

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES
TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA CROSSWORD
PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS V SD NEGERI 104233
BANDAR LABUHAN
T.A 2024/2025**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik di SD Negeri 104233 Bandar Labuhan. Hasil observasi menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang kesulitan dalam menyampaikan ide pemikiran mereka dalam bentuk pertanyaan, serta kurang aktif saat diberikan kesempatan untuk bertanya oleh guru. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar setelah materi diajarkan, yang menunjukkan adanya masalah dalam pemahaman materi yang disampaikan. Usaha guru dalam memotivasi dan membangkitkan minat belajar peserta didik dinilai masih belum maksimal. Penelitian ini juga mengidentifikasi bahwa kurangnya dukungan dari lingkungan sekitar, seperti orang tua dan teman, berkontribusi terhadap rendahnya motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mendorong siswa agar lebih aktif dan berusaha mendapatkan pujian dari orang tua dan guru, yang dapat meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi mereka. Jenis penelitian yang digunakan adalah quasy eksperimen dengan kelompok kontrol dan eksperimen. Pengukuran hasil belajar dilakukan melalui tes pilihan ganda yang terdiri dari 10 butir soal, yang dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai rata-rata pretest 38.93 sedangkan nilai rata-rata posttest 77.5, nilai $T_{hitung} = 2.633$ pada taraf signifikan 0.05 diperoleh $T_{tabel} = 2.006$ maka nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ terima H_1 atau Ada pengaruh signifikan Penggunaan Model pembelajaran TGT berbantuan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS dikelas V di SD Negeri 104233 Bandar Labuhan Tahun Ajaran 2024/2025. Jadi, dapat disimpulkan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan media crossword puzzle efektif dipakai pada pembelajaran IPAS pada materi ada apa saja di bumi kita.

Kata kunci: Hasil Belajar, Team games tournament, Pembelajaran IPAS

**THE INFLUENCE OF TEAM GAMES LEARNING MODELS
TOURNAMENT (TGT) ASSISTED WITH CROSSWORD
MEDIA PUZZLE ON CLASS V SCIENCE LEARNING
RESULTS STATE PRIVATE SCHOOL 104233
BANDAR LABUHAN
T.A 2024/2025**

ABSTRACT

This research aims to analyze the factors that influence student learning outcomes in thematic learning at SD Negeri 104233 Bandar Labuhan. Observation results show that many students have difficulty conveying their ideas in the form of questions, and are less active when given the opportunity to ask questions by the teacher. This can be seen from the number of students who cannot answer questions correctly after the material has been taught, which indicates a problem in understanding the material presented. Teachers' efforts to motivate and arouse students' interest in learning are considered to be still not optimal. This research also identified that a lack of support from the surrounding environment, such as parents and friends, contributes to students' low learning motivation. Therefore, it is important for teachers to encourage students to be more active and try to get praise from parents and teachers, which can increase their self-confidence and motivation. The type of research used was quasi-experimental with control and experimental groups. Learning outcomes are measured through a multiple choice test consisting of 10 questions, which are designed to measure students' understanding of the material they have studied. Based on the results of the analysis, the average pretest score was 38.93, while the posttest average score was 77.5, the $T_{count\ value} = 2.633$ at a significant level of 0.05, $T_{table} = 2.006$, so the $T_{count\ value} > T_{table}$ value received H_1 or there was a significant influence of the use of the TGT learning model assisted by crossword puzzle media on learning outcomes in science and science subjects in class V at SD Negeri 104233 Bandar Labuhan. Academic Year 2024/2025. So, it can be concluded that the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by crossword puzzle media is effectively used in learning science and technology on any material on our earth.

Keywords: *Learning Results, Team games tournament, Social sciences*