

PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR MELALUI MODEL TGT DENGAN STRATEGI *CROSSWORD PUZZLE*

Hardianti¹, Ahmad Budi Sutrisno², Muhammad Zaid³

^{1,2,3} PGSD, STKIP ANDI MATAPPA

* Corresponding Author. E-mail : hardiantisg@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Submitted:

20-03-2024

Accepted:

28-03-2024

Published:

30-04-2024

Abstract: *This research aims to increase active science learning through the TGT model with the Crossword Puzzle strategy. This type of research is Classroom Action Research which is carried out in two cycles. The subjects of this research were 18 class IV students at SD Negeri 21 Bontorannu. The instruments used in this research include learning activity observation sheets and learning implementation sheets. Data collection techniques use observation, and documentation. Data analysis uses descriptive analysis and qualitative analysis. Based on the results of observations of student learning activity in cycle I, the average score was 61.41%, if the average score is included in the data classification criteria for student learning activity, it is in the moderately active (CA) category. In cycle II, the data obtained from observations of students' active learning, the average score achieved was 86.41% or was in the very active (SA) category. Based on the research results, it can be concluded that the application of the TGT model with the Crossword Puzzle Strategy can increase student learning activity in science learning.*

Keywords: *TGT Model, Crossword Puzzle Strategy, Active Learning*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar IPA melalui model TGT dengan strategi *Crossword Puzzle*. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 21 Bontorannu yang berjumlah 18 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi keaktifan belajar dan lembar keterlaksanaan pembelajaran. Teknik pengumpulan data menggunakan pengamatan/observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis kualitatif. Berdasarkan hasil observasi keaktifan belajar siswa pada siklus I rata-rata nilai 61,41%, jika skor rata-rata tersebut dimasukkan kedalam kriteria penggolongan data keaktifan belajar siswa berada dalam kategori cukup aktif (CA). Pada siklus II data yang diperoleh dari hasil observasi keaktifan belajar siswa rata-rata nilai yang dicapai 86,41% atau berada dalam kategori sangat aktif (SA). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT dengan Strategi *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 21 Bontorannu.

Kata Kunci: *Model TGT, Strategi Crossword Puzzle, keaktifan Belajar*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses perubahan sikap perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam mendewasakan manusia melalui proses belajar. Proses belajar yang efektif mengandung arti bahwa belajar untuk memperoleh hasil yang optimal sesuai dengan tujuan yang diharapkan, merupakan salah satu ciri berhasilnya proses belajar.

Pada proses pembelajaran, penting bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif serta merangsang siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran agar ilmu dapat diterima siswa secara optimal. Situasi belajar yang memungkinkan terjadinya kegiatan pembelajaran yang optimal adalah situasi siswa yang dapat berinteraksi dengan komponen lain secara optimal dalam rangka mencapai tujuan. Pembelajaran merupakan cara yang dilakukan untuk memusatkan siswa dan bukan apa yang dipelajari siswa (evamas, 2019). Pada keaktifan belajar, terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik diantaranya faktor internal (faktor dari dalam peserta didik), faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik) dan faktor pendekatan belajar. Keaktifan peserta didik selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau aktivitas peserta didik untuk belajar. Peserta didik dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti sering bertanya, mengerjakan tugas dengan senang, berani maju tanpa disuruh, mencari cara sendiri untuk memahami materi, mencoba sendiri dan mengkomunikasikan pemikirannya (Payon, 2021).

Pembelajaran dikelas dengan berpusat pada guru akan menyebabkan keaktifan siswa dalam pembelajaran relatif rendah, sehingga peserta didik pasif pada saat proses pembelajaran, tidak berani menjawab atau bertanya kepada guru ketika pembelajaran berlangsung, dan masih sedikit peserta didik yang berani tampil untuk menjawab ataupun bertanya kepada guru (Lutfi, dkk., 2021). Permasalahan serupa juga telah dilaporkan oleh (Prasetyo, A. D. 2021).

Pada saat proses pembelajaran sangat diperlukan berbagai upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar khususnya pembelajaran di sekolah dasar. Keaktifan belajar merupakan salah satu aspek yang penting dalam kegiatan pembelajaran dikelas, oleh sebab itu penting bagi guru untuk memilih model pembelajaran yang menyenangkan dan dapat melibatkan seluruh peserta didik (Damiyanti, P. G., dkk., 2023).

Bedasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 21 Bontorannu yaitu pada saat pembelajaran, keaktifan siswa sangat kurang, dapat dilihat dari suasana pembelajaran yang terasa membosankan dan kurang bersemangat. Pada saat guru menjelaskan beberapa siswa terlihat tidak memperhatikan penjelasan guru saat menjelaskan, tatapan kosong, beberapa siswa lain sibuk mengobrol dengan temannya, ketika diberikan pertanyaan hanya siswa tertentu yang dapat menjawab dan ketika ditunjuk beberapa siswa tidak menjawab dengan benar. Adapun ketika diberi soal latihan hanya beberapa siswa yang mengerjakan dengan sungguh-sungguh selebihnya hanya menyalin pada buku catatan masing-masing sehingga dapat diketahui siswa belum menampakkan ciri pembelajaran yang aktif. Kurangnya keaktifan siswa dapat berdampak terhadap hasil belajar.

Upaya mengatasi masalah keaktifan belajar agar tidak berkelanjutan, diperlukan sebuah model pembelajaran yang merangsang siswa untuk aktif berpartisipasi di dalam kelas. Selama ini kegiatan pembelajaran di sekolah lebih menekankan pada aspek kognitif, belum mengembangkan keterampilan berpikir siswa dan interaksi antar siswa kurang sehingga dalam suatu pembelajaran diperlukan adanya suatu pembelajaran aktif yang mana setelah guru menerangkan materi, peserta didik harus diberi tugas yang menarik agar murid bersemangat dan berfikir aktif. Untuk itu perlu adanya model pembelajaran dan strategi pembelajaran yang aktif (Umniyah, D. 2021).

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran akan lebih terencana dan sangat membantu proses pembelajaran. Salah satu model yang dapat mengaktifkan siswa adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* karena penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sangat cocok untuk tingkatan sekolah dasar karena mengandung permainan dan menggairahkan sehingga siswa dapat lebih bersemangat mengikuti pembelajaran, model pembelajaran ini juga merupakan model pembelajaran kooperatif atau berkelompok dimana pembelajaran melibatkan peran siswa secara aktif dalam pembelajaran (Mahdiah., dkk., 2024).

Model kooperatif tipe TGT bisa dijadikan acuan dalam pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi, meningkatkan sikap kerjasama dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal (Prameswari., dkk., 2023). Sedangkan dalam penelitian (Umniyah, D. 2021) *Crossword Puzzle* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa meninggalkan esensi belajar yang sedang berlangsung. Strategi pembelajaran *crossword puzzle* ini dapat bermanfaat di dalam

proses pembelajaran diantaranya yaitu dapat menghibur siswa dan dapat mengasah daya ingat siswa dengan menggunakan susunan tes peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang yang dapat menumbuhkan minat dan partisipasi siswa.

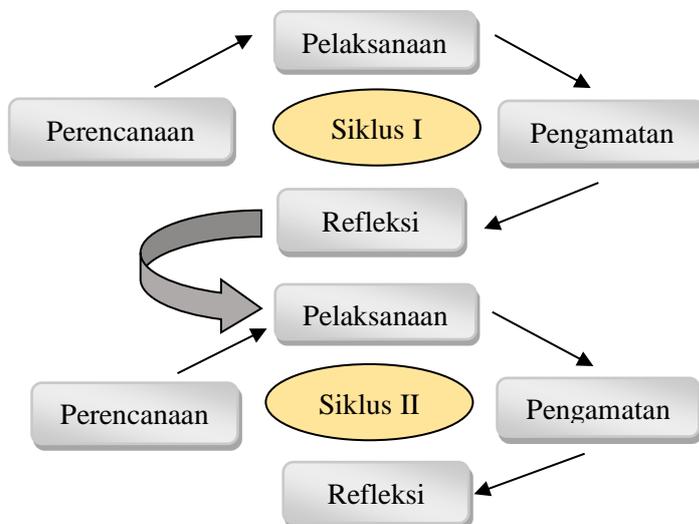
Dengan menerapkan model TGT dengan strategi *crossword puzzle* dapat menimbulkan keaktifan belajar siswa seperti bertanya kepada guru jika ada yang belum jelas, menjawab pertanyaan yang diajukan guru, mengemukakan pendapat dalam diskusi, mendengarkan pendapat orang lain, bekerja sama dengan anggota kelompok dalam mengerjakan lembar kerja siswa, mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan mencatat materi pelajaran. Sehingga siswa dapat meningkatkan kualitas belajar dalam bentuk keaktifan.

Perpaduan antara model TGT dan strategi *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa karena TGT memiliki lima komponen utama yaitu menurut DeVries et al (1975) komponen pertama adalah presentasi kelas. Ketika presentasi kelas, guru menyampaikan materi ajar yang perlu dikuasai oleh peserta didik. Komponen kedua adalah tim. Di tahapan ini, ketika masuk ke dalam tahapan tim, peserta didik bekerja di dalam kelompok-kelompok kecil untuk mempelajari materi dan latihan. Komponen ketiga adalah game. Di tahapan ini, peserta didik melakukan game dengan anggota-anggota kelompok lain untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi yang disampaikan guru ataupun yang didiskusikan di tahapan sebelumnya. Komponen keempat adalah tournament. Ditahapan ini, struktur aktivitasnya serupa dengan game akan tetapi terdapat unsur kompetisi antar kelompok. Komponen kelima adalah penghargaan kelompok. Ditahapan ini guru memberikan penghargaan kelompok atau individu. Secara ringkas, TGT memasangkooperasi di dalam tim dengan kompetisi antartim (Damiyanti., dkk., 2023).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran masih kurang. Maka dari itu, penerapan model kooperatif tipe TGT dengan strategi *crossword puzzle* diharapkan mampu membantu siswa agar tidak merasa bosan dalam pembelajaran, siswa dapat belajar dengan baik dan menyenangkan, sehingga keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPA dapat meningkat. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa setelah menerapkan model kooperatif tipe TGT dengan strategi *crossword puzzle* dalam pembelajaran IPA kelas IV SD Negeri 21 Bontorannu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di SD Negeri 21 Bontorannu, pada tanggal 10 Juli 2023 sampai dengan 20 Juli 2023. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang terdiri dari 18 siswa, 11 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Satu siklus terdiri dari beberapa langkah, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan atau observasi, dan refleksi. Langkah-langkah tersebut disajikan dalam gambar 1.



Gambar 1. Siklus PTK Model Kemmis dan Mc. Taggart

Tahap perencanaan hal-hal yang dipersiapkan peneliti berupa: (1) menyusun RPP yang memuat kegiatan yang menggunakan model TGT dan dipadukan dengan strategi *crossword puzzle*, (2) menyusun dan menyiapkan bahan ajar, (3) mempersiapkan lembar kerja siswa LKS, (4) mempersiapkan lembar observasi keaktifan belajar siswa. Pelaksanaan tindakan dilakukan pada kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan model TGT dengan strategi *crossword puzzle*. Adapun kegiatan pembelajaran meliputi presentasi materi, belajar dalam kelompok (*teams*), pertandingan (*tournament*) dalam bentuk permainan (*games*) *crossword puzzle* dan pemberian penghargaan (*teams recognition*). Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua siklus, yang mana setiap siklusnya terdapat tiga pertemuan. Setiap siklus diakhiri dengan tahap refleksi, analisis, dan evaluasi pada tindakan dan hasil observasi yang telah dilakukan. Evaluasi dan analisis proses pembelajaran yang dilakukan meliputi: langkah pembelajaran, kondisi peserta didik saat berdiskusi, dan hambatan-hambatan yang terjadi. Evaluasi dilakukan untuk memperbaiki tindakan yang akan dilakukan pada siklus selanjutnya.

Data penelitian ini diperoleh dari metode observasi dan dokumentasi. Data keaktifan belajar siswa dan data keterlaksanaan pembelajaran diperoleh dari lembar observasi. Observasi dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung di kelas dibantu oleh teman sebagai observer. Data keaktifan belajar yang diperoleh dari lembar observasi dideskripsikan secara kualitatif. Data disajikan dalam bentuk persentase dan dibandingkan antara siklus I dan siklus II. Indikator keberhasilan penelitian ini yaitu terjadi peningkatan keaktifan belajar minimal pada kategori sangat aktif.

Tabel 1. Indikator Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan Siswa	Indikator
Keaktifan Visual	Memperhatikan penjelasan guru
Keaktifan Oral	Berdiskusi dan mengeluarkan pendapat saat diskusi kelompok
Keaktifan Listening	Mendengarkan/menyimak hasil diskusi dari kelompok lain
Keaktifan Writting	Mencatat materi penting yang dipaparkan di kelas maupun dalam kelompok
Keaktifan Mental	Menyelesaikan permasalahan yang diberikan dalam kelompok
Keaktifan Emotional	Semangat melakukan kegiatan kelompok

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SD Negeri 21 Bontorannu pada bulan juli 2023 diperoleh data sebagai berikut :

A. Hasil

1. Hasil Observasi Siklus I & II

a. Guru

Hasil pengamatan terhadap observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT dengan strategi *crossword puzzle*. Pengamatan keterlaksanaan proses pembelajaran diamati langsung oleh guru sebagai observer dan peneliti sebagai pengajar. Adapun hasil data lembar observasi keterlaksanaan proses pembelajaran, sebagai berikut :

Tabel 2. Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Guru Siklus I

Siklus	Observasi Pengamatan	Persentase
I	Observasi Guru Pertemuan I	66%
	Observasi Guru Pertemuan II	74%
	Observasi Guru Pertemuan III	81%
Rata-rata		73,7%

Tabel 3. Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Guru SiklusII

Siklus	Observasi Pengamatan	Persentase
II	Observasi Guru Pertemuan I	89%
	Observasi Guru Pertemuan II	96%
	Observasi Guru Pertemuan III	100%
Rata-rata		95%

Pada tabel 2 dan 3 skor aktivitas yang dicapai guru siklus I dan siklus II dapat dilihat dari tabel diatas pada observasi keterlaksanaan aktivitas guru siklus I mencapai skor rata-rata 73,7% termasuk dalam kategori terlaksana dengan baik dan pada siklus II dapat dilihat telah mencapai skor rata-rata 95% termasuk dalam kategori terlaksana dengan sangat baik.

2. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa

Hasil pengamatan terhadap observasi keaktifan belajar siswa siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA di SD negeri 21 Bontorannu dengan penerapan model TGT dengan Strategi *Crossword Puzzle* yang dilaksanakan menjadi dua siklus yang terdiri dari 3 kali pertemuan dengan variabel yang diamati yaitu keaktifan belajar siswa.

Data keaktifan siswa diperoleh melalui lembar observasi keaktifan yang diisi oleh observer dengan mengamati keaktifan siswa dengan indikator pengamatan selama proses pembelajaran. Adapun hasil observasi keaktifan belajar siswa, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus I

Siklus	Tahap	Persentase Kegiatan	Kategori
I	Observasi Siswa Pertemuan I	52,47%	Kurang Aktif
	Observasi Siswa Petemuan II	63,28%	Cukup Aktif
	Observasi Siswa Pertemuan III	68,5%	Cukup Aktif

Tabel 5. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus II

Siklus	Tahap	Persentase Kegiatan	Kategori
II	Observasi Siswa Pertemuan I	79%	Aktif
	Observasi Siswa Petemuan II	86,11%	Sangat Aktif
	Observasi Siswa Pertemuan III	94,11%	Sangat Aktif

Berdasarkan hasil observasi keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPA dengan menggunakan model TGT dengan strategi *crossword puzzle* menunjukkan bahwa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat dari tabel diatas, pada observasi keaktifan belajar siswa siklus I mencapai skor rata-rata 61% termasuk dalam kategori cukup aktif, dan pada siklus II dapat dilihat telah mencapai skor rata-rata 86% termasuk dalam kategori sangat aktif.

Tabel 6. Statistik Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Keaktifan Belajar Siswa siklus I

Rentang Skor	kategori	Siklus I	
		Frekuensi	Persentase (%)
0 – 39	Sangat Tidak Aktif	-	-
40 – 54	Kurang Aktif	3	16,7%
55 – 69	Cukup Aktif	6	33,3%
70 -84	Aktif	7	38,9%
85 - 100	Sangat Aktif	2	11,1%
Total		18	100%

Tabel 7. Statistik Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Keaktifan Belajar Siswa siklus II

Rentang Skor	kategori	Siklus II	
		Frekuensi	Persentase (%)
0 – 39	Sangat Tidak Aktif	-	-
40 – 54	Kurang Aktif	-	-
55 – 69	Cukup Aktif	-	-
70 -84	Aktif	1	5,6%
85 - 100	Sangat Aktif	17	94,4%
Total		18	100%

Berdasarkan hasil dari observasi keaktifan belajar siswa pada tabel 6 dan 7 siklus II menunjukkan bahwa dari 18 orang siswa kelas IV SD Negeri 21 Bontorannu presentase skor hasil Keaktifan Belajar Siswa pada pembelajaran IPA melalui Model TGT dengan Strategi *Crossword Puzzle* terdapat 1 siswa (5,6%) berada pada kategori Aktif dan 17 siswa (94,4%) berada pada kategori Sangat Aktif.

Tabel 8. Tingkat Keberhasilan Per Indikator Keaktifan Belajar Siswa siklus I

Keaktifan siswa	Indikator keberhasilan	Jumlah Ketercapaian
Keaktifan Visual	Memperhatikan penjelasan guru	51,23%
Keaktifan Oral	Berdiskusi dan mengeluarkan pendapat saat diskusi kelompok	63,58%
Keaktifan Listening	Mendengarkan/menyimak hasil diskusi dari kelompok lain	62,35%
Keaktifan Writing	Mencatat materi penting yang dipaparkan dikelas maupun dalam kelompok	77,16%
Keaktifan Mental	Menyelesaikan permasalahan yang diberikan dalam kelompok	59,26%
Keaktifan Emosional	Semangat melakukan kegiatan kelompok	66,67%
Total		63,38%

Tabel 9. Tingkat Keberhasilan Per Indikator Keaktifan Belajar Siswa siklus II

Keaktifan siswa	Indikator keberhasilan	Jumlah Ketercapaian
Keaktifan Visual	Memperhatikan penjelasan guru	81,48%
Keaktifan Oral	Berdiskusi dan mengeluarkan pendapat saat diskusi kelompok	83,95%
Keaktifan Listening	Mendengarkan/menyimak hasil diskusi dari kelompok lain	91,98%
Keaktifan Writing	Mencatat materi penting yang dipaparkan dikelas maupun dalam kelompok	84,57%
Keaktifan Mental	Menyelesaikan permasalahan yang diberikan dalam kelompok	85,19%
Keaktifan Emosional	Semangat melakukan kegiatan kelompok	91,36%
Total		86,42%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa indikator keaktifan belajar visual 81,48%, keaktifan belajar oral 83,95%, keaktifan belajar listening 91,98%, keaktifan belajar writing 84,57%, keaktifan mental 85,19% dan keaktifan belajar emosional 91,36. Dari siklus I sampai siklus II dapat dilihat bahwa setiap indikator memiliki peningkatan.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam dua siklus yang dimulai dari tanggal 10 Juli sampai dengan 20 Juli 2023 di SDN 21 Bontorannu, dengan hasil observasi keaktifan belajar mengajar, maka peneliti akan membahas mengenai hasil-hasil yang telah diperoleh di lapangan. Pembahasan dari hasil penelitian ini terdiri dari aktivitas guru dan hasil observasi keaktifan belajar khususnya mata pelajaran IPA melalui Dalam penerapakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan di SD Negeri 21 Bontorannu ditemukan masalah yaitu : keaktifan belajar peserta didik masih kurang.

Dari masalah yang dipaparkan, salah satu model dan strategi yang sangat bagus digunakan untuk menyelesaikan masalah tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan melaksanakan tahapan-tahapan yang dilakukan yaitu : 1) guru menjelaskan materi yang akan dipelajari, 2) guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, 3) guru melakukan tournament atau sebuah permainan yaitu *Crossword Puzzle*, 4) guru memberikan penghargaan terhadap kelompok yang memenangkan tournament.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I ini dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa pada siklus I masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan tingkat keberhasilan siswa yang masih dibawah rata-rata terdapat 3 siswa (16,7%) masih dalam kategori kurang aktif dan 6 siswa (33,3%) berada pada kategori cukup aktif. Hal ini disebabkan pada keaktifan *visual*, pada saat guru menjelaskan pembelajaran IPA, siswa tidak memperhatikan atau mendengarkan penjelasan guru dengan baik, keaktifan *oral* siswa seperti keberanian siswa dalam mengajukan pendapat selama diskusi kelompok masih cenderung rendah, keaktifan *listening*, siswa asik bermain di dalam kelas dan mengobrol dengan temannya sehingga tidak mendengarkan penjelasan guru, keaktifan *writing*, siswa tidak mencatat materi atau hasil diskusi, keaktifan *mental*, siswa terlihat bingung untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru tentang pelajaran yang sudah disampaikan, hal ini mungkin karena pada saat pembelajaran berlangsung siswa tidak memperhatikan pembelajaran, dan keaktifan *emosional* siswa seperti kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran kurang bersemangat.

Setelah dilaksanakan refleksi pada siklus I, maka dilakukan perbaikan pada siklus II. Salah satu perbaikan yang dilakukan yaitu dengan perencanaan yang lebih baik diantaranya, peneliti lebih

memperhatikan, mengarahkan siswa agar lebih fokus dan berkonsentrasi dalam memperhatikan penjelasan yang sedang dipelajari, selalu memberikan motivasi-motivasi positif terhadap siswa agar siswa percaya diri dalam mengeluarkan pendapatnya, menciptakan suasana belajar yang menarik sehingga keadaan peserta didik lebih terkendali dengan meminimalkan siswa yang ramai, mengarahkan siswa agar lebih fokus dan berkonsentrasi dalam menjawab pertanyaan dan memberikan pengelolaan kelas yang lebih menarik agar siswa tertarik dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Akhirnya bisa terlaksana dengan baik dan dapat dilihat dari tabel observasi keaktifan belajar siswa pada siklus II yang sudah berhasil meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pelajaran IPA melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT Dengan Strategi *Crossword Puzzle*.

Berdasarkan hasil observasi siklus II dapat disimpulkan bahwa peningkatan keaktifan belajar siswa sudah berhasil dan berada pada kategori sangat baik. Ini dibuktikan dengan tingkat keberhasilan siswa yang sudah berada dalam kategori aktif terdapat 1 siswa (5,6%) dan 17 siswa (94,4%) berada dalam kategori sangat aktif. Peningkatan yang terjadi pada siklus I dan siklus II sangat dipengaruhi oleh model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan strategi *crossword puzzle*. Karena setelah dilakukan pengamatan persentase keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPA pada siklus II meningkat mencapai 86% yang berada pada kategori sangat aktif.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan strategi pembelajaran *crossword puzzle* merupakan model dan strategi yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa seperti keaktifan *visual, oral, wiritting, listening, mental dan emosional*. Peneliti tindakan kelas yang dilakukan dua siklus dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan strategi *crossword puzzle* terlaksana dengan baik. Setelah melakukan perhitungan terlihat peningkatan dari siklus I ke siklus II yang menandakan tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan keaktifan belajar tercapai. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* berhasil meningkatkan keaktifan belajar IPA pada siswa kelas IV SD Negeri 21 Bontorannu.

Dapat dilihat dari penelitian terdahulu pada penelitian Anggita Megasari Nasution (2012) dengan judul Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Media Teka-Teki Silang Pada Mata Pelajaran IPA Di kelas IV, keberhasilan yang dicapai sebanyak 90%. Dari hasil penelitian diatas, terbukti bahwa keaktifan belajar siswa pada pelajaran IPA melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan strategi *crossword puzzle* ini dinilai berhasil dan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan keaktifan belajar IPA pada siswa kelas IV SD Negeri 21 Bontorannu. Hal ini terlihat dari peningkatan keaktifan belajar siswa Pada siklus I berada pada kategori cukup aktif (63,38%) dan pada siklus II mengalami peningkatan yang berada pada kategori sangat aktif (86,42%). Terjadinya peningkatan keaktifan belajar siswa tidak terlepas dari perbaikan aktivitas mengajar guru dalam menerapkan langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dan peningkatan persentase aktivitas belajar dalam proses pembelajaran untuk setiap siklusnya.

Berdasarkan hal tersebut model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat dijadikan salah satu alternatif untuk menciptakan suasana menyenangkan di kelas sehingga siswa bersemangat dan antusias untuk mengikuti pembelajaran.

Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian yang sama pada materi yang lain agar dapat lebih memfokuskan pada keaktifan subjek yang diteliti, dan peningkatan pemahaman materi dapat dilakukan dengan cara melakukan perbaikan-perbaikan agar memperoleh hasil yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Damiyanti, P. G., dkk., (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* (TGT). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 11(2), 293-306.
<https://e-journal.unipma.ac.id/index.php/jipm/article/view/13816/5013>.
- Evamas. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Dan Motivasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA. *Prosiding*. Disajikan dalam Seminar Nasional “PGSD UNIKAMA” Universitas Kanjuruhan Malang.
- Lutfi, M. R. A., dkk., (2021). Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Tema 8 di SD Negeri 1 Selo Kabupaten Grobogan Jawa Tengah. *Jurnal Paedagogy*, 8(3), 422.
<https://doi.org/10.33394/jp.v8i3.3902>
- Mahdiyah., dkk., (2024). Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Tematik di SD Kemala Bhayangkari Makassar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*. Vol. 1, No. 1, Hal. 114-123.
- Megasari, N. A. (2012). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team-Game-Tournament* (TGT) Dengan Media Teka-Teki Silang (TTS) Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Di kelas IV A MI Sultan Agung Yogyakarta. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Yogyakarta.
- Payon, F. P. (2021). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah Konsektual*. 2 (02). 53-60. <http://jurnal.umus.ac.id/index.php/konsektual>
- Prameswari, T. D. A., dkk., (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(4), 189-202.
- Prasetyo, A. D., Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model *Discovery Learning* Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717-1724.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991>
- Umniyah, D., Rochmah, E. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Metode Crossword Puzzle Dalam Tema Lingkungan Sahabat Kita. *Edutary (Education Of Etementary School)*. 1(1). 2-3 <https://doi.org/10.32534/edutary.v1i1.2749>