PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN STRATEGI PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 21 BONTORANNU

S K R I P S I

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (SI) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
STKIP Andi Matappa

Oleh :

HARDIANTI
919862060014

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN ILMU
PENDIDIKAN ANDI MATAPPA
2023

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT DENGAN STRATEGI PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM PADA SISWA KELAS IV SDN 21 BONTORANNU

Atas Nama Saudara/i :

Nama : Hardianti
NIM : 919862060014
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi syarat untuk diseminarkan.

Pangkajene, 27 Juli 2023

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
Ahmad Budi Sutrisno, S.Pd. M.Pd	**Drs. H. Muhammad Zaid, M.Pd**

Diketahui Oleh :

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi PGSD
A.Zam Immawan Alam. SH.,MH.	**Firdha Razak, S.Pd., M.Pd**

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima Oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada hari Selasa 8 Agustus 2023.

Diketahui Oleh
Ketua Sekolah Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Andi Matappa

A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH

Dengan Susunan Panitia Ujian Sebagai Berikut :

Ketua	: Ahmad Budi Sutrisno, S.Pd.,M.Pd	(.....)
Sekretaris	: Drs. H. Muhammad Zaid, M.Pd	(.....)
Penguji	: 1. Dr. H. A. Aminullah Alam, M.Si	(.....)
	: 2. Khaerun Nisa'a Tayibu, S.Pd.,M.Pd	(.....)
Pembimbing	: 1. Ahmad Budi Sutrisno, S.Pd.,M.Pd	(.....)
	: 2. Drs. H. Muhammad Zaid, M.Pd	(.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Hardianti
NPM	: 919862060014
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Dengan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 21 Bontorannu

Menyatakan dengan sebenar-sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini merupakan benar-benar karya sendiri. Kecuali kukutipan-kutipan dari ringkasan yang semua telah saya jelaskan sumbernya.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini jiplakan, maka gelar sarjana dari Hardianti yang diberikan oleh STKIP Andi Matappa batal saya terima.

Pangkep, 8 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan.

Hardianti

Npm : 919862060014

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

MOTTO

"Keberhasilan yang paling manis adalah ketika mencapai sesuatu yang menurut orang lain tidak mungkin"

PERSEMBAHAN

Saya persembahakan skripsi ini untuk kedua orang tuaku tercinta yang selalu setia mendo'akan dan memberikan kasih sayang yang tulus, serta saudaraku dan keluarga yang selalu mendo'akanku.

Alhamdulillah…

Sebuah langkah usai sudah, satu cita sudah ku gapai

Namun,

Ini bukan akhir dari perjuangan melainkan awal dari perjuangan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

ABSTRAK

Hardianti, 2023. Penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* Dengan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 21 Bontorannu. Skripsi. Dibimbing oleh Ahmad Budi Sutrisno dan Drs. H. Muhammad Zaid. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa Pangkep.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar IPA melalui model pembelajaran Teams Games Tournament dengan strategi pembelajaran Crossword Puzzle pada kelas IV SD Negeri 21 Bontorannu.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian siswa kelas IV SD Negeri 21 Bontorannu. Penelitian tindakan ini dilakukan dalam dua siklus yang pada siklusnya terdapat empat tahapan yaitu 1) Tahap perencanaan, 2) Tahap pelaksanaan, 3) Tahap observasi, 4) Tahap refleksi. Tindakan yang diberikan kepada siswa berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament dengan strategi pembelajaran crossword puzzle untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPA. Teknik pengumpulan data berupa observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis kualitatif.

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *kooperatif tipe teams games tournament* dengan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPA pada siswa kelas IV SD Negeri 21 Bontorannu, hal ini dibuktikan pada data hasil observasi keaktifan belajar siswa pada siklus I rata-rata nilai 61%, jika skor rata-rata tersebut dimasukkan kedalam kategori maka akan berada pada kategori cukup aktif (CA) pada siklus I masih ada kendala sehingga dilakukan evaluasi dan perbaikan pada siklus II data yang diperoleh dari hasil observasi keaktifan belajar siswa diperoleh rata-rata nilai yang dicapai 87% yang berada pada kategori sangat aktif (SA).

Kata kunci : model pembelajaran Teams Games Tournament, strategi Crosssword Puzzle, keaktifan belajar

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirobbil'alamin segala puji hanya milik Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa dicurahkan kepada penulis dalam menyusun skripsi ini hingga selesai. Salam dan shalawat senantiasa penulis haturkan kepada Rasulullah Muhammad *Sallallahu' Alaihi Wasallam* sebagai satu-satunya uswahtun hasanah dalam menjalankan aktivitas keseharian kita.

Proposal yang berjudul **"Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dengan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 21 Bontorannu"** ini disusun guna memenuhi tugas dan persyaratan untuk menyelesaikan studi pada jurusan ilmu pendidikan STKIP Andi Matappa. Penulis dalam menyelesaikan proposal penelitian ini mendapat dukungan baik moral maupun material dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini dengan kerendahan hati dan rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Teristimewa diucapkan terima kasih dan penghormatan kepada ayahanda dan ibunda yang tercinta yang telah mengasuh, mendidik, memenuhi kebutuhan finansial dan moral selama kuliah serta selalu memanjatkan Do'a yang tulus sehingga penulis dapat berhasil menyelesaikan studi.
2. Ibu Hj. Zaorah Sapan, S.Pd. Selaku Ketua Yayasan STKIP Andi Matappa, yang telah menaungi kami dalam mengecap pendidikan yang penuh hikmah ini.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

3. Bapak A. Zam Immawan Alam, S.H.,M.H. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, yang menjadi tokoh dalam menumbuhkan banyak inspirasi kepada kami selama menuntut ilmu pendidikan.
4. Ibu Firda Razak, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu dalam proses perkuliahan.
5. Bapak Ahmad Budi Sutrisno, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing I, dan Bapak Drs. H. Muhammad Zaid, M.Pd selaku pembimbing II yang begitu sabar dan tulus meluangkan banyak waktunya untuk memberikan bimbingan, saran dan arahan serta ilmu pengetahuan begitu banyak kepada penulis, semoga Allah SWT selalu melimpahkan segala kebaikan kepada Bapak Sekeluarga.
6. Seluruh Bapak Ibu dosen dan staf TU STKIP Andi Matappa Pangkep, yang tidak sempat penulis sebutkan satu persatu yang telah mendidik, membekali penulis dengan ilmu pengetahuan dan pemahaman yang tak ternilai selama di bangku kuliah.
7. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar 2019 STKIP Andi Matappa Pangkep, atas kerjasama selama proses perkuliahan memberi motivasi, semangat, masukan dan pengalaman selama di bangku kuliah ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu memberikan semangat dalam penyelesaian proposal penelitian ini.

Kepada mereka semua penulis tidak dapat memberikan apa-apa, hanya untaian terima kasih yang dapat penulis sampaikan. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dan selalu melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada mereka

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

semua. Pada akhirnya penulis menyadari bahwa proposal ini masih banyak kekurangan karena sebagai manusia tentunya kita tidak luput dari kekhilafan, sehingga kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi wawasan serta kesempurnaan dimasa mendatang. Aamiin...

Pangkajene, 8 Agustus 2023



HARDIANTI

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....**i**

HALAMAN JUDUL.....**i**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....**ii**

LEMBAR PENGESAHAN.....**iii**

MOTTO.....**iv**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....**v**

ABSTRAK.....**vi**

KATA PENGANTAR.....**viii**

DAFTAR ISI.....**xi**

DAFTAR TABEL.....**xv**

DAFTAR GAMBAR.....**xvi**

DAFTAR LAMPIRAN.....**xviii**

BAB I PENDAHULUAN.....**1**

A. Latar Belakang.....1
B. Rumusan Masalah Dan Pemecahan Masalah.....10
C. Tujuan Penelitian.....11
D. Manfaat Penelitian.....11

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN.....**13**

A. Kajian Pustaka.....13
1. Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament*.....13
a. Pengertian model pembelajaran *kooperatif tipe Teams games tournament*.....13

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

b. Karakteristik model pembelajaran *Kooperatif tipe teams games tournament*.....13
c. Tujuan model pembelajaran *kooperatif tipe teams games tournament*.....15
d. Langkah-langkah model pembelajaran *kooperatif tipe teams games tournament*.....15
e. Kelebihan model pembelajaran *kooperatif tipe teams games tournament*.....17
f. Kelemahan model pembelajaran *kooperatif tipe teams games tournament*.....17
2. Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle.....18
a. Pengertian *strategi pembelajaran crossword puzzle*.....18
b. Tujuan *strategi pembelajaran crossword puzzle*.....19
c. Fungsi *strategi pembelajaran crossword puzzle*.....20
d. Manfaat *strategi pembelajaran crossword puzzle*.....20
e. Langkah-langkah *strategi pembelajaran crossword puzzle*.....21
f. Kelebihan *strategi pembelajaran crossword puzzle*.....23
g. Kekurangan *strategi pembelajaran crossword puzzle*.....23
3. Keaktifan Belajar.....23
a. Pengertian keaktifan belajar.....23
b. Indikator keaktifan belajar.....25
c. Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar.....25
4. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).....28
a. Pengertian pembelajaran IPA.....28
b. Tujuan pembelajaran IPA.....29
c. Ruang lingkup pembelajaran IPA.....29
5. Kajian Penelitian Relevan.....30
B. Kerangka Pikir.....31
C. Hipotesis Tindakan.....34

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

BAB III METODE PENELITIAN.....36

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....36
1. Pendekatan penelitian.....36
2. Jenis penelitian.....36
B. Subjek Penelitian.....37
C. Lokasi dan Waktu Penelitian.....37
1. Lokasi penelitian 37
2. Waktu penelitian.....38
D. Prosedur dan Desain Penelitian.....38
E. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data.....41
1. Observasi.....41
2. Tes.....41
3. Dokumentasi 41
F. Teknik Analis Data.....42
G. Indikator Keberhasilan.....45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....46

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....46
1. Siklus I.....46
a. Tahap perencanaan 47
b. Tahap pelaksanaan 48
c. Hasil observasi.....57
d. Tahap refleksi.....66
2. Siklus II.....68
a. Tahap perencanaan.....68
b. Tahap pelaksanaan.....69
c. Hasil observasi.....78
d. Tahap refleksi.....87
3. Rekapitulasi Hasil Tindakan Silklus I dan Siklus II.....88
a. Rekapitulasi secara individual.....89
b. Rekapitulasi secara klasikal.....90
B. Pembahasan.....90

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....93

A. Kesimpulan 93

B. Saran 93

DAFTAR PUSTAKA.....94

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

DAFTAR TABEL

Nomor **Judul** **Halaman**

3.1 Jumlah siswa kelas IV SD Negeri 21 Bontorannu.....37

3.2 Kreteria model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan strategi pembelajaran *crossword puzzle*.....42

3.3 Kreteria keaktifan belajar siswa.....43

3.4 Kreteria penggolongan data keaktifan belajar siswa.....45

4.1 Jadwal perencanaan (siklus I).....48

4.2 Hasil observasi terhadap keterlaksanaan pembelajaran siklus I.....58

4.3 Hasil observasi keaktifan belajar siswa siklus I pertemuan I.....59

4.4 Hasil observasi keaktifan belajar siswa siklus I pertemuan II.....61

4.5 Hasil observasi keaktifan belajar siswa siklus I pertemuan III.....62

4.6 Deskripsi frekuensi dan persentase skor keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPA siklus I pertemuan I, II dan III.....65

4.7 Hasil tes ketuntasan dan tidak tuntas belajar siswa siklus I.....66

4.8 Jadwal perencanaan (siklus II).....69

4.9 Hasil observasi terhadap keterlaksanaan pembelajaran siklus II.....78

4.10 Hasil observasi keaktifan belajar siswa siklus II pertemuan I.....79

4.11 Hasil observasi keaktifan belajar siswa siklus II pertemuan II.....81

4.12 Hasil observasi keaktifan belajar siswa siklus II pertemuan III.....83

4.13 Deskripsi frekuensi dan persentase skor keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPA siklus II pertemuan I, II dan III.....85

4.14 Hasil tes ketuntasan dan tidak tuntas belajar siswa siklus II.....86

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul	Halaman
2.1	Bagan kerangka pikir	33
3.1	Desain Penelitian	38
4.1	Aspek peningkatan siklus I dan siklus II	88
4.2	Rekapitulasi hasil tes siswa secara individual	89
4.3	Rekapitulasi keaktifan belajar siswa secara klasikal	90

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP.....

Lampiran 2 Bahan Ajar.....

Lampiran 3 Lembar Kerja Siswa.....

Lampiran 4 Crossword Puzzle.....

Lampiran 5 Soal Dan Kunci Jawaban Crossword Puzzle.....

Lampiran 6 Lembar Observasi Keaktifan Belajar Siswa.....

Lampiran 7 Hasil Analisis Lembar Observasi Keaktifan Belajar Siswa.....

Lampiran 8 Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran.....

Lampiran 9 Lembar Koreksian Sempro.....

Lampiran 10 Lember Perbaikan Sempro.....

Lampiran 11 Keterangan Validasi Instrumen.....

Lampiran 12 Lembar Validasi RPP Validator 1.....

Lampiran 13 Lembar Validasi LKS Validator 1.....

Lampiran 14 Lembar Validasi Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Guru Validator 1.....

Lampiran 15 Lembar Validasi Observasi Keaktifan Belajar Siswa Validator 1.....

Lampiran 16 Lembar Validasi RPP Validator 2.....

Lampiran 17 Lembar Validasi LKS Validator 2.....

Lampiran 18 Lembar Validasi Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Guru Validator 2.....

Lampiran 19 Lembar Validasi Observasi Keaktifan Belajar Siswa Validator 2.....

Lampiran 20 Surat Permohonan Izin Penelitian.....

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

Lampiran 21 Surat Keterangan Penelitian.....

Lampiran 22 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....

Lampiran 23 Lembar Koreksian Hasil.....

Lampiran 24 Lembar Perbaikan Hasi.....

Lampiran 25 Dokumentasi.....

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada era sekarang sangatlah penting, untuk kemajuan generasi bangsa yang lebih baik. Pendidikan adalah salah satu tolak ukur meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang unggul, semakin baik pendidikan yang diperoleh semakin baik pula kualitas sumber daya manusia (SDM). Pendidikan selalu berkaitan dengan sekolah dan proses belajar mengajar. (Sudjana, 1989: 5) Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan-perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berupa pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain (Nur Islamiah, 2021: 1).

Pendidikan pada hakikatnya merupakan salah satu kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan, manusia mengetahui apa yang sebelumnya tidak diketahui. Pendidikan juga merupakan salah satu indikator penentu kemajuan suatu bangsa. Semakin baik tingkat pendidikan suatu bangsa maka semakin baik pula sumber daya manusianya. Sehingga, antara pendidikan dan kemajuan suatu bangsa merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Mengingat pentingnya pendidikan bagi pribadi manusia maka warga Negara bersama-sama memiliki hak dan kewajiban dalam rangka menyukseskan pendidikan nasional dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk mencapai bangsa

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

yang cerdas, masyarakat berhak berperan serta dalam perencanaan, pelaksanaan, pengawasan, dan evaluasi program pendidikan. Kewajiban mereka adalah memberikan dukungan sumber daya dalam penyelenggaraan pendidikan (Rustam, 2020: 1).

Sebagaimana diatur dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa: Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara demokratis dan bertanggung jawab.

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Penyelenggaraan pembelajaran merupakan salah satu tugas utama guru, di mana pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan yang ditunjukkan untuk mengajarkan siswa (Linda Indriawati, 2012:1). Sesuai dengan dinamika perkembangan pendidikan pemerintah senantiasa menginginkan peningkatan kualitas pendidikan, tentu saja tidak terlepas dari proses belajar mengajar yang mana proses belajar mengajar itu sendiri merupakan kegiatan utama di sekolah.

Pendidikan ideal dapat dilihat melalui aspek-aspek yang mendasari pendidikan. Aspek-aspek yang mendasari pelaksanaan pendidikan disebut landasan pendidikan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

Landasan pendidikan yang menerapkan strategi, metode, dan teknik pembelajaran, dan lain-lain, yaitu landasan pedagogis yang digunakan guru untuk mengelola siswa dan kelas sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Sistem pembelajaran hafalan harus diganti menjadi sistem pembelajaran bermakna. Belajar yang bermakna lebih menekankan pada proses. Siswa diajak untuk terlibat langsung dalam pembelajaran atau active learning.

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, metode dan strategi serta pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Shilpy, 2020:6). Pembelajaran adalah serangkaikan proses interaksi antara siswa dengan guru, pembelajaran tersebut merupakan bantuan yang diberikan guru agar siswa dapat memusatkan perhatiannya terhadap pembelajaran. Sebagaimana menurut Uno (2006:2) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan cara yang dilakukan untuk memusatkan perhatian pada bagaimana membelajarkan siswa dan bukan apa yang dipelajari siswa (evamas, 2019:279). Pembelajaran menekankan pada upaya pencapaian tujuan tersebut. Pada kegiatan ini peran guru dan siswa adalah sebagai subjek dalam interaksi pembelajaran.

Selama ini kegiatan pembelajaran di sekolah lebih menekankan pada aspek kognitif, belum mengembangan keterampilan berpikir siswa dan interaksi antar siawa kurang. Pembelajaran yang diterapkan masih dominan berpusat pada guru, serta penggunaan model konvesional seperti metode ceramah dan penyelesaian

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

segala sesuatu yang diketahui oleh manusia. IPA adalah salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Kegiatan belajar mengajar mata pelajaran IPA di kelas, tidak bisa hanya menggunakan metode mengajar yang dilaksanakan dalam suasana komunikasi satu arah saja. Akan tetapi harus ada alat yang membantu dalam menyampaikan materi, salah satunya adalah media pembelajaran (Evamas, 2019:279).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mencoba mengadakan penelitian tentang **"Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Dengan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 21 Bontorannu"**.

B. Rumusan dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan penelitian ini adalah : Apakah 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 ?

2. Pemecahan Masalah

Keaktifan belajar IPA pada siswa kelas IV SD Negeri 21 Bontorannu dapat meningkat dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan strategi pembelajaran *crossword puzzle*.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dalam meningkatkan keaktifan belajar IPA pada siswa kelas IV SD Negeri 21 Bontorannu".

D. Manfaat Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dari segi teoritis maupun manfaat praktis :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran yaitu berupa alternatif yang dapat dipertimbangkan dalam usaha memperbaiki mutu pendidikan khususnya dalam pembelajaran menggunakan "Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dalam meningkatkan keaktifan belajar Ipa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

1) Dapat meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang telah di sampaikan oleh guru
2) Memperoleh suasana pembelajaran yang menyenangkan
3) Dapat memperoleh bekal keterampilan yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

b. Bagi Guru

Model pembelajaran *kooperatif tipe teams games* tournament dan strategi pembelajaran *crossword puzzle* diharapkan mampu memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran, mendorong guru SD Negeri 21 Bontorannu untuk lebih kreatif dalam pembelajaran sehingga tercipta suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, dan juga menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran guna meningkatkan prestasi belajar siswa. Selain itu juga memotivasi kepada guru-guru agar menerapkan metode yang bervariasi dalam pembelajar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

BAB II
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

a. Pengertian model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yang pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. *Teams games tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Rian Hermanto, 2016:25). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan.

b. Karakteristik pembelajaran kooperatif Tipe *teams games tournament*

Karakteristik model pembelajaran kooperatif Tipe *teams games tournament* (shoimin, 2014 :203) menyatakan bahwa karakteristik pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT termuat dalam lima komponen utama, yaitu :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

1) Penyajian kelas

Penyajian kelas dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak berbeda dengan pengajaran klasik oleh guru, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas saja. Ketika penyajian kelas berlangsung, mereka sudah berada dalam kelompoknya. Dengan demikian mereka akan memperhatikan dengan serius selama pengajaran penyajian kelas berlangsung sebab setelah ini mereka harus mengerjakan Games akademik dengan sebaik-baiknya dengan skor mereka akan menentukan skor kelompok mereka.

2) Kelompok (*Teams*)

Kelompok disusun beranggotakan 4-5 orang yang memiliki pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau etnik. Fungsi utama mereka dikelompokkan adalah anggota-anggota kelompok saling meyakinkan bahwa mereka dapat bekerja sama dengan baik dalam belajar dan mengerjakan game atau lembar kerja dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan semua anggota dalam menghadapi kompetisi.

3) Permainan (*Games*)

Pertanyaan dalam game disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah di sajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok. Sebagian besar pertanyaan pada kuis adalah bentuk sederhana. Setiap peserta didik mengambil sebuah kartu yang di beri nomor pada kartu tersebut.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

4) Kompetisi/Turnamen (*Tournament*)

Turnamen adalah susunan beberapa game yang dipertandingkan. Game dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir unit pokok bahasan, setelah guru memberikan penyajian kelas dan kelompok Mengerjakan lembar kerjanya.

5) Pengakuan kelompok (*Teams Recognition*)

Pengakuan kelompok dilakukan dengan memberikan penghargaan berupa hadiah, sertifikat, atau medali penghargaan atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama (Budi Asih 2018:13).

c. Tujuan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament

Tujuan model pembelajaran kooperatif Tipe *teams games tournament* yang paling utama adalah untuk memberikan konsep, pemahaman, kemampuan, dan pengetahuan yang dibutuhkan siswa agar mereka dapat memberikan kontribusi pada kelompoknya.

Tujuan lain dari model ini adalah untuk melatih siswa agar punya rasa tanggung jawab, meningkatkan rasa percaya diri, menghargai perbedaan pendapat siswa lain, menumbuhkan kerja sama dan mampu saling tolong menolong, dan mengasah keterampilan komunikasi siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

86,99% pada siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelaajaran IPS.

c. Penelitian yang dilakukan oleh Norhayati endah permatasari, tahun 2017 (vol.3 no.2) dari universitas kristen satya wacana dengan judul **"**Peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas 5 SD menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media gambar**"**. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa setelah penggunaan model, rata-rata hasil belajar siswa meningkat pada siklus I maupun siklus II. Selain itu, persentase ketuntasan siswa juga mendekati sempurna. Sehingga penggunaan model teams games tournament berbantuan media gambar ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA di SDN 03 Bringin.

B. Kerangka Pikir

Model pembelajaran *kooperatif tipe teams games tournament* merupakan suatu model pembelajaran yang melatih dan menggerakkan siswa dalam belajar aktif. Model pembelajaran *kooperatif tipe teams games tournament* memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara berkelompok. Peserta didik dapat bekerjasama dan memecahkan masalah terkait dengan materi yang dipelajari melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Kondisi pembelajaran yang menyenangkan akan membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar.

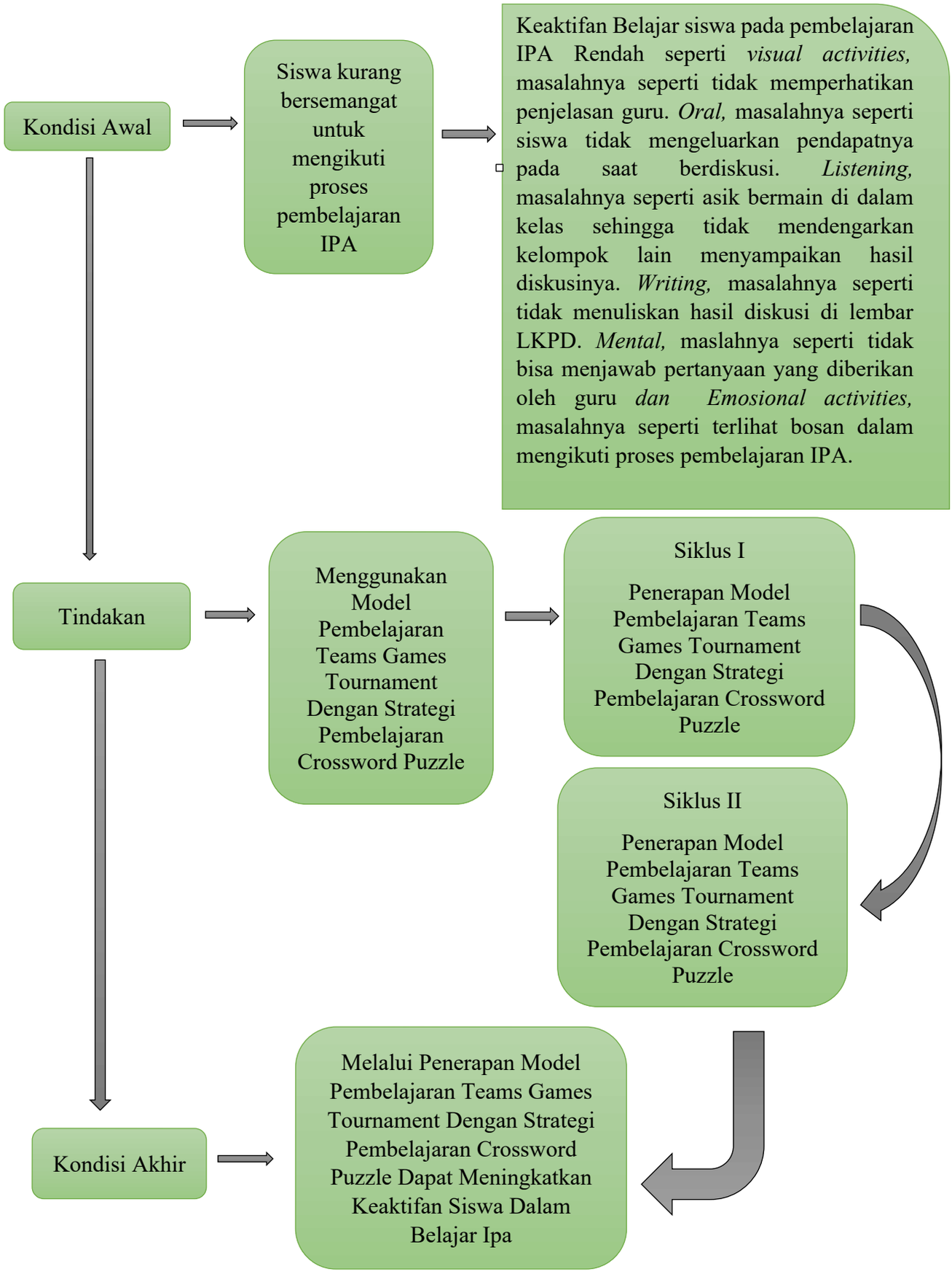
Crossword puzzle adalah strategi belajar untuk meninjau ulang (*review*) materi-materi yang sudah disampaikan. Peninjauan ini berguna untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat-ingat kembali materi apa yang telah di sampaikan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

Usia peserta didik SD termasuk usia dini yang berada pada masa agar bisa berinteraksi dengan teman sebaya dan mereka akan berusaha agar selalu diterima dalam kelompoknya. Peserta didik SD lebih suka mengerjakan sesuatu secara bersama-sama daripada sendirian. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik sesuai dengan karakteristik perkembangannya guna meningkatkan keaktifan belajarnya.

Pembelajaran yang menggunakan model dan strategi yang inovatif akan mengurangi kondisi yang monoton sehingga membuat pembelajaran menarik bagi siswa. Salah satu model pembelajaran dan strategi yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPA adalah dengan model pembelajaran *Kooperatif tipe Teams Games Tournament* dengan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah peneliti telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2010:96).

1. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *kooperatif tipe teams games tournamen* dengan strategi pembelajaran *crossword puzzzle* dapat meningkatkan keaktifan belajar IPA pada siswa kelas IV SD Negeri 21 Bontorannu.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan/perbaikan. Penelitian ini lebih menekankan untuk menganalisis permukaan data dengan memperhatikan proses-proses fenomena, tanpa mengurangi tingkat kepentingan data yang bersifat mendalam (purba, 2021). Hal ini yang banyak dilakukan dalam penelitian sosial dengan berbagai format penelitian kualitatif. Walaupun demikian, kuantitatif-kualitatif mengadopsi cara berfikir yang induktif untuk mengimbangi cara berfikir deduktif.

Penelitian yang digunakan termasuk kedalam penelitian kualitatif meskipun data yang dikumpulkan bias saja kuantitatif, dimana uraiannya bersifat deskriptif dalam bentuk kalimat.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut (Arikunto,dkk, 2006:2) Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research* merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Budi Asih, 2018:43).

Ciri khusus PTK ialah adanya tindakan nyata yang dilakukan sebagai bagian dari kegiatan penelitian dalam rangka memecahkan masalah. Tindakan yang diambil merupakan kegiatan yang sengaja dilakukan atas dasar tujuan tertentu. Tujuan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

utama Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah melakukan perbaikan dan peningkatan layanan profesional guru dalam menangani proses pembelajaran, melakukan pengembangan keterampilan guru yang bertolak dari menanggulangi berbagai persoalan aktual yang dihadapinya terkait pembelajaran, dan menumbuh kembangkan budaya meneliti di kalangan guru. Berdasarkan definisi dan tujuan (PTK) merupakan upaya yang sengaja dilakukan oleh guru dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran di kelas.

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam peneliti ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 21 Bontorannu yang berjumlah :

Tabel 3.1 Jumlah siswa kelas IV SD Negeri 21 Bontorannu

Jenis kelamin	Jumlah
Laki-laki	11
Perempuan	7
Total	**18**

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi penelitian

Dalam melaksanakan suatu kegiatan penelitian, maka terlebih dahulu menentukan tempat atau lokasi yang akan dijadikan tempat penelitian sehingga dapat memperoleh hasil penelitian yang diinginkan. Peneliti ini berlokasi di SD Negeri 21 Bontorannu. Pengambilan lokasi ini didasarkan pada adanya persoalan-persoalan yang ingin dikaji oleh peneliti mengenai keaktifan belajar siswa yang ingin di tingkatkan melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament dengan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle.

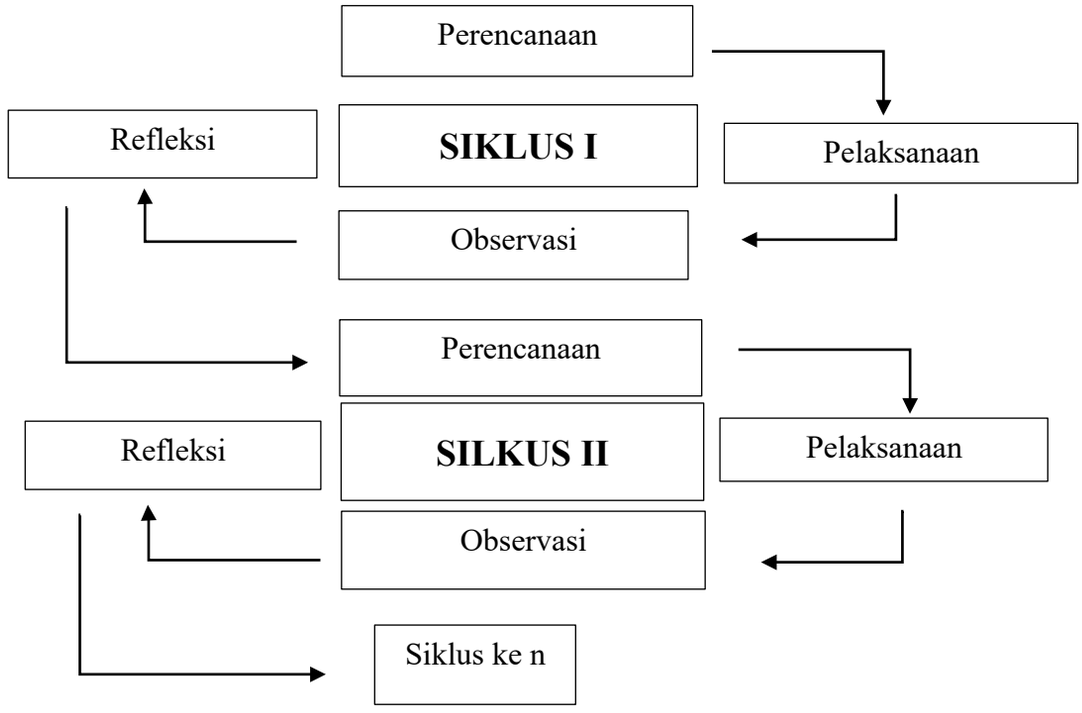
Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

2. Waktu penelitian

Waktu penelitian tidakan kelas ini dilaksanakan pada semester ganjil, pada siswa kelas IV tahun ajaran 2022/2023 pada bulan Juli.

D. Prosedur dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dengan model Kemmis dan Mc. Taggart. Secara sederhana, prinsip pelaksanaan penelitian Tindakan Kelas menurut model Kemmis & Mc. Taggart, dilaksanakan berupa proses pengkajian berdaur yang terjadi dari 4 tahap, digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Prosedur penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan secara bersiklus dengan empat tahap :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

SIKLUS I

1. Tahap Perencanaan

   Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut :

   a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

   b) Menyiapkan materi pembelajaran.

   c) Menyiapkan perangkat pembelajaran berupa LKPD dan *crossword puzzle*.

   d) Menyiapkan instrumen lembar observasi mengenai keaktifan belajar siswa.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenai tindakan dikelas. Rencana tindakan dalam proses pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

a) Guru menyampaikan kepada peserta didik kriteria kelompok terbaik yang nantinya akan jadi kelompok terbaik dan akan mendapatkan penghargaan dari guru.

b) Menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan apresepsi terlebih dahulu.

c) Memberikan penjelasan mengenai materi yang akan dipelajari.

d) Pembelajaran dilakukan dengan mengelompokkan peserta didik dan diupayakan secara heterogen.

e) Memberikan lembar kerja peserta.

f) Memberikan permainan berupa *Crossword Puzzle* (Teka-teki silang).

3. Tahap Observasi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

Tahap observasi atau pengamatan dilakukan selama pelaksanaan tindakan sebagai upaya untuk mengetahui jalannya proses pembelajaran. Kegiatan observasi meliputi :

a) Situasi kegiatan belajar mengajar
b) Keaktifan peserta didik
c) Perilaku peserta didik dalam kelas

4. Tahap Refleksi

Tahap ini merupakan kegiatan untuk menemukan kembali apa yang sudah dilakukan**.** Refleksi merupakan analisis dan penilaian terhadap hasil perencanaan, pelaksanaan, dan observasi yang dilakukan.

Berdasarkan refleksi suatu perbaikan tindakan selanjutnya ditentukan. Adapun kegiatan yang dilakukan meliputi :

a) Menganalisis lembar observasi peserta didik
b) Menganalisis hasil pekerjaan peserta didik

Hasil dari refleksi akan dijadikan sebagai bahan pertimbangan apakah terjadi peningkatan keaktifan belajar Ipa dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*. Jika sudah tercapai dan telah berhasil maka siklus tindakan berhenti. Tetapi sebaliknya jika belum berhasil pada siklus I tersebut, maka peneliti melanjutkan siklus II dengan memperbaiki kinerja pembelajaran pada tindakan berikutnya sampai berhasil sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan. Pelaksanaan pembelajaran IPA dengan menggunakan Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan strategi *Crossword Puzzle* di kelas IV SD Negeri 21 Bontorannu dengan jumlah siswa 18 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini melalui empat tahapan yaitu, tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Setelah melalui tahapan-tahapan tersebut maka diperoleh data-data yang berkaitan dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan strategi *Crossword Puzzle* di kelas IV SD Negeri 21 Bontorannu.

1. Siklus I

Siklus I dilakukan selama tiga kali pertemuan pembelajaran. Dalam pelaksanaan siklus I kegiatan yang dilakukan meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Setiap tahapan di jelaskan sebagai berikut :

a. Tahap Perencanaan Siklus I

Perencanaan pada siklus I yaitu berupa pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan strategi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

pembelajaran *Crossword Puzzle*. Tugas peneliti selama proses pembelajaran adalah bertindak sebagai guru, dalam melakukan proses pembelajaran peneliti memiliki keterbatasan dalam mengamati siswa dalam satu kelas, sehingga peneliti mengajak 2 orang temannya yang bertugas sebagai pengamat (observer) dan mendokumentasikan seluruh kegiatan selama pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan ini adalah :

1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Penyusunan RPP memuat kegiatan yang menggunakan Model Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan Strategi *Crossword Puzzle*. RPP dipergunakan sebagai perangkat pembelajaran dari tindakan yang akan dilakukan.
2) Menyusun dan menyiapkan bahan ajar yang akan diajarkan
3) Mempersiapkan instrument-instrument penelitian, seperti lembar observasi aktivitas siswa dan guru maupun Lembar Kerja Siswa (LKS)
4) Mempersiapkan lembar observasi keaktifan belajar siswa

Tabel 4.1 Jadwal Perencanaan (Siklus I)

No.	Hari/tanggal	Pertemuan	Materi
1.	Senin, 10 Juli 2023	Pertemuan I	Macam-macam cahaya dan sifatnya (Cahaya dapat menembus benda bening)
2.	Selasa, 11 Juli 2023	Pertemuan II	Macam-macam cahaya dan sifatnya (Cahaya dapat merambat lurus)
3.	Rabu, 12 Juli 2023	Pertemuan III	Macam-macam cahaya

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

			dan sifatnya (Cahaya dapat dipantulkan)

b. Tahap Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan tindakan ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap pertemuan akan dilakukan pengamatan dengan menggunakan lembar observasi untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa selama dilakukan tindakan. Setelah siklus I dilaksanakan, akan dilakukan refleksi untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan selama pelaksanaan siklus.

Pelaksanaan tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 21 Bontorannu yang berjumlah 18 siswa. Peneliti bertindak sebagai bemberi tindakan dan guru bertindak sebagai pengamat selama proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle.* Berikut deskripsi langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* :

1) Pertemuan I

Pertemuan I pada siklus I dilaksanakan pada hari senin, 10 Juli 2023. Dilaksanakan selama dua jam pelajaran (3 x 45 menit) dimulai pukul 07:30 – 09:45 WITA. Pelajaran yang akan disampaikan adalah IPA tentang materi macam-macam cahaya dan sifatnya (cahaya dapat menembus benda bening). Siswa yang hadir adalah 18 siswa. Pelaksanaannya diawali dengan kegiatan awal yang meliputi :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

a) Kegiatan Awal

Pada awal pembelajaran guru memberi salam kepada siswa dan siswa menjawab salam. Selanjutnya guru meminta ketua kelas untuk memimpin do'a bersama sebelum pelajaran di mulai. Guru memeriksa kehadiran siswa dengan memanggil nama-nama siswa menurut absen. Sebelum memulai pembelajaran guru memberi motivasi kepada siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran yang sebelum dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Guru membuka pelajaran dan menginformasikan tentang topik pembelajaran yang akan diajarkan, dilanjutkan dengan memberikan apresepsi melalui Tanya jawab yang berkaitan dengan topik yang akan diajarkan untuk menggali pengetahuan awal siswa dan setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

b) Kegiatan Inti

(1) Guru meminta siswa untuk mengamati gambar sumber-sumber cahaya yang disediakan dan memberikan penjelasan tentang sumber dan sifat cahaya (dapat menembus benda bening)

(2) Guru memberikan pertanyaan kepada siswa apa saja di sekitar kalian yang dapat menghasilakan cahaya

(3) Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok dan membagikan kepala bernomor struktur untuk masing-masing kelompok

(4) Guru meminta masing-masing kelompok untuk mengumpulkan nama benda di sekitar mereka yang menghasilkan cahaya sebanyak-banyaknya. Guru mendorong siswa untuk berfikir mencari benda yang menghasilkan cahaya

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

(5) Guru memberikan alat kepada masing-masing kelompok untuk menguji salah satu sifat cahaya yaitu (dapat menembus benda bening)

(6) Guru membagikan lembar LKPD kepada setiap kelompok untuk mencatat hasil percobaannya di lembar LKPD tersebut.

(7) Guru memberikan waktu kepada setiap kelompok untuk melakukan percobaan dan mengamati salah satu sifat cahaya yaitu dapat menembus benda bening.

(8) Guru membimbing diskusi, berjalan keliling dari kelompok satu ke kelompok lain untuk memastikan bahwa setiap anggota berpartisipasi aktif.

(9) Guru meminta setiap kelompok untuk maju mempresentasikan hasil diskusinya secara bergantian.

(10) Guru mengulang kembali penjelasan mengenai sumber dan sifat cahaya (dapat menembus benda bening) yang ada disekitar mereka.

(11) Guru mengadakan turnament dengan cara Tanya jawab/kuis dengan mengisi kotak *crossword Puzzle*

(12) Guru membuat meja turnament untuk setiap anggota kelompok

(13) Guru memberikan petunjuk tata cara turnament kepada semua kelompok

(14) Guru membacakan pertanyaan dari *crossword puzzle*, siswa berebutan untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan cara angkat tangan.

(15) Kelompok yang mengangkat tangan terlebih dahulu maka dia berhak menjawab pertanyaa tersebut dan mengisi kotak-kotak *crossword puzzl*e yang sudah disediakan. Jika jawabannya benar akan mendapatkan nilai

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa peningkatan keaktifan belajar siwa pada pembelajaran IPA melalui 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 (CA). dan pada siklus II keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPA mendapat peningkatan tinggi atau masuk dalam katerori sangat aktif (SA).

B. Saran

1. Bagi murid
    a. Murid hendaknya mempersiapkan diri dengan baik sebelum mengikuti pembelajaran misalnya lebih aktif mencari informasi materi berbagai sumber seperti di internet, buku sekolah, buku cerita agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
    b. Bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran hendaknya memperhatikan dengan baik apa yang disampaikan oleh guru, meningkatkan belajarnya dan aktif mengikuti proses pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

2. Bagi guru

   a. Guru hendaknya lebih memperhatikan penggunaan strategi maupun model sehingga tercipta suasana pembelajaran aktif, kreatif, dan juga menyenangkan dengan model pembelajaran yang lainnya.

   b. Guru hendaknya lebih memberikan kesempatan atau feedback pada murid untuk berperan aktif pada saat proses pembelajaran.

3. Bagi peneliti

Untuk 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.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

DAFTAR PUSTAKA

A . Octavia, Shilpy. (2020). Model-model Pembelajaran. CV Budi Utama.

Asih, Budi. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Melalui Teknik Bermain Game Guna Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *Skripsi.* Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta

Asori, Muhammad. (2013). Pengertian, Tujuan, Dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran. Jurnal Madrasah. 5(2). 167-168 http://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/madrasah/article/viewFile/3301/5117

Azkatulfauzah, M. (2021). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD N 1 Bumirejo Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament). *Prosiding.* Disajikan Dalam Seminar Nasional "Bimbingan dan Konseling Islamiah" Univesitas Ahmad Dahlan.

Dyas,Pratiwi, Niyarti. (2013). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar IPA Dengan Pendekatan Inkuiri Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Karanganyar Ngemplak Sleman. *Skripsi.* Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.

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.

Erwin, Pratiwi, winda. (2013). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV Menggunakan Media Gambar Di SD N Banyuraden Gamping Tahun Ajaran 2012/2013. *Skripsi.* Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.

Farida, Wilda. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning) Terhadap Hasil Belajar IPA Bagian-Bagian Tumbuhan Peserta Didik Kelas IV SD Inpres Bontoramba Kab. Gowa. *Skripsi.* Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiya Makassar. Makassar

Nafisah,fitratun. (2020). Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 146/IX Desa Parit Kabupaten Muaro Jambi. *Skripsi.* Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sutha Jambi. Jambi.

Hermanto, Rian. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungawaru Tulungagung

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi.* Fakultas Tarbiah Dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri Tulungagung. Tulungagung

Husna, Nurul. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode Cooperative Script Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 004 Kalotok Kecamatan Sabbang Selatan. *Skripsi.* Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Cokroaminoto Palopo. Palopo

Indriawati, Linda. (2012). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-teki Silang) Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Sawahan Juwiran Klaten Tahun Ajaran 2011/2012. *Skripsi.* Universitas Muhammadiyah Sukarta. Sukarta

Islamiah, N. (2021). Pengaruh Ice Breaking Berbantuan Musik Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 2 Labakkang Kab. Pangkajene & Kepulauan. *Skripsi.* Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan. Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa Pangkep. Pangkep

Miswandi. (2018). Peningkatan Hasil Belajar PKN SD Melalui Strategi Crossword Puzzle. Jurnal Pendidikan. 2(3). 302. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v2i3.66

Riadi, Muchlisin. (2020). Keaktifan Belajar (Pengertian, Bentuk, Indikator dan Faktor Yang Mempengaruhi). (Online) diakses pada tanggal 3-12-2022 dari https://www.kajianpustaka.com/2020/12/keaktifan-belajar-siswq.html

Rustam, D, H. (2020). Penggunaan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 65 Pare-pare. *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar. Makassar.

Skolikhah, Ria, Amalia. (2014). Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Penerapan Metode Eksperimen Kelas V SD Negeri 1 Sedayu Tahun Ajaran 2013/2014. *Skripsi.* Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta

Sutrisno, Ahmad, Budi. (2014). Komparasi Keaktifan, Motivasi Dan Hail Belajar Matematika Dalam Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Antara Tipe NHT Dan Tipe Snowball Throwing Siswa Kelas VIII SMP Negeri 22 Bantimurung. *Tesis.* Universitas Negeri Makassar. Makassar.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, PT. Armas Duta Jaya.

Umniyah, Dini. Dan Rochmah, E. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Metode Crossword Puzzle Dalam Tema Lingkungan Sahabat Kita.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

Edutary (Education Of Etementary School). 1(1). 2-3 https://doi.org/10.32534/edutary.v1i1.2749

Payon, Feni, Parida. (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

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

Dokumentasi





Pembukaan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti untuk memulai pembelajaran





Peneliti menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa kelas IV





Peneliti membimbing siswa secara berkelompok mengerjakan lembar kerja siswa

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg

Riwayat Hidup



Hardianti merupakan anak pertama dari pasangan Muh. Usman dan Rahbiah. Lahir di pulau saugi pada tanggal 21 Desember 2001. Pendidikan yang ditempuh dimulai dari Sekolah Dasar Negeri 5/43 pulau saugi pada tahun 2007-2013, di kec. Liukang Tupabbiring Utara, Desa Mattiro Baji. Kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Terbuka Liukang Tupabbiring. Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan pada tahun 2013-2016. Kemudian dilanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 10 Pangkep pada tahun 2016-2019 di Bungoro, Sulawesi selatan. Peneliti kemudian melanjutkan pendidikannya di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di STKIP Andi Matappa pangkep pada tahun 2019.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/kKGjUBxvCEIVopZm7Sf4dg