

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTUAN MEDIA *LEAFLET* DILENGKAPI DENGAN LKS *CROSSWORD PUZZLE* DI SMA NEGERI 2 UMALULU

Nency Anggraini Saingo¹, Anita Tamu Ina², Marleni Rosalia Ndapa Huda³
nencyanggrainisaingo@gmail.com¹, anitamuina@unkriswina.ac.id²,
marlenihuda@unkriswina.ac.id³

Universitas Kristen Wira Wacana Sumba

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media leaflet dilengkapi dengan LKS Crossword Puzzle. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kuantitatif melalui penelitian tindakan kelas. Pada prasiklus diperoleh hasil belajar kognitif sebesar 56,38% dan 67% pelajar yang belum memenuhi KKM masuk dalam kategori kurang. Pada siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar kognitif sebesar 72% sehingga nilai tengah posttest kognitif sebesar 71,38. Pada siklus I, tujuan pengajaran emosional memiliki nilai nilai tengah 76, dengan 28 pelajar memperoleh nilai baik (78%) dan 8 pelajar memperoleh nilai buruk (22%). Dengan nilai rata-rata posttest sebesar 75,83 pada siklus II, terjadi peningkatan hasil belajar kognitif sebesar 92%. Dengan nilai nilai tengah 90, perolehan belajar afektif siklus II juga mengalami peningkatan; 94% pelajar yang mencapai KKM dinilai sangat baik, sedangkan 6% yang tidak mencapai KKM dinilai kurang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media leaflet dilengkapi dengan LKS Crossword Puzzle di SMA Negeri 2 Umalulu dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Pengajaran TGT, Media *Leaflet*, LKS *Crossword Puzzle*, Perolehan Belajar.

ABSTRACT

The purpose of this study was to improve student learning outcomes using the TGT learning model assisted by leaflets equipped with LKS Crossword Puzzle. The method used was a quantitative descriptive method through classroom action research. In the pre-cycle, cognitive learning outcomes were 56.38% and 67% of students who had not met the KKM were categorized as less. In the first cycle, there was an increase in cognitive learning outcomes of 72% so that the mean value of the cognitive posttest was 71.38. In the first cycle, the emotional teaching objective had a mean value of 76, with 28 students obtaining good scores (78%) and 8 students obtaining bad scores (22%). With an average posttest value of 75.83 in the second cycle, there was an increase in cognitive learning outcomes of 92%. With a mean value of 90, affective learning outcomes in the second cycle also increased; 94% of students who achieved the KKM were considered very good, while 6% who did not achieve the KKM were considered less. These results indicate that the implementation of the TGT learning model, supported by leaflets and crossword puzzle worksheets (LKS) at SMA Negeri 2 Umalulu, can improve student learning outcomes.

Keywords: TGT Teaching, Leaflets, Crossword Puzzle Worksheets, Learning Achievement.

PENDAHULUAN

Pengembangan potensi manusia yang berkualitas tinggi sangat dibantu oleh pendidikan Dityatulloh (2018:117) menegaskan bahwa edukasi yang berkualitas akan mendorong pengembangan potensi manusia yang selanjutnya akan mendorong kemajuan di berbagai aspek. Menurut Nurfadillah dkk. (2021:117), pendidik harus melakukan inovasi di aspek pendidikan, terkhusus dalam pemanfaatan potensi manusia, untuk meningkatkan derajat prestasi akademik yang ditunjukkan oleh peserta didik yang berprestasi baik, dibuktikan dengan nilai yang memenuhi atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal

(KKM). Salah satu pendekatan pengajaran yang dapat melibatkan pelajar secara aktif untuk memperoleh perolehan yang maksimal adalah pengajaran kooperatif (Hikmah et al., 2018). Menurut Nyami et al. (2018), pelajar lebih senang dengan proses pengajaran karena contoh pengajaran Teams Games Tournament (TGT) menggabungkan permainan dan kontes. Selain mendorong akuntabilitas, kerja sama tim, kompetisi yang sehat, dan keterlibatan belajar, contoh kegiatan pengajaran TGT juga membuat pengajaran lebih menyenangkan bagi anak-anak.

Berdasarkan perolehan penelitian yang dilakukan di IPA Biologi SMA Negeri 2 Umalulu, sebagian besar pelajar belum memenuhi nilai KKM dan nilai KKTP kelas XI MIPA sebesar 70. Pada penilaian tengah semester (PTS) siswa yang tuntas sebanyak 13 orang dengan persentase 36% sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 23 orang dengan persentase 64%. Hal ini terlihat dari masih banyaknya pelajar yang belum memahami KKTP pada mata kuliah IPA Biologi. Kondisi ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan adalah Discovery Teaching yang cenderung pasif dan kurang efektif bagi pelajar. Selain itu, pengajaran masih banyak mengandalkan guru yang berperan sebagai pembimbing pelajar dalam pengajaran. Berdasarkan perolehan riset yang dilakukan pada pelajar kelas XI MIPA SMA Negeri 2 Umalulu, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik masih menghadapi kesulitan dalam menguasai konsep pembelajaran yang disampaikan bahan, sedangkan sebagian pelajar lainnya tidak. Terbatasnya sumber belajar yang digunakan menyebabkan sebagian pelajar kurang termotivasi sehingga perolehan belajarnya pun kurang baik.

Hamid dkk. (2020) mendefinisikan media pengajaran sebagai sesuatu yang dapat berupa individu, benda, atau lingkungan sekitar yang dapat digunakan untuk menjelaskan atau memperluas pelajaran dengan tujuan meningkatkan perhatian, minat, dan perasaan pelajar dalam kegiatan pengajaran serta membantu mereka dalam mencapai tujuan pengajaran (Handayani, 2023:18). Leaflet, menurut Ruyadi (2015), merupakan publikasi yang berbentuk lembaran kertas yang dilipat dan memuat informasi dengan berbagai macam cetakan dan tata letak yang menarik perhatian., tidak diedarkan secara berkala dan berfungsi sebagai media atau saluran penyampaian pesan kepada khalayak ramai.

Lembar Kerja Pelajar (LKS) merupakan panduan yang memuat tugas, rangkuman, dan bahan pengajaran yang wajib diisi oleh pelajar. Menurut Prattowo (2011), Lembar Kerja Pelajar (LKS) merupakan salah satu jenis media. pengajaran yang dapat mengurangi peran pelajar sekaligus meningkatkan tingkat keterlibatan pelajar. Menurut Amanda dan Suryawan (2023:982), tebakan silang merupakan salah satu media yang disertakan dalam pengajaran. dapat membantu pelajar yang kesulitan memahami informasi dalam pengajaran tematik, memberikan inspirasi, dan meningkatkan perolehan belajarnya.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan PTK atau penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan di kelas untuk mengatasi masalah yang dihadapi instruktur selama interaksi edukatif yang bertujuan untuk mengoptimalkan perolehan serta kualitas pengajaran peserta didik dari upaya menggunakan berbagai pendekatan, strategi, atau prosedur untuk belajar. Perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi merupakan empat fase rencana tindakan yang dirujuk dalam proses penelitian ini (Tampubolon, 2014:27). Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Umalulu yang terletak di Kabupaten Sumba Timur, Kecamatan Umalulu. Subjek dalam penelitian ini adalah pelajar kelas XI MIPA di SMA Negeri 2 Umalulu yang berjumlah 36 pelajar. Yang terdiri dari pelajar laki-laki sebanyak 7 orang dan perempuan sebanyak 29 orang. Semester genap T.A 2024/2025.

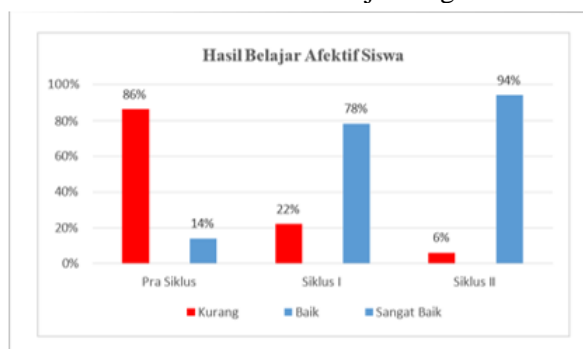
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini terdiri dari tiga pertemuan, yaitu pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada akhir setiap siklus, dilakukan posttest untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar peserta didik setelah materi pembelajaran disampaikan.

Berdasarkan data hasil tes dan observasi siswa dilakukan perhitungan skor pada setiap siklus. Hasilnya dapat di lihat pada tabel dan diagram berikut.



Gambar 1. Grafik Hasil Belajar Kognitif Siswa



Gambar 2. Grafik Hasil Belajar Afektif Siswa

Pra Siklus

Berdasarkan pengajaran pada pra Sebanyak 36 pelajar hadir di kelas XI MIPA 1 pada hari Senin, 5 Mei 2025, pukul 07.30-09.30 WITA, tempat berlangsungnya siklus tersebut. Pendekatan pengajaran TGT dengan menggunakan media leaflet dan lembar kerja soal tebakan silang tidak digunakan oleh peneliti pada pertemuan tersebut. Peneliti menggunakan teknik Contoh pengajaran Discovery Teaching kerap digunakan oleh guru IPA SMA dalam menyampaikan sub bahan struktur dan fungsi jaringan pada sistem pernapasan manusia dengan bantuan buku teks. Setelah proses pengajaran, pelajar diberikan posttest untuk mengukur pemahaman mereka terhadap bahan mengukur tingkat pengetahuan mereka.

Setelah pelaksanaan pengajaran pra siklus Perolehan belajar pada tahap pra-siklus belum optimal karena belum mencapai nilai KKTP. Berdasarkan Tabel 4.1, nilai tengah nilai kognitif pelajar adalah 56,38 dari total 36 pelajar. Sebanyak 67% pelajar belum mencapai KKTP (nilai 70), sementara hanya 33% yang tuntas. Selama pengajaran pra-siklus, masih terlihat beberapa pelajar yang kurang aktif dalam proses belajar, kurang fokus dan sibuk sendiri saat peneliti menjelaskan bahan. Dalam proses pengajaran pra siklus juga terlihat masih banyak pelajar yang kurang bekerja sama dalam kelompok sehingga nilai ketuntasan afektif pada pra siklus hanya 14%. Dalam Pengajaran: Beberapa pelajar masih kesulitan untuk bekerja Kurangnya rasa tanggung jawab dan kesamaan peran dalam kelompok menunjukkan rendahnya keterlibatan emosional pelajar. Tabel 4.2 mencatat nilai

tengah nilai afektif sebesar 48 selama prasiklus. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengajaran tanpa penerapan contoh tertentu pada tahap prasiklus menunjukkan persentase ketercapaian yang rendah, sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus I. TGT yang dilengkapi dengan media leaflet yang berisi tebakansilang LKS.

Siklus I

Peneliti melanjutkan siklus I berdasarkan perolehan observasi prasiklus. Pada tanggal 6 Mei 2025, tindakan ini diselesaikan dalam satu kali pertemuan. Proses pengajaran pada siklus I belum tercapai secara optimal walaupun susah mencapai standar ketuntasan secara keseluruhan dengan nilai nilai tengah posttest pada siklus I yaitu 71, terdapat 26 orang pelajar mencapai KKTP (70) dengan persentase 72%, sedangkan 10 pelajar atau 28% dari total pelajar tidak mencapai KKTP. Karena Karena masih terdapat sejumlah pelajar yang belum mencapai nilai Kriteria Pencapaian Tujuan Pengajaran (KKTP) sebesar 70, peneliti melanjutkan ke siklus II. Pada tahap ini, beberapa pelajar masih tampak belum terbiasa dengan penerapan contoh pengajaran TGT yang didukung oleh media pengajaran leaflet yang disertai LKS tebakansilang sehingga pemahaman pelajar masih kurang. Kemudian pada ranah afektif perolehan nilai nilai tengah siklus I yaitu 76 dari 36 orang pelajar. Pelajar yang memenuhi standar KKTP 28 orang pelajar dengan persentase 78%, sedangkan pelajar yang tidak memenuhi standar KKTP 8 orang pelajar dengan persentase 22%. Hal ini disebabkan karena masih ada beberapa pelajar yang kurang memahami bahan yang disampaikan oleh peneliti dan kurangnya kerja sama dan tanggung jawab dalam kelompok. Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu oleh Eliani Yuskartika Bili (2024) dengan judul “Penerapan Contoh Pengajaran Team Game Tournament Berbantuan Media Monopoli Biologi Dalam Meningkatkan Perolehan Belajar Pelajar Kelas Xi Sma Negari 1 Pandawai”. Perolehan penelitian menunjukkan bahwa pada pra-siklus, nilai nilai tengah kognitif adalah 71,38, dengan 83% pelajar tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pengajaran (KKTP) 78, dan 17% pelajar mencapai KKTP. Nilai nilai tengah afektif adalah 54, dengan 89% pelajar tidak mencapai KKTP. Pada Siklus I, nilai nilai tengah kognitif meningkat menjadi 80,13, dengan 64% pelajar mencapai KKTP. Pada Siklus II, nilai nilai tengah kognitif posttest mencapai 94,16, dengan 94%. Hal ini menunjukkan bahwa contoh pengajaran TGT berbantuan media leaflet dilengkapi LKS crossword puzzle dapat meningkatkan perolehan belajar pelajar tetapi belum sepenuhnya berperolehan maka peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II. Berdasarkan perolehan belajar yang diperoleh pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.3 dan perolehan belajar afektif pelajar dilihat pada tabel 4.4 Berdasarkan perolehan refleksi pada siklus I, proses pengajaran melalui contoh kooperatif tipe TGT berbantuan media leaflet dan LKS Tebakan Silang dinilai belum berjalan optimal. Beberapa pelajar masih menunjukkan kurangnya keaktifan dalam kegiatan pengajaran kelompok dan kesulitan dalam mengisi jawaban pada LKS Teka Teki Silang. Untuk mengatasi kendala tersebut, peneliti melakukan penelitian tambahan pada siklus II.

Siklus II

Berdasarkan perolehan observasi pada siklus I, peneliti melanjutkan melakukan siklus II. Kegiatan ini dilakukan dalam satu kali pertemuan yaitu pada Kamis tanggal 8 Mei 2025. Pada siklus II ini pelajar terlihat lebih aktif dan juga lebih bersemangat dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Hal ini menunjukkan Nilai nilai tengah posttest sebesar 76 menunjukkan adanya peningkatan perolehan belajar kognitif pelajar, seperti yang terlihat pada tabel 4.6. Dalam hal ini, 3 pelajar (8% dari total) tidak memenuhi tingkat KKTP, sedangkan 33 pelajar (72%) memenuhi, yang merupakan persentase 92%. Selanjutnya, pada siklus II perolehan belajar emosional pelajar diperoleh nilai nilai tengah yaitu 90. Hal ini menunjukkan bahwa pelajar yang dikategorikan kurang terdapat 2 orang pelajar dengan

persentase 6% sedangkan pelajar yang dikategorikan sangat baik terdapat 34 orang pelajar dengan persentase 94%. Dengan hal ini perolehan belajar pelajar pada siklus II mengalami peningkatan yang diharapkan oleh peneliti dengan penerapan contoh pengajaran TGT berbantuan media leaflet dilengkapi dengan LKS crossword puzzle telah berperolehan diterapkan dalam pengajaran IPA pada pelajar kelas XI MIPA1 di SMA Negeri 2 Umalulu. Berdasarkan perolehan belajar yang diperoleh pada siklus II dapat dilihat pada tabel 4.5 dan perolehan belajar afektif dilihat pada tabel 4.6. Refleksi pada siklus II menunjukkan bahwa penerapan contoh pengajaran TGT dengan media leaflet dan LKS Crossword Puzzle berperolehan meningkatkan perolehan belajar pelajar. Pelajar tampak lebih aktif dalam kerja kelompok dan dalam menjawab pertanyaan. Oleh karena itu, penelitian dihentikan pada siklus ini dan tidak dilanjutkan ke tahap berikutnya nilai tengah perolehan belajar kognitif pelajar meningkat dari 56,38 pada prasiklus, menjadi 71,38 pada siklus I, dan naik lagi menjadi 75,83 pada siklus II. Pada siklus I, 72% pelajar telah mencapai KKTP, sementara pada siklus II, 92% pelajar berada pada kategori sangat baik. Peningkatan juga terlihat pada perolehan belajar afektif dari prasiklus hingga siklus II, sebagaimana ditampilkan pada grafik 4.2, pelajar belum memenuhi indikator prasiklus yaitu kerjasama, tanggung jawab, dan percaya diri dengan persentase ketuntasan sebesar 14%. Namun, terjadi peningkatan pada siklus I dan II, dengan persentase ketuntasan sebesar 78% dan siklus II sebesar 94% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik pengajaran TGT dengan media Leaflet disertai LKS Teka Teki Silang berperolehan dalam meningkatkan perolehan belajar pelajar kelas XI MIPA1 di SMA Negeri 2 Umalulu.

Penerapan pendekatan pengajaran TGT dengan penggunaan media Leaflet disertai Perolehan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan LKS berbentuk tebak silang tidak hanya mampu meningkatkan perolehan belajar pelajar, tetapi juga mendorong antusiasme dan keterlibatan aktif dalam pengajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Mardiana (2015), Mamanda (2018) Astuti dkk (2017), Nggadi dkk. (2023), Kanatalo dkk. (2024), Bili et al (2024), Hara dkk (2025), Wagi et al., (2025). Hal ini menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran TGT dengan bantuan beberapa media pembelajaran dan LKS tertentu dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 92% pada ranah kognitif dan pada afektif sebesar 94% setelah menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media *leaflet* dilengkapi dengan LKS *crossword puzzle* di SMA Negeri 2 Umalulu.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, A. R., & Suryawan, A. (2023). Pengaruh Model Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08, 978–990.
- Astuti, W., & Kristin, F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa. 1(3), 155– 162.
- Eli Rohaeti*, Endang Widjajanti LFX, dan R. T. P. (2009). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Mata Pelajaran Sains Kimia Untuk Smp Eli. *Inovasi Pendidikan*, 1, 1–11.
- Handayani, I. T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Flanel Kata Pada Materi Menulis Kalimat Kelas Ii Sd Negeri Jatiasih Ix Kota Bekasi Irda. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 18.
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA*:

- Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 3(2), 104–111.
- Hermanto, F. (n.d.). Penerapan Model Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Gambar pada Hasil Belajar dan Minat peserta Didik Sub Materi jaringan pada Tumbuhan Kelas VIII SMPN 5 Lahei kabupaten Barito Utara.
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5(1).
- Iswari, R. S. (2013). PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA BERBASIS OBSERVASI PADA TAMAN SEKOLAH SEBAGAI SUMBER BELAJAR SAINS. *Unnes Journal of Biology Education*, 2(1).
- Kanatalo, K. P., Bano, V. O., Ndjoeroemana, Y., Author, C., Studi, P., Biologi, P., Kristen, U., & Wacana, W. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Dengan Lkpd Worksheet Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Smp Satap Padadita Implementation. 6(1).
- Laila. (2023). Efektivitas Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Qur'an Hadis. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 360– 377.
- Lestari, N. F. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Savi (Somatic, Auditory, Visual, Intellectually) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dan Mengembangkan Keterampilan 4c Di Sekolah Dasar Nia. 1.
- Nurfadillah, S., Saputra, T., Farlidy, T., Wellya Pamungkas, S., Fadhlurahman Jamirullah, R., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). pengembangan media pembelajaran berbasis media poster pada materi “perubahan wujud zat benda” kelas V di sdn sarakan li tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 117–134. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Rahayu, I. M. (2018). Pengembangan Poster Submateri Peran Tumbuhan di Bidang Ekonomi Untuk Pembuatan Muffin Pisang. *Universitas Tanjungpura Pontianak*, 1–13.
- Rahmah, L. A. (2016). Penerapan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Pada Kompetensi Dasar Konsep Dan Pengelolaan Koperasi Kelas X Iis 2 Di Sma Negeri 1 Driyorejo Gresik. *Junal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*., 4(3), 1–10.
- Sari, E. P., Basri, S., & Kasmawati, K. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Leaflet Terhadap Hasil Belajar Biologi. *Binomial*, 4(1), 1–14.
- Wagi dkk (2025) Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Team Game Tournament Berbantuan Media Flipchart dilengkapi dengan Quiz Wordwall di SMP Negeri 1 Waingapu
- Widodo, L. W. (2013). Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning pada Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Fisika Indonesia*, 17(49), 1410– 2994. <https://doi.org/10.22146/jfi.24410>