

## Pengaruh Model Pembelajaran *Team Assisted Individually* Berbantuan Media *Crossword Puzzle* terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar

Arief Rahman Hakim<sup>a,1\*</sup>, Nury Yuniasih<sup>a,2</sup>, Rosdianti<sup>a,3</sup>

<sup>a</sup>Universitas Kanjuruhan Malang

<sup>1</sup>[ariefrahman@unikama.ac.id](mailto:ariefrahman@unikama.ac.id); <sup>2</sup>[nuryyuniasih@unikama.ac.id](mailto:nuryyuniasih@unikama.ac.id); <sup>3</sup>[rosdianti1996@gmail.com](mailto:rosdianti1996@gmail.com)

\*korespondensi penulis

### Informasi artikel

**Received :**

July 02, 2019.

**Revised :**

July 31, 2019.

**Publish :**

August 31, 2019.

### Kata kunci:

Model pembelajaran  
Team assisted  
individually  
Crossword puzzle  
Media pembelajaran  
Minat belajar

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Team Assisted Individually* (TAI) berbantu media *crossword puzzle* terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian *Quasi Experimental Design* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh dengan siswa kelas VA yang berjumlah 37 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VB yang berjumlah 38 siswa sebagai kelas kontrol di SDN Bandungrejosari 3 Kota Malang sebagai sampelnya. Instrumen yang digunakan adalah angket. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 16,14 sehingga disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Team Assisted Individually* (TAI) melalui *crossword puzzle* terhadap minat belajar siswa kelas V SDN Bandungrejosari 3 Kota Malang. Penggunaan model pembelajaran *Team Assisted Individually* (TAI) mampu membuat seluruh siswa terlibat dalam pembelajaran sebagai tutor sebaya untuk membantu satu sama lain.

### ABSTRACT

*The Effect of Individual Assisted Team Learning Model with Crossword Puzzle Against Elementary School Student Learning Interest. This study aims to determine whether there is an influence of the Team Assisted Individually (TAI) learning model assisted by crossword puzzle media on student learning interests. This study uses a quantitative research approach with a Quasi Experimental Design research design with the Nonequivalent Control Group Design research design. The sampling technique used was saturated sampling with VA students totaling 37 students as the experimental class and VB class totaling 38 students as the control class at SDN Bandungrejosari 3 Malang City as the sample. The instrument used was a questionnaire. Based on the results of the hypothesis test, the value of  $t_{count}$  was 16.14, so it was concluded that there was a significant effect of the Team Assisted Individually (TAI) learning model through crossword puzzle on the learning interest of fifth grade students of SDN Bandungrejosari 3 Malang. The use of the Team Assisted Individually (TAI) learning model is able to get all students involved in learning as peer tutors to help one another.*

### Keywords:

Learning model  
Team assisted  
individually  
Crossword puzzle  
Media  
Interest

Copyright © 2019 (Arief Rahman Hakim, Nury Yuniasih, Rosdianti). All Right Reserved

**How to Cite:** Hakim, A., Yuniasih, N., & Rosdianti, R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Team Assisted Individually dengan Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 9(2), 134-138.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

## Pendahuluan

Sebagai warga negara yang baik, maka kewajiban orang tua adalah memberikan pendidikan bagi anaknya dan seorang anak berhak meminta untuk diberikan pendidikan. Pendidikan yaitu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi keterampilan dalam ilmu keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta akhlak mulia yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Darmadi, 2019). Sejalan dengan berlangsungnya kurikulum saat ini, yakni kurikulum 2013 yang bertujuan untuk mempersiapkan generasi muda Indonesia agar memiliki potensi sebagai pribadi yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada masyarakat dan negara.

Proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 dilakukan secara tematik terpadu, dimana pembelajaran menggunakan tema. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang lebih menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya, serta lebih mengutamakan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan (*learning by doing*) (Al-Tabany. Trianto, 2015). Dengan demikian proses pembelajaran hendaknya dilaksanakan secara menyenangkan, memberikan kesempatan siswa dan memfasilitasinya untuk menyusun pengetahuannya sendiri sesuai dengan minat dan kemampuannya. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang dapat membangkitkan minat siswa, karena minat mempunyai peranan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Apabila bahan pembelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat dan bakat siswa, maka siswa tidak akan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik, sebab tidak ada daya tarik baginya.

Menurut Maesaroh (2013) minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menyenangkan, dan nantinya akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang. Indikator minat belajar antara lain perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian siswa (Slameto, 2010).

Hasil observasi awal yang dilakukan penenilti menunjukkan bahwa pembelajaran tematik yang dilaksanakan oleh guru di kelas V Bandungrejosari 3 Kota Malang masih kurang maksimal, karena pembelajaran dilaksanakan secara konvensional dimana pembelajaran terpusat pada guru, sehingga menyebabkan minat belajar siswa berkurang. Hal ini terlihat pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, sebagian siswa tidak memperhatikan materi yang disampaikan guru dan sibuk berbicara sendiri dengan teman sebangkunya. Siswa juga terlihat pasif, jenuh dan kurang antusias untuk mengikuti pembelajaran, serta tidak tertarik untuk melakukan aktivitas belajar.

Salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan cara menerapkan model pembelajaran *Team Assisted Individually* (TAI) melalui crossword puzzle. Model pembelajaran *Team Assisted Individually* (TAI) yaitu suatu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status (Slavin, 2009). Menurut (Tarigas, Sahputra, & Erlina, 2014) media crossword puzzle (teka-teki silang) adalah suatu permainan mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf yang akan membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang telah diberikan. Petunjuk dibagi dalam 2 kategori yaitu mendatar dan menuru (Kartawidjaja, 2009). Penerapan model pembelajaran *Team Assisted Individually* (TAI) dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran serta dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilan berpikirnya (Shoimin, 2016). Dengan menerapkan model pembelajaran ini, siswa lebih aktif dan terlibat langsung dalam kegiatan

pembelajaran, selain itu siswa tidak merasa bosan dan jenuh, sehingga menarik perhatian siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik yang nantinya dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Cicik Agaeni, Eko Suprpto, 2014) yang menyatakan bahwa model pembelajaran TAI (*Team Assisted Individually*) dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah model *Team Assisted Individually* (TAI) yang digunakan berbantuan media *crossword puzzle* (Teka-teki silang). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Team Assisted Individually* (TAI) berbantuan media *crossword puzzle* terhadap minat belajar siswa kelas V SDN Bandungrejosari 3 Kota Malang. Manfaat penelitian ini antara lain: 1) Bagi kepala sekolah, yaitu dapat dijadikan masukan untuk meningkatkan mutu sekolah dan menjadi acuan dalam mengembangkan suatu model pembelajaran di sekolah. 2) Bagi guru, yaitu dapat dijadikan acuan dalam merancang dan menggunakan model pembelajaran yang tepat untuk melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar, situasi, dan kondisi siswa. Selain itu, dapat membantu guru untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengajar agar lebih profesional. 3) Bagi peneliti, yaitu sebagai pengalaman dan menambah ilmu pengetahuan serta wawasan dibidang pendidikan sebelum peneliti terjun langsung di lapangan.

### Metode

Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental design* dengan desain penelitian *nonequivalent control group design* (Sugiyono, 2016). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh dengan siswa kelas VA yang berjumlah 37 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VB yang berjumlah 38 siswa sebagai kelas kontrol di SDN Bandungrejosari 3 Kota Malang sebagai sampelnya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket minat belajar yang dikembangkan oleh peneliti. Instrumen ini terdiri dari 12 item pernyataan dengan skor reliabilitas sebesar .73 (Chronbach Alpha).

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji t dengan bantuan program *SPSS 16.0 for windows*. Kriteria pengambilan keputusan hipotesis penelitian: ( $H_a$ ) ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Team Assisted Individually* (TAI) melalui *crossword puzzle* terhadap minat belajar siswa kelas V SDN Bandungrejosari 3 Kota Malang. Sedangkan ( $H_o$ ) tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan model *Team Assisted Individually* (TAI) melalui *crossword puzzle* terhadap minat belajar siswa kelas V SDN Bandungrejosari 3 Kota Malang.

### Hasil dan pembahasan

Pengujian normalitas dan homogenitas data pada penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan uji Levene test dengan bantuan program *SPSS 16.0 for windows* dengan hasil analisis sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Uji Normalitas dan Homogenitas Data**

Kelompok	Uji Normalitas			Uji homogenitas				
	t	df	Sig	F	df1	df2	sig	
Eksperimen	Pre-test	.125	37	.154	.430	1	73	.514
	Post-test	.118	37	.200*				

Kontrol	Pre-test	.125	38	.138	.021	1	3	.886
	Post-test	.123	38	.159				

Berdasarkan tabel 1 nilai signifikan pre-test kelas eksperimen sebesar 0,154 dan nilai signifikan pre-test kelas kontrol sebesar 0,138. Sedangkan nilai signifikan data post-test kelas eksperimen sebesar 0,200 dan nilai signifikan kelas kontrol sebesar 0,159. Karena nilai signifikan untuk kedua kelas > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada nilai pre-test dan post-test berdistribusi normal. Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui pula bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki sebaran data yang homogen ( $F_{(Eksperimen)}=0,430$ ;  $F_{(Kontrol)}= 0,021$ ,  $p>0,05$ , berturut-turut).

Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas data di atas dapat diketahui bahwa hasil penelitian ini menunjukkan data kedua kelas adalah berdistribusi normal dan homogen, sehingga uji hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan uji-t dengan bantuan program SPSS 16.0 for windows. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 2**  
**Uji Hipotesis Penelitian**

Kelompok	Pengukuran	t	df	MD	Sig.	Std. Error
Eksperimen-Kontrol	T1-T2	16.14	73	10.74	.000	.67

Berdasarkan hasil uji statistik pada tabel 2 dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Team Assisted Individually* (TAI) melalui *crossword puzzle* terhadap minat belajar siswa kelas V di SDN Bandungrejosari 3 Kota Malang ( $t=16,14$ ,  $p<0,05$ ).

Peningkatan minat belajar terjadi karena salah satu kelebihan dari model pembelajaran TAI ini menurut (Shoimin, 2016) adalah mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena adanya pembelajaran *peer tutoring* (tutor sebaya) dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Selain itu kegiatan diskusi dengan tutor sebaya tersebut juga didukung dengan penggunaan media *crossword puzzle*. Ketika siswa diberi teka-teki untuk dijawab, maka secara tidak langsung akan melupakan ingatan-ingatan tertentu. Jika siswa sedang merasa cemas misalnya, kecemasan itu akan tergantikan dengan kesibukannya dalam mencari jawaban dari teka-teki tersebut. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan oleh (Ghanoe, 2010) yang mengatakan bahwa salah satu manfaat dari penggunaan media *crossword puzzle* adalah sebagai sarana hiburan dan menumbuhkan kreativitas.. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran ini menunjukkan adanya minat yang tinggi dari setiap siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari perasaan senang yang ditunjukkan siswa, keterlibatan siswa, ketertarikan, dan perhatian siswa selama proses pembelajaran. Perasaan senang mereka terlihat ketika mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir tepat waktu saat sekolah. Ketika proses pembelajaran berlangsung siswa terlihat aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru. Siswa juga berlomba-lomba untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru tanpa menunda-nunda dengan bermain. Peningkatan minat dengan menggunakan model ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Maesaroh, 2013; Sakti, Puspasari, & Risdianto, 2012) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran TAI (*Team Assisted Individually*) dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD. Model pembelajaran *Team Assisted Individually* (TAI) dapat melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, membuat siswa dapat berdiskusi, berdebat, atau menyampaikan gagasan, konsep, dan keahlian sampai benar-benar memahaminya (Agustinarahma, 2016; Shoimin, 2016).

## Simpulan

Berdasarkan data hasil uji hipotesis penelitian menggunakan uji-t dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Team Assisted Individually* (TAI) berbantuan media *crossword puzzle* terhadap minat belajar siswa kelas V

SDN Bandungrejosari 3 Kota Malang. Saran bagi peneliti selanjutnya yaitu dapat melakukan penelitian yang berkaitan dengan model pembelajaran berbantuan media pembelajaran yang lain.

### Referensi

- Agustinarahma, L. (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), 1–10.
- Al-Tabany. Trianto. (2015). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan anak Kelas Awal SD*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Cicik Agaeni, Eko Suprpto, K. I. (2014). *Penerapan Metode Team Assisted Individually ( Tai ) Dalam Meningkatkan Kemampuan Menggunakan Program Aplikasi*. 5(1).
- Darmadi, H. (2019). *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi: Konsep Dasar, Teori, Strategi dan Implementasi Dalam Pendidikan Globalisasi*. Animage.
- Ghanoe, M. (2010). *Model-model Pembelajaran Kooperatif dan Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Digital Grafika Internusa.
- Kartawidjaja. (2009). *Model-model, Media Pembelajaran, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Pratama Widya.
- Maesaroh, S. (2013). Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 150–168.  
<https://doi.org/10.24090/jk.v1i1.536>
- Sakti, I., Puspasari, Y. M., & Risdianto, E. (2012). Pengaruh Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Melalui Media Animasi Berbasis Macromedia Flash Terhadap Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa Di SMA Plus Negeri 7 Kota Bengkulu. *Exacta*, X(1), 1–10.
- Shoimin, A. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (2009). *Cooperative Learning (Teori, Riset dan Praktik)*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigas, T. D., Sahputra, R., & Erlina. (2014). *Pengembangan Media Crossword Puzzle Chemistry (Cropchem) Pada Materi Struktur Atom di SMA*. 1–12.