

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
(TGT) BERBANTUAN SOAL TEKA-TEKI SILANG (TTS) TERHADAP  
HASIL BELAJAR IPAS KELAS V SD GUGUS III KECAMATAN MENGWI**

**Oleh**

**Ni Nyoman Triana Putri, NIM 2011031279**

**Jurusan Pendidikan Dasar**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan soal Teka-Teki Silang (TTS) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Gugus III Kecamatan Mengwi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan Eksperimen Semu (*Quasi Experimental Design*) dan desain *Non-Equivalent Post-test Only Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini merupakan seluruh siswa kelas V di gugus III Kecamatan Mengwi yang terdiri dari 7 sekolah dengan jumlah siswa sebanyak 175 orang. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *random sampling*, dengan komposisi sampel SD No 4 Sading sebanyak 28 orang sebagai kelompok eksperimen dan sampel SD No 2 Sading sebanyak 25 orang sebagai kelompok kontrol. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 20 butir. Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan uji-t dan diperoleh hasil  $t_{hitung} = 7,209 > t_{tabel} = 1,675$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGT berbantuan soal TTS terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Gugus III Kecamatan Mengwi.

Kata kunci: model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), Teka-Teki silang (TTS), hasil belajar IPAS.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
(TGT) BERBANTUAN SOAL TEKA-TEKI SILANG (TTS) TERHADAP  
HASIL BELAJAR IPAS KELAS V SD GUGUS III KECAMATAN MENGWI**

**Oleh**

**Ni Nyoman Triana Putri, NIM 2011031279**

**Jurusan Pendidikan Dasar**

**ABSTRACT**

*This research aims to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by crossword puzzle questions on the science and science learning outcomes of class V students at Gugus III Elementary School, Mengwi District. The method used in this research is quantitative with a Quasi Experimental Design approach and a Non-Equivalent Post-test Only Control Group Design. The population in this study was all class V students in cluster III Mengwi District which consists of 7 schools with a total of 175 students. The sampling technique in this research was random sampling, with a sample composition of SD No. 4 Sading of 28 people as the experimental group and a sample of SD No. 2 Sading of 25 people as the control group. The data collection method used in this research is a test method in the form of multiplechoice questions totaling 20 items. The research data were analyzed using the t-test and obtained  $t_{count} = 7.209 > t_{table} = 1.675$ , so  $H_0$  was rejected and  $H_1$  was accepted. This shows that there is a significant influence of the TGT learning model assisted by crossword puzzle questions on the science and science learning outcomes of class V students at Gugus III Elementary School, Mengwi District.*

**Kata kunci:** *Teams Games Tournament (TGT) learning model, crossword puzzle, IPAS learning outcomes.*