

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTUAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP
MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X
SMA PPM AL-IKHLAS**



Oleh:
DINI
NIM. H0321027

**Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SULAWESI BARAT**

2025

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTUAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP
MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X
SMA PPM AL-IKHLAS**

DINI

NIM. H0321027

Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tanggal: 10 Oktober 2025

PANITIA UJIAN

Ketua Penguji	: Dr. Umar, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Sekretaris Ujian	: M. Irfan, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Pembimbing I	: Yusrianto Nasir, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Pembimbing II	: Nursyamsi SY, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Penguji I	: Dr. Syamsiara Nur, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Penguji II	: Sufyan Hakim, S.Pd., M.Pd.	(.....)

Majene, 10 Oktober 2025

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sulawesi Barat
Dekan,

Dr. H. Ruslan, M.Pd.
NIP. 196312311990031028

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama mahasiswa : Dini

NIM : H0321027

Program Studi : Pendidikan Biologi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Majene, 10 - 10 2025

Yang membuat pernyataan



Dini
NIM. H0321027

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama mahasiswa : Dini

NIM : H0321027

Program Studi : Pendidikan Biologi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan Universitas Sulawesi Barat **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas skripsi saya yang berjudul :

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTUAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP
MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X
SMA PPM AL-IKHLAS**

beserta instrumen penelitian yang ada (jika diperlukan). Universitas Sulawesi Barat berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Majene, 10-10 2025

Yang menyatakan



Dini
NIM. H0321027

ABSTRAK

Dini. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Crossword Puzzle* terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA PPM Al-Ikhlas. **Skripsi, Majene: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sulawesi Barat, 2025.**

Rendahnya minat belajar siswa akibat penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi berdampak pada hasil belajar yang belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *crossword puzzle* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas X SMA PPM Al-Ikhlas. Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan desain *non-equivalent control group design*. Sampel penelitian berjumlah 40 siswa, terdiri atas 20 siswa kelas eksperimen yang menggunakan model TGT berbantuan *crossword puzzle* dan 20 siswa kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar dan tes hasil belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas eksperimen meningkat dari rata-rata 92,90 menjadi 101,65, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 90,70 menjadi 92,00. Hasil belajar siswa kelas eksperimen meningkat dari rata-rata 35,25 menjadi 71,80, sedangkan kelas kontrol dari 31,85 menjadi 63,05. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai sig. $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *crossword puzzle* berpengaruh positif terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa kelas X SMA PPM Al-Ikhlas.

Kata kunci: *Crossword Puzzle*, Hasil Belajar, Minat Belajar, *Teams Games Tournament* (TGT),

ABSTRACT

Dini. The Effect of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Crossword Puzzles on the Interest and Learning Outcomes of Grade X Students at SMA PPM Al-Ikhlas. **Thesis, Majene: Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Sulawesi Barat, 2025.**

Low student interest in learning due to the use of a less varied learning model results in suboptimal learning outcomes. Therefore, a more interactive and enjoyable learning model is needed. This study aims to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by crossword puzzles on the interest and learning outcomes of tenth-grade students at SMA PPM Al-Ikhlas. This study used a quasi-experimental design with a non-equivalent control group design. The sample size was 40 students: 20 in the experimental class using the TGT model assisted by crossword puzzles and 20 in the control class using the direct learning model. The research instruments were a learning interest questionnaire and a learning outcome test.

The results showed that the learning interest of students in the experimental class increased from an average of 92.90 to 101.65, while the control class only increased from 90.70 to 92.00. The learning outcomes of students in the experimental class increased from an average of 35.25 to 71.80, while the control class increased from 31.85 to 63.05. The results of the hypothesis test showed a significant value of $0.000 < 0.05$, so H_0 was rejected and H_1 was accepted. Therefore, it can be concluded that the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by crossword puzzles has a positive effect on increasing the interest and learning outcomes of grade 10 students at SMA PPM Al-Ikhlas.

Keywords: Crossword Puzzle, Learning Outcomes, Learning Interest, Teams Games Tournament (TGT).

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki kedudukan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Tanpa pendidikan, suatu daerah, bangsa, dan negara tidak akan mampu berkembang (Mendrofa & Waruwu, 2023). Pendidikan memegang peranan dalam menentukan masa depan individu dan masyarakat. Pendidikan yang berkualitas tidak hanya berfokus pada pemberian ilmu pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter serta kepribadian yang positif (Aryani et al., 2025). Pendidikan adalah proses belajar yang terjadi melalui interaksi antara guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai penerima pembelajaran. Pendidikan merupakan inti dari proses pembelajaran, dengan pembelajaran yang efektif, tujuan pendidikan dapat tercapai.

Pembelajaran merupakan sebuah proses, yakni proses mengatur dan mengelola lingkungan di sekitar siswa yang bertujuan untuk menumbuhkan motivasi serta mendorong mereka agar aktif dalam kegiatan belajar (Pane & Dasopang, 2017). Pembelajaran adalah kegiatan guru untuk mentransfer pengetahuan, membimbing pemahaman, serta mengembangkan keterampilan siswa melalui interaksi yang bermakna. Proses ini juga mengharuskan guru untuk mampu memenuhi serta memberikan layanan sesuai dengan keragaman kemampuan, bakat, kebutuhan dan minat siswa yang berbeda-beda.

Minat merupakan suatu perasaan menyukai suatu kegiatan tanpa adanya paksaan (Sirait, 2016). Menurut Marwa et al. (2020), minat dapat diartikan sebagai rasa kesenangan yang mendalam terhadap sesuatu. Apabila seorang siswa memiliki ketertarikan pada suatu mata pelajaran, maka perhatiannya akan lebih mudah terfokus pada materi yang dipelajari. Kondisi ini yang kemudian mendorong siswa untuk lebih tekun sehingga mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya. Oleh karena itu, minat merupakan salah satu faktor penting yang dapat memengaruhi keberhasilan pembelajaran siswa.

Keberhasilan pembelajaran siswa dapat diukur melalui hasil belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia

memiliki pengalaman belajarnya (Yandi et al., 2023). Hasil belajar merupakan perubahan yang dialami individu setelah melalui proses pembelajaran, tidak hanya berupa peningkatan pengetahuan, tetapi juga mencakup pembentukan keterampilan serta sikap penghargaan dalam diri pribadi yang belajar (Motoh & Susanti 2022). Namun, tidak semua siswa dapat meraih hasil belajar secara maksimal, salah satu faktor penyebabnya adalah rendahnya minat siswa terhadap pelajaran yang sedang dipelajari. Ketika minat siswa rendah, mereka cenderung kurang antusias, tidak fokus serta jarang terlibat aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dilakukan oleh peneliti dengan guru Biologi di Pondok Pesantren Modern (PPM) Al-Ikhlas, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh model pembelajaran langsung dengan bantuan media seperti *power-point* dan buku paket. Selain itu, hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa menunjukkan bahwa kurangnya variasi model dan media pembelajaran yang diterapkan dinilai kurang menarik dan cenderung membosankan, sehingga minat belajar mereka rendah yang kemudian berdampak terhadap hasil belajarnya.

Minat memiliki peran penting dalam keberhasilan proses pembelajaran, sebab siswa dengan minat yang tinggi biasanya lebih termotivasi untuk belajar secara antusias dan bersungguh-sungguh. Menurut Charli et al. (2019), dalam penelitiannya bahwa hasil belajar yang baik dapat dicapai dengan menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran yang dipelajari. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan ketertarikan mereka terhadap materi yang diajarkan.

Salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif berbantuan media pembelajaran. Model *pembelajaran Teams Games Tournament* (TGT) merupakan alternatif yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan menarik. Sebagai salah satu bentuk pembelajaran kooperatif, TGT juga berperan dalam mendorong keterlibatan siswa dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Model ini memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk bersaing dengan kelompok lain sehingga mampu membangkitkan semangat belajar siswa (Thalita et al., 2019). Berkat adanya unsur permainan dan

turnamen dalam model pembelajaran TGT mampu meningkatkan antusiasme siswa selama proses belajar.

Penggunaan media yang tepat juga berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, salah satunya yaitu media *crossword puzzle* (teka-teki silang). Media *crossword puzzle* merupakan media yang dapat memperkaya kosakata. *Crossword puzzle* adalah permainan kata yang dimainkan dengan cara mengisi kotak-kotak kosong menggunakan jawaban dari pertanyaan atau soal yang telah disediakan dalam teka-teki silang tersebut (Ramadhania & Yamin 2022). *Crossword puzzle* memiliki manfaat yang dapat mengasah daya ingat, memperluas keterampilan dalam menganalisis, serta mendorong munculnya kreativitas (Hapsari & Putri, 2023). Media pembelajaran *crossword puzzle* ini cocok diterapkan pada pembelajaran Biologi.

Berdasarkan masalah tersebut, penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *crossword puzzle* diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat serta hasil belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran Biologi. Melalui strategi ini siswa akan lebih aktif, antusias, serta memiliki pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, di antaranya adalah:

1. Kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran.
2. Siswa sering merasa bosan dengan media pembelajaran yang kurang menarik.
3. Kurangnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran yang membuat hasil belajar siswa rendah.

C. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, agar penelitian ini lebih terarah dan tidak meluas, maka penulis menetapkan batasan sebagai berikut:

- a. Mata pelajaran dalam penelitian ini hanya menyangkut mata pelajaran Biologi materi virus kelas X di SMA PPM Al-Ikhlas.
- b. Minat yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu merujuk pada data mengenai ketertarikan atau antusiasme siswa terhadap pembelajaran, perhatian, motivasi belajar dan pemahaman siswa dalam pembelajaran, yang diperoleh melalui analisis hasil pengumpulan data dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.
- c. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu hanya pada hasil belajar kognitif.
- d. Responden dari penelitian ini adalah siswa kelas X SMA PPM Al-Ikhlas.

2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- a. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media *crossword puzzle* terhadap minat belajar siswa kelas X SMA PPM Al-Ikhlas?
- b. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA PPM Al-Ikhlas?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *crossword puzzle* terhadap minat belajar siswa kelas X SMA PPM Al-Ikhlas.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA PPM Al-Ikhlas.

E. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Oleh karena itu, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah dapat memberikan informasi tentang penerapan model *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan media *crossword puzzle* dalam pembelajaran Biologi di SMA PPM Al-Ikhlas.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah manfaat langsung yang dapat dirasakan oleh peneliti maupun pendidik.

a. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran TGT berbantuan *crossword puzzle* terhadap minat dan hasil belajar siswa mata pelajaran Biologi.

b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi dorongan bagi pendidik agar lebih terampil dalam memanfaatkan serta mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan mampu menumbuhkan minat dan hasil belajar siswa.

F. Penelitian Relevan

Penelitian mengenai pengaruh penerapan model TGT yang berbantuan media *crossword puzzle* telah dilakukan oleh sejumlah peneliti terdahulu. Beberapa di antaranya yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Irmayanti (2022), dengan judul Pengaruh Media *Crossword Puzzle* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X SMA Negeri 9 Makassar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 50% responden berada pada kategori sangat tinggi, 47,1% pada kategori tinggi, dan 2,9% pada kategori cukup. Adapun hasil belajar kognitif siswa yang diajarkan menggunakan media *crossword puzzle* berada pada kategori sangat baik sebesar 14,7%, kategori baik 20,6%, kategori cukup 38,2%, serta kategori kurang 26,5%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *crossword puzzle* berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar kognitif siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup di Kelas X SMA Negeri 9 Makassar. **Persamaan** penelitian diatas dengan skripsi penulis yaitu membahas pengaruh media *crossword puzzle* terhadap minat dan

hasil belajar siswa, meneliti siswa kelas X SMA, mengamati minat belajar dan hasil belajar kognitif sebagai variabel dependen. **Perbedaan** penelitian diatas dengan skripsi penulis yaitu peneliti menggabungkan model TGT dengan media *crossword puzzle* serta lebih menyoroti kombinasi strategi model dan media pembelajaran.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Maulidina et al. (2018), dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media TTS Terhadap Hasil Belajar Siswa. Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji t-test, diperoleh nilai thitung sebesar 5,798, sedangkan nilai tTabel pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (db) 66 adalah 1,996. Karena nilai thitung lebih besar daripada tTabel ($5,798 > 1,996$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kondisi ini juga didukung oleh perbedaan rata-rata nilai posttest kedua kelas, di mana kelas eksperimen mencapai rata-rata 78,36, sedangkan kelas kontrol hanya 69,53. Selanjutnya, melalui perhitungan uji keefektifan relatif diperoleh hasil ER sebesar 47,22%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang dipadukan dengan media teka-teki silang memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SDN Tegalgede 01 Jember. **Persamaan** peneliti diatas dengan skripsi penulis yaitu menggunakan model TGT dengan media TTS dan meneliti hasil belajar siswa. **Perbedaan** yaitu terletak pada tingkat pendidikan, ruang lingkup variabel, dan fokus kajian, yang dimana penulis lebih menekankan aspek minat belajar siswa SMA.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Hapsari & Putri (2023), dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* (TTS) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 35. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui uji parsial (uji-T) diperoleh nilai T-hitung sebesar 20,401, sedangkan nilai T-Tabel pada taraf signifikansi tertentu adalah 1,990. Karena $T\text{-hitung} > T\text{-Tabel}$ ($20,401 > 1,990$), maka H_0 ditolak, yang berarti media pembelajaran *crossword puzzle* (X) berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa (Y). Sementara itu, besarnya kontribusi variabel X terhadap variabel Y yang ditunjukkan melalui koefisien determinasi (R-Square) adalah 0,839 atau setara dengan 83,9%. Sehingga data penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran

crossword puzzle memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. **Persamaan** penelitian diatas dengan skripsi penulis yaitu menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* (TTS) dan meneliti ranah afektif siswa dalam proses belajar. **Perbedaan** yaitu pada penelitian tersebut hanya menggunakan media *crossword puzzle* tanpa menggunakan model pembelajaran TGT dan berfokus pada motivasi belajar siswa kelas VII SMP. sedangkan pada skripsi ini penulis menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media *crossword puzzle* dan berfokus pada minat dan hasil belajar siswa kelas X SMA PPM Al-ikhlas.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ilma et al. (2025), dengan judul Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT Berbantuan E-LKPD *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VIII. Hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan E-LKPD *crossword puzzle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Selain berdampak pada peningkatan capaian akademik, model ini juga mampu mengembangkan keterampilan sosial melalui aktivitas kerja sama dalam kelompok serta mendorong keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. **Persamaan** penelitian diatas dengan skripsi penulis yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dipadukan dengan media *crossword puzzle* dan bertujuan untuk meneliti pengaruh terhadap hasil belajar siswa. **Perbedaan** yaitu pada peneliti tersebut menggunakan E-LKPD (lembar kerja digital) berbantuan *crossword puzzle*, sedangkan skripsi penulis ini hanya menggunakan media *crossword puzzle* secara langsung, serta pada penelitian tersebut mengkaji keterampilan sosial siswa melalui kegiatan berkelompok, sedangkan penelitian ini lebih fokus pada minat dan hasil belajar siswa.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Purba et al. (2023), dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Lubuk Pakam. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif dan inferensial. Berdasarkan perlakuan berbeda yang diberikan, diperoleh nilai rata-rata postes kelas eksperimen sebesar 86,67

dengan standar deviasi 8,44, sedangkan rata-rata postes kelas kontrol sebesar 81,5 dengan standar deviasi 11,29. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai 11,0705, sementara uji homogenitas dengan uji-F menghasilkan $F_{hitung} = 1,92$ dan $F_{Tabel} = 0,55$, yang berarti data tidak homogen. Untuk mengetahui sig.si koefisien pada taraf $\alpha = 0,05$ dilakukan uji-t, dengan kriteria $t_{hitung} > t_{Tabel}$. Hasil perhitungan menunjukkan $t_{hitung} = 3,995$ lebih besar dari $t_{Tabel} = 1,67$ pada taraf sig. $\alpha = 0,05$ dengan db = 63, sehingga hipotesis penelitian diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media Teka-Teki Silang (TTS) terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Lubuk Pakam. **Persamaan** penelitian tersebut dengan skripsi penulis yaitu menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan media Teka-Teki Silang (TTS) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. **Perbedaan** yaitu penelitian tersebut hanya mengukur hasil belajar siswa, sedangkan skripsi penulis ini tidak hanya meneliti hasil belajar, tetapi juga minat belajar siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *crossword puzzle* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas X SMA PPM Al-Ikhlas, dapat disimpulkan bahwa:

1. Minat belajar siswa meningkat secara signifikan setelah penerapan model TGT berbantuan *crossword puzzle*. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dengan perbedaan mean sebesar 9,650. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan rata-rata minat belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi.
2. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan signifikan. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji hipotesis dimana nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dengan perbedaan rata-rata 39,950, yang berarti terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan nilai kelas eksperimen lebih tinggi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media *crossword puzzle* berpengaruh positif terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa. Model TGT berbantuan *crossword puzzle* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan kompetitif sehingga dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran Biologi khususnya pada materi virus.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya, penulis menyampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi berbagai pihak yang terkait:

1. Bagi guru, disarankan untuk menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan *crossword puzzle* sebagai variasi strategi pembelajaran Biologi, karena terbukti dapat meningkatkan minat sekaligus hasil belajar siswa.

2. Bagi sekolah, sebaiknya memberikan dukungan berupa penyediaan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran inovatif agar guru lebih leluasa mengembangkan model pembelajaran yang kreatif.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengkaji penerapan model TGT berbantuan media lain, atau pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda, sehingga dapat memperluas temuan penelitian terkait efektivitas model pembelajaran ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *PILAR*, 14(1), 15-31. [https://garuda. Kemdikbud.go.id/documents/detail/3553202](https://garuda Kemdikbud.go.id/documents/detail/3553202)
- Andi, I. P., Zuwirna, Z., Rayendra, R., & Amilia, W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) pada Pembelajaran Sejarah X SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 8-8. <https://edu.pubmedia.id/index.php/jtp/announcement/view/36>
- Aryni, Y., Supiatman, L., Yosafira, A., Sagita, E. Y., Lestari, S. S., & Putri, T. (2025). Pentingnya pendidikan bagi masa depan anak-anak. *Jurnal Dedikasi*, 5(1), 182-192. ISSN: 2775-6653. <https://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JDPM/article/view/3140>
- Aquarista, D. E., (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Kelas 7 Semester 2 Smp Muallimin Wonodadi Kabupaten Blitar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 1(4), 371-375. <https://doi.org/10.62017/jppi.v1i4.1600>
- Budi, P., Hartati, M., & Zulfiati, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Statistik. *Jurnal Teknologi Pendidikan* 20 (2). <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp/article/view/7788>
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan minat belajar terhadap prestasi belajar fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 2(2), 52-60. <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/SPEJ/index>
- City, R. D. M., & Pratiwi, A. (2021). Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Muatan Pembelajaran IPA Di SDN Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar The Effect Of The Crossword Puzzle Learning Strategy On. <http://eprints.unm.ac.id/cgi/oai2>
- Gustalia, B. B., & Setiyawati, E. (2023). Analisis Kemampuan Kognitif Siswa Dalam Pembelajaran IPAS Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Perubahan Wujud Zat di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1575-1583. <https://edukatif.org/edukatif/article/view/5398/pdf>
- Hapsari, S. T., & Putri, E. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle (TTS) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Vii Smp Negeri 35 Bekasi. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 587-594. <http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v9i2.14932>
- Huda, A. I. N., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Problem Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 5(3), 1547-1554. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Ilma, I. N., Sutrisno, S., & Lestari, L. P. (2025). Pengaruh model kooperatif tipe TGT berbantuan E-LKPD crossword puzzle terhadap hasil belajar IPA kelas VIII. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 19-27. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p19-27>
- Irmawanty, I. (2022). Pengaruh media crossword puzzle terhadap minat dan hasil belajar kognitif siswa materi klasifikasi makhluk hidup kelas X SMA Negeri 9 Makassar. *Hybrid: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains*, 1(1), 12–18. <https://doi.org/10.51574/hybrid.v1i1.539>

- Isnaeni, A. R., & Isroah, I. (2021). Pengaruh Minat Belajar, Media Pembelajaran, Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII Ips Sma Negeri 1 Pundong Tahun Ajaran 2020/2021. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(4), 33-52. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/kpai/article/view/17663>
- Lola, A. Astuti, D. A., Istiqomah, N. H., Hapsari, B., Daniar, S., (2023), Model Pembelajaran Kooperatif. (n.p.): Cahya Ghani Recovery.
- Mariyatie, M. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Menggunakan Media “3 In 1” Dalam Pembelajaran Matematika: The Effectiveness Of The Teams Games Tournament (TGT) Learning Model Using “3 In 1” Media In Mathematics Learning. *Suluh: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(1), 45-52. <https://journal.umpr.ac.id/index.php/suluh/article/view/4095>
- Marwa, M., Munirah, M., Angriani, A. D., Suharti, S., Sriyanti, A., & Rosdiana, R. (2020). Peran guru dalam meningkatkan minat belajar siswakesel IV pada masa pandemi covid-19. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(2), 215-227. <https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/auladuna/index>
- Mashuri, M. (2023). Peningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VIII Melalui Implementasi Model Discovery Learning Di SMPN 1 Dabun Gelang Gayo Lues. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 13(4), 509-527. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/mudarrisuna/index>
- Maulidina, Z., Nuriman, N., & Hutama, F. S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media TTs Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, 5(1), 140-147. <https://doi.org/10.26555/jpsd.v5i1.12575>
- Mendrofa, K. J., Wau, M., & Waruwu, Y. (2023). Pendidikan jendela dunia. *Jurnal Visi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 69-77. <https://ejournal.uhn.ac.id/index.php/pengabdian/article/view/1350>
- Motoh, T. C., & Susanti, K. (2022). Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII Smp Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 1(1), 1-17. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/jtpm/index>
- Mu,in (2024), Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran. (n.p.): Penerbit P4I.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, 1(1), 128. <http://ejournal.upi.edu/index.php/>
- Nurhayati, N., Egok, A. S., & Aswarliansyah, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118-9126. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Nurhidayah, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Gamestournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(2), 226. <https://online-journal.unja.ac.id/biodik/article/view/8418>

- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal kajian ilmu-ilmu keislaman*, 3(2), 333-352. <http://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/F/article/view/945>
- Purba, D. B., Simanjuntak, H., Pardede, L., & Pardede, D. L. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Lubuk Pakam. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 3513-3523. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/index>
- Putri, H. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Dan Spelling Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Madrasah Aliyah Nurul Iman Kota Jambi (Doctoral Dissertation, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan). <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/15532>
- Quraisy, A. (2020). Normalitas data menggunakan uji kolmogorov-smirnov dan saphiro-wilk: studi kasus penghasilan orang tua mahasiswa prodi pendidikan matematika unismuh makassar. *J-HEST Journal of Health Education Economics Science and Technology*, 3(1), 7-11. <https://j-hest.web.id/index.php/2/article/view/129/101>
- 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. *Jurnal pendidikan ekonomi (JUPE)*, 4(3). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/16935/15391>
- Rahmaninda, T. A., Wicaksono, A., & Harjanto, A. (2024). Development of Crossword Puzzle Media in Indonesian Language Subjects for Class 4 of SD Negeri 1 Pinang Jaya Academic Year 2023/2024. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series 7 (3)*. <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/91538/46254>
- Ramadhania, S., & Yamin, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas II. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 960-965. <https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/3042>
- Rezy (2024), Meningkatkan Minat Dan Prestasi Siswa Kelas XI MA Pada Mata Pelajaran Ekonomi Dengan Menggunakan Metode Games Teka Teki Silang (TTS). 2(2), *Jurnal Pendidikan Generasi Nusantara (JPGENUS)*, Edisi Juli-Desember 2024. <https://doi.org/10.61787/yw7vjz68>
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79-92. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>
- Salirawati. D. (2018). *Smart Teaching: Solusi Menjadi Guru Profesional*. N.p., Bumi Aksara.
- Setiyanto, A. E. R., Abdullah. Maulana, M. F., Nuriansyah, R. B., Zulfatim, H. S., (2022), *Klasifikasi 7 Kingdom dan Klasifikasi Virus*. (n.p.): Deepublish.

- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh minat belajar terhadap prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1). <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/750>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaiman, Yendri, Suhirman, Shulthon, R., Baka. C., Djayadin, C., Ali, A., Judijanto, L., Labiran R., Nurhayati, A., Hustina, L., Ristiani, R., Kurnia, Y., Nursyam, N., Tanjung, D. S., Yuliana, C. S., Lembang, S.T., & Napitupulu, B. (2024). *Metode & Model Pembelajaran Abad 21: Teori, implementasi dan perkembangannya*. (n.p.): PT. Green Pustaka Indonesia.
- Syahpitri, P., Febriyanti, D., & Nuraminah, A. I. S. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Pada Muatan Pelajaran Ipa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 88-93. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JIP/article/download/2673/1511>
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147-156. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/article/view/20543>
- Ulfa, R. 2021. Variabel Penelitian dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Keislaman* 1(1): 342-351. <https://www.studocu.id/id/document/sekolah-dasar-negeri-ciaruteun-ilir-05/none-course/44-article-text-99-1-10-20210415/110271809>
- Utami, R., & Rahman, A. (2018). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 45–56.
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa(Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13-24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Yuliasari, N. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi (Studi kasus: kelas X Pengayaan di SMA Negeri 1 Sedayu). *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, 9(2), 161-169. <http://101.203.168.44/index.php/ekonomi/article/view/15389>
- Zahra, A., Syachruroji, A., & Rokmanah, S. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Siswamelalui Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 22649-22657. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/10180/8191/18965>