

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *LEARNING TOGETHER* BERBANTUAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 2 ASTRA KSETRA TULANG BAWANG**

**Skripsi**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**KURNIA SARI AZIZAH**

**NPM : 1811100379**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG  
1444 H/2022 M**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *LEARNING TOGETHER* BERBANTUAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 2 ASTRA KSETRA TULANG BAWANG**

**Skripsi**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh:**

**KURNIA SARI AZIZAH**

**NPM : 1811100379**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Pembimbing 1 : Nurul Hidayah, M.Pd.

Pembimbing 2 : Era Octafiona, M.Pd.

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG  
1444 H/2022 M**

## ABSTRAK

Berdasarkan hasil pra-penelitian, ditemukan fakta bahwa masih banyak peserta didik yang belum mencapai nilai ketuntasan minimum pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Dalam proses pembelajaran, pendidik menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* namun langkah penerapannya belum sesuai. Media pembelajaran yang digunakan hanya berupa buku ajar tematik dan benda-benda yang ada di sekitar. Selain itu, hasil wawancara bersama beberapa peserta didik menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang kesulitan dalam membentuk kalimat menggunakan kosakata baku. Hal ini didukung oleh hasil belajar yang rendah pada tema 3 subtema 1 pembelajaran 1.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode *Quasi Experimental Design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh kelas IV di SD Negeri 2 Astra Ksetra yang berjumlah 52 peserta didik dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*, didapatkan sampel kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan IV B sebagai kelas kontrol. Desain penelitian menggunakan *Posttest-Only Control Design*. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes kosakata baku berupa pilihan ganda yang berjumlah 20 soal yang telah melalui uji validitas, uji realibilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda sehingga layak digunakan sebagai alat ukur penelitian. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah Uji t pada SPSS dengan menggunakan *independent-sample t-test*.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan perolehan hasil signifikansi (2-tailed)  $0,028 < 0,05$ . Penelitian ini memperoleh hasil bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *learning together* berbantuan media *crossword puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik materi kosakata baku kelas IV SD Negeri 2 Astra Ksetra Kecamatan Menggala Kabupaten Tulang Bawang. Pengaruh yang signifikan terlihat dari hasil *posttest* pada kelas eksperimen yang lebih baik daripada kelas kontrol melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *learning together* berbantuan media *crossword puzzle*.

**Kata Kunci:** Kosakata Baku, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Learning Together*, Media *Crossword Puzzle*

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Kurnia Sari Azizah  
NPM : 1811100379  
Prodi : PGMI  
Fakultas: Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Learning Together* Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Astra Ksetra Tulang Bawang " adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan duplikasi ataupun sanduran dari karya orang lain kecuali ada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar rujukan. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya maka tanggungjawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 6 Maret 2023  
Penulis,



Kurnia Sari Azizah  
1811100379



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UIN RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

**PERSETUJUAN**

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe  
*Learning Together* Berbantuan Media *Crossword*  
*Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi  
Kosakata Baku Kelas IV SD Negeri 2 Astra Ksetra  
Kecamatan Menggala Kabupaten Tulang Bawang  
Nama : Kurnia Sari Azizah  
NPM : 1811100379  
Prodi : PGMI  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqosahkan dan dipertahankan dalam sidang Munaqosah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

  
Nurul Hidayah, M.Pd.

NIP. 197805052011012006

Pembimbing II

  
Era Octafiona, M.Pd.

NIP. -

Mengetahui,

Ketua Prodi PGMI

  
Dr. Chairul Amriyah, M.Pd.

NIP. 196810201989122001





**KEMENTERIAN AGAMA  
UIN RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmih Sukarame Bandar Lampung Teip. (0721) 703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN  
LEARNING TOGETHER BERBANTUAN MEDIA CROSSWORD  
PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK  
KELAS IV SDN 2 ASTRA KSETRA TULANG BAWANG**,  
disusun oleh: **Kurnia Sari Azizah, NPM: 1811100379**, jurusan:  
**Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**. Telah  
dimunaqosahkan pada Hari/Tanggal: **Kamis, 23 Februari 2023**, pada  
pukul **08.00-10.00 WIB**.

**TIM MUNAQOSAH**

**Ketua : Prof. Dr. H. Sulthan Syahril, M. A** 

**Sekretaris : Ayu Reza Ningrum, M. Pd** 

**Penguji Utama; Dr. Baharudin, M. Pd** 

**Pendamping I : Nurul Hidayah, M. Pd** 

**Pendamping II: Era Octafiona, M. Pd** 

Mengetahui,



**Prof. Dr. H. Nurva Diana, M. Pd**  
NIP. 196408281988032002

## MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ

بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُم مِّن دُونِهِ مِن وَّالٍ ﴿١١﴾

*Artinya : Sesungguhnya Allah tidak merubah Keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri, dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, Maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia. (Q.S. Ar Rad : 11)*



## PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah* rabbil 'alamiin, puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah *Subhanahu Wata'ala* Yang Maha Baik sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam terlimpah curahkan untuk baginda Rasulullah *Shalallahu 'alaihi wassalam*. Dengan segala kerendahan hati, penulis mempersembahkan skripsi ini untuk:

1. Orang tua tercinta Bapak Ismail, S.Pd dan Ibu Sumarsih yang selalu memberikan dukungan baik dukungan moral maupun materil. Terima kasih telah memberikan kasih sayang dan doa yang tak pernah terputus hingga penulis sampai di tahap ini.
2. Kakak tercinta Brigpol M. Arif Zuhri, S.H dan istri Lisa Fitriyani, S.Tr.Keb yang selalu mendengarkan keluh kesah serta memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Adik tercinta Iqliema Nazwa Ismail yang selalu menemani dan mendoakan kelancaran dalam penulisan skripsi ini.
4. Keponakan tercinta Labaika Mecca Zuhri yang selalu menghibur dikala penulis penat dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Almamater UIN Raden Intan Lampung yang telah menjadi tempat menuntut ilmu serta menambah pengalaman sehingga dapat mengembangkan kemampuan penulis.



## RIWAYAT HIDUP



Kurnia Sari Azizah, terlahir dari pasangan Bapak Ismail, S.Pd dan Ibu Sumarsih pada tanggal 21 November 1999 di Gunung Batin, Kabupaten Lampung Tengah. Putri kedua dari tiga bersaudara ini pertama kali menempuh pendidikan formal pertama di TK Angkasa Tulang Bawang (2004-2006), dilanjutkan di SD Negeri 2 Astra Ksetra (2006-2012), kemudian melanjutkan jenjang sekolah menengah pertama di SMP IT Bustanul Ulum (2012-2015), dan menempuh jenjang sekolah menengah atas di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar (2015-2018). Selama bersekolah di SMA N 1 Terbanggi Besar, penulis aktif menjadi konselor sebaya dan menjadi salah satu pembicara pada siaran radio PIK rapemda Lampung Tengah. Setelah lulus dari jenjang sekolah menengah atas, penulis melanjutkan studi ke perguruan tinggi di UIN Raden Intan Lampung pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Semasa kuliah, penulis pernah melakukan pengabdian masyarakat (KKN) di Desa Gunung Batin Baru Kecamatan Terusan Nunyai Kabupaten Lampung Tengah (2021) dan melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MIT Muhammadiyah Bandar Lampung (2021). Penulis aktif dalam organisasi kampus yaitu Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Selain itu, Penulis juga aktif dalam organisasi pemuda yaitu RISMA Al- Hidayah, Gunung Batin.

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah wa biidznillah* penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Learning Together* Berbantuan Media *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Astra Ksetra Tulang Bawang”. Shalawat dan salam terlimpah curahkan kepada baginda Muhammad Shalallahu ‘alaihi wassalam beserta sahabat dan keluarganya. Aamiin.

Tujuan akhir skripsi ini untuk memenuhi dan melengkapi syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam ilmu tarbiyah dan keguruan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Penulis menyadari bahwa selama penyelesaian skripsi ini tak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Bapak Deri Firmansah, M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd. selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi dalam penyusunan skripsi
5. Miss Era Octafiona, M.Pd. selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi dalam penyusunan skripsi.
6. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Khususnya Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di UIN Raden Intan Lampung.
7. Bapak/Ibu Guru beserta staff SD Negeri 2 Astra Ksetra yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian.

8. Sahabatku Husnul, Sefty, Galuh, Salsa, Waya, dan Dinda yang selalu meluangkan waktunya untuk menjadi pendengar yang baik dikala penulis ingin berkeluh kesah.
9. Teman-temanku Anisa, Khoirun, Dewi, Dayu, Sari, Pinka, Endah, dan Dita yang selalu mendoakan penulis untuk kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman seperjuangan PGMI I angkatan 2018 yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
11. Rekan-rekan Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membantu penulis untuk bertumbuh dan menambah lebih banyak pengalaman yang menyenangkan.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Penegasan Judul.....	1
B. Latar Belakang Masalah .....	2
C. Identifikasi dan Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	9
H. Sistematika Penulisan .....	12
<b>BAB II LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS</b>	
A. Teori Yang Digunakan .....	13
1. Komponen Pendidikan .....	13
2. Model Pembelajaran .....	14
3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Learning Together</i> .....	20
4. Media Pembelajaran .....	25
5. Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> .....	30
6. Hasil Belajar .....	31
7. Materi Kosakata Baku .....	34
B. Pengajuan Hipotesis .....	38
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Waktu dan Tempat Penelitian .....	39
B. Pendekatan dan Jenis Pendekatan .....	39
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengumpulan Data.....	40
D. Definisi Operasional Variabel .....	41
E. Instrumen Penelitian .....	42
F. Uji Validitas dan Reliabilitas Data .....	44



G. Uji Prasarat Analisis .....	49
H. Uji Hipotesis .....	49
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Data .....	51
B. Pembahasan Hasil Penelitian dan Analisis .....	63
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Simpulan.....	71
B. Rekomendasi .....	71
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Belajar Ulangan Harian Tema 3 .....	6
Tabel 2.1 Tinjauan Kurikulum Tema 3 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	34
Tabel 2.2 Ringkasan Materi Bahasa Indonesia Tema 3 .....	36
Tabel 3.1 Desain Penelitian .....	39
Tabel 3.2 Jumlah Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Astra Ksetra.....	40
Tabel 3.3 Instrumen Penelitian .....	42
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Penelitian .....	43
Tabel 3.5 Ketentuan Uji Validitas .....	45
Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Instrumen .....	45
Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Kesukaran Butir Soal .....	47
Tabel 3.8 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal .....	47
Tabel 3.9 Hasil Uji Daya Pembeda .....	48
Tabel 4.1 Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen .....	54
Tabel 4.2 Kegiatan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	56
Tabel 4.3 Data Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen .....	57
Tabel 4.4 Data Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol .....	59
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas.....	62
Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas .....	62
Tabel 4.7 Hasil Uji Hipotesis .....	63
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas .....	77
Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis .....	77

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Ruang Kelas IV A.....	51
Gambar 4.2 Ruang Kelas IV B.....	52
Gambar 4.3 Media Crossword Puzzle .....	53
Gambar 4.4 Daftar Kosakata Tidak Baku.....	54
Gambar 4.5 Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen .....	59
Gambar 4.6 Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol.....	61



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	2
Lampiran 1.2 Nama Peserta Didik Kelas Kontrol .....	3
Lampiran 1.3 Silabus Penelitian.....	4
Lampiran 1.4 RPP Kelas Eksperimen .....	21
Lampiran 1.5 RPP Kelas Kontrol .....	32
Lampiran 1.6 LKPD Kelas Eksperimen .....	62
Lampiran 1.7 LKPD Kelas Kontrol.....	104
Lampiran 2.1 Soal Posttest Kosakata Baku .....	147
Lampiran 2.2 Nama Peserta Didik Uji Coba Instrumen .....	150
Lampiran 2.3 Data Hasil Uji Validitas Instrumen .....	151
Lampiran 2.4 Data Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	156
Lampiran 2.5 Data Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen .....	162
Lampiran 2.6 Data Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen.....	170
Lampiran 3.1 Rekapitulasi Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	179
Lampiran 3.2 Hasil Uji Normalitas .....	180
Lampiran 3.3 Hasil Uji Homogenitas .....	180
Lampiran 3.4 Hasil Uji Hipotesis .....	180
Lampiran 4.1 Kisi-Kisi Wawancara .....	182
Lampiran 4.2 Hasil Belajar Bahasa Indonesia .....	186
Lampiran 4.3 Dokumentasi Pra Penelitian .....	188
Lampiran 4.4 Dokumentasi Penelitian	189



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Penegasan Judul

Pada bagian ini, peneliti akan menjelaskan istilah-istilah yang terdapat pada judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Learning Together* Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Astra Ksetra Tulang Bawang” dengan tujuan agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami judul. Istilah-istilah yang akan di jelaskan sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah upaya yang ditempuh guru agar konsep dalam pembelajaran dapat diterima oleh peserta didik dengan baik.<sup>1</sup>

2. Model Pembelajaran *Learnig Together*

Model pembelajaran *learning together* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mana peserta didik dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil untuk menghasilkan suatu produk.<sup>2</sup>

3. *Crossword Puzzle*

*Crossword puzzle* atau teka-teki silang ialah menerka kata yang sesuai dengan kotak yang telah disediakan. *Crossword puzzle* merupakan permainan untuk mengasah peserta didik dalam memahami istilah dengan menerka kata demi kata yang sesuai dengan perintah yang telah disediakan.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Maulana Arafat Lubis And Nashran Azizan, Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019), 65.

<sup>2</sup> Miftahul Huda, Cooperative Learning ( Metode , Teknik , Struktur Dan Model Penerapan ) (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011),119-120.

<sup>3</sup> Nurul Hidayah And Diah Rizki Nur Khalifah, Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar (Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019), 55.

#### 4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang telah peserta didik peroleh dalam kurun waktu tertentu selama mengikuti proses pembelajaran baik berupa perubahan watak dan kapabilitas yang akan diukur dan dinilai dalam angka atau pernyataan.<sup>4</sup>

#### 5. Kosakata Baku

Kosakata merupakan daftar dari kata-kata yang dimiliki seseorang dan digunakan dalam bidang ilmu pengetahuan.<sup>5</sup> Kata baku merupakan kata-kata yang lumrah digunakan dalam kondisi resmi sesuai kaidah yang dibakukan.<sup>6</sup> Dapat disimpulkan, kata baku adalah daftar kata-kata yang sesuai kaidah yang dibakukan.

Berdasarkan definisi diatas, dapat peneliti tekankan tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Learning Together* Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Astra Ksetra Tulang Bawang” adalah untuk melakukan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *learning together* menggunakan *crossword puzzle* yang mana akan dilihat pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik materi kosakata baku kelas IV.

## B. Latar Belakang Masalah

Bahasa memiliki peran krusial di kehidupan. Baik dalam bidang pendidikan, sosial maupun kemasyarakatan. Bahasa adalah sistem yang mencakup dua bidang yaitu bunyi dan arti yang dapat diterima oleh lawan bicara.<sup>7</sup> Bahasa adalah karya budaya yang bernilai dari waktu ke waktu. Bahasa merupakan karya dari budaya

---

<sup>4</sup> Syaffaruddin, Supiono, And Burhanuddin, ‘Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)’, 2019, 88.

<sup>5</sup> Rangga Supriadin, ‘Identifikasi Penggunaan Kosakata Baku Dalam Wacana Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas Vii Di Smp Negeri 1 Wera Kabupaten Bima Tahun Pelajaran 2013/2014’, 2.August (2016), 150–161.

<sup>6</sup> Setiawati Sulis, ‘JURNAL GRAMATIKA Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia V1.I2 (174-182)’, *JURNAL GRAMATIKA Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia V1.I2 (174-182) ISSN:*, 2.2 (2015), 174–82.

<sup>7</sup> Nur Syamsiyah, ‘Pembelajaran Bahasa Indonesia - Google Books’, AE Medika Grafika,2016 [Accessed 11 April 2022].

yang hidup dan berkembang serta harus dilestarikan. Bahasa yang baik akan berkembang bila berasaskan suatu sistem, yaitu seperangkat aturan yang diikuti oleh penggunaannya.<sup>8</sup>

Bahasa Indonesia diakui sebagai bahasa resmi Negara melalui pasal 36 Undang-Undang Dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia Tahun 1945. Dengan begitu, sejak 1945, bahasa Indonesia memiliki kedudukan hukum sebagai bahasa resmi negara.<sup>9</sup> Sebagai bahasa resmi negara, implementasi penggunaan bahasa Indonesia ikut serta dirumuskan dalam aturan perundang-undangan, yakni Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2009. Pada Undang-undang Nomor 24 Tahun 2009 pasal 29 ayat 1 disebutkan bahwa Bahasa Indonesia wajib digunakan sebagai bahasa pengantar dalam pendidikan nasional.<sup>10</sup> Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang akan dipelajari sampai di perguruan tinggi. Banyak yang menganggap bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang mudah karena kerap digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan peneliti di SDN 2 Astra Ksetra di kelas IVA dan IVB, ditemukan bahwa masih banyak peserta didik yang belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum pada pembelajaran bahasa Indonesia yaitu 70. Di kelas IVA peserta didik yang tuntas sebanyak 7 peserta didik dengan presentase 29,17%, sedangkan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 17 peserta didik dengan presentase 70,83%. Sedangkan di kelas IVB peserta didik yang tuntas sebanyak 6 peserta didik dengan presentase 25% dan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 18 peserta didik dengan presentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia masih rendah.<sup>11</sup>

Pada proses pembelajaran pendidik menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*, tetapi berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran ditemukan bahwa pendidik tidak

---

<sup>8</sup> Hidayah And Rizki Nur Khalifah, Op.Cit., 14.

<sup>9</sup> Dahri D., 'Bahasa Indonesia Akademik - Google Books', 2020.

<sup>10</sup> Ibid.

<sup>11</sup> Arsip Nilai Wali Kelas IV SD Negeri 2 Astra Ksetra.

melaksanakan langkah-langkah model pembelajaran *Discovery Learning*. Pada saat pembelajaran pendidik menggunakan metode ceramah dimana pendidik menjelaskan materi di depan kelas dan selanjutnya peserta didik diberikan waktu untuk mencatat dan mengerjakan tugas yang telah diberikan. Pendidik juga menyampaikan bahwa selama proses pembelajaran beliau masih menggunakan media pembelajaran berupa buku ajar tematik dan terkadang menggunakan benda-benda yang ada di sekitar. Hasil observasi proses pembelajaran menunjukkan bahwa peserta didik tidak berpartisipasi secara aktif karena pembelajaran masih berpusat pada pendidik.<sup>12</sup>

Melihat hal tersebut, peneliti mencoba untuk menerapkan model pembelajaran alternatif yang diduga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pembaharuan model pembelajaran yang sesuai peserta didik merupakan salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia. Sebagaimana yang tertera dalam Q.S Ar-Ra'd ayat 11 sebagai berikut :

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ  
بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُم مِّن دُونِهِ ۗ مِن وَالٍ ﴿١١﴾

*Artinya : Sesungguhnya Allah tidak merubah Keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, Maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia. (Q.S. Ar Rad : 11)*

Berdasarkan ayat diatas, dapat disimpulkan bahwa suatu keadaan tidak akan berubah tanpa adanya usaha. Berusaha sebaik mungkin dan berserah diri kepada Allah SWT adalah salah satu bentuk ikhtiar untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Oleh karena itu, peneliti ingin mencoba menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Learning Together* menggunakan *Crossword*

<sup>12</sup> Hasil Observasi Di Kelas IV SD Negeri 2 Astra Ksetra Pada Tanggal 19 Januari 2022.



*Puzzle* sebagai bentuk dari ikhtiar dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia.

Model pembelajaran merupakan rangkaian konsep yang menggambarkan prosedur kegiatan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Sebagai istilah lain, model pembelajaran adalah rancangan kegiatan yang sistematis agar proses pembelajaran berjalan baik dan mudah dipahami peserta didik.<sup>13</sup>

Dalam memilih model pembelajaran, banyak komponen yang menjadi pertimbangan pendidik. Komponen- komponen ini saling berkaitan satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Model pembelajaran yang digunakan juga harus dapat mendorong kreativitas dan memunculkan potensi yang ada pada peserta didik.<sup>14</sup> Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran dimana peserta didik dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran bahkan dapat menjadi pendidik bagi sesamanya sehingga pendidik berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.<sup>15</sup>

Selain itu, pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together* diduga akan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Elsa Sulfiana Sari dan Tiara Anggia Dewi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Learning Together* (LT) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI” pada tahun 2018. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe

---

<sup>13</sup> Shilphy A. Octavia, Model-Model Pembelajaran - Google Books (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 13.

<sup>14</sup> Era Octafiona, Edi Suyanto, And Muhammad Fuad, ‘Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Model Pembelajaran (PjBL) Untuk Kelas IX’, *J-Symbol (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)*, 1, 2018, 1–12.

<sup>15</sup> Paryanto, ‘Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) Untuk Pelajaran Passing Dalam Permainan Bola Voli By Paryanto, (Z-Lib.Org).Pdf’ (Malang: Ahlimedia Press, 2020).

*learning together* memberikan pengaruh positif pada hasil belajar peserta didik.<sup>16</sup>

Berdasarkan wawancara bersama beberapa peserta didik kelas IVA dan IVB SD Negeri 02 Astra Ksetra, masih banyak peserta didik yang kesulitan dalam membentuk kalimat menggunakan kosakata baku. Hal ini pun didukung oleh hasil ulangan harian Tema 3 pembelajaran 1 yang menunjukkan bahwa hasil belajar bahasa Indonesia dengan membuat pertanyaan menggunakan kosakata baku dan efektif masih rendah.<sup>17</sup>

**Tabel 1.1**  
**Hasil Belajar Ulangan Harian Tema 3**

No	Kelas	Nilai		Jumlah Peserta Didik
		<70	≥70	
1.	IV A	19	5	24
2.	IV B	20	4	24
Jumlah		39	9	48

*Sumber: Buku Nilai Wali Kelas IV SDN 02 Astra Ksetra*

Pada mata pelajaran bahasa Indonesia, nilai KKM yang harus dicapai peserta didik adalah 70. Sebanyak 39 peserta didik masih belum mencapai KKM yang telah ditentukan. Sedangkan hanya 9 peserta didik yang mencapai nilai KKM dari 48 jumlah seluruh peserta didik di kelas IV.<sup>18</sup>

Piaget membagi perkembangan kognitif menjadi empat tahap. Peserta didik di sekolah dasar digolongkan pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, peserta didik akan mudah menerima pengetahuan baru dengan cara pembelajaran yang menyenangkan.<sup>19</sup> Berlandaskan teori tersebut, peneliti ingin menggunakan *Crossword Puzzle* sebagai media dalam

<sup>16</sup>Elsa Sufiana Sari, 'Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Cooperativelearning Tipe Learning Together (LT) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI', *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 6.1 (2018), 52–57.

<sup>17</sup> Hasil Wawancara Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Astra Ksetra.

<sup>18</sup> Arsip Nilai Wali Kelas IV SD Negeri 2 Astra Ksetra.

<sup>19</sup> Siti Anisatun Nafi'ah, *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI* (Yogyakarta: Ar-RUZZ Media, 2018), 18.

pembelajaran agar pembelajaran lebih menyenangkan sehingga materi yang disampaikan mudah diterima dan hasil belajar menjadi meningkat. Hal ini didukung dengan penelitian sejenis yang dilakukan oleh Nur Zamzami yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Negeri Kalukuang Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa” tahun 2018. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Kalungkung Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa.<sup>20</sup>

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together* menggunakan *Crossword Puzzle* yang diyakini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik materi Kosakata Baku Kelas IV. Keterbaruan dari penelitian ini terletak pada penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe *Learning Together* yang dikombinasikan dengan *Crossword Puzzle* sebagai media pembelajaran. Peneliti memilih media tersebut karena *crossword puzzle* adalah permainan yang mudah dan menyenangkan untuk digunakan.

Penelitian ini adalah salah satu upaya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di SD Negeri 02 Astra Ksetra yang rendah sebagai kontribusi yang dilakukan oleh peneliti. Maka dari itu, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Learning Together* Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Astra Ksetra Tulang Bawang”.

## **C. Identifikasi dan Batasan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

---

<sup>20</sup> Nur Zamzami, ‘Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Negeri Kalukuang Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa’, *Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar*, 2.2 (2018).

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

- a. Hasil belajar bahasa Indonesia rendah tidak mencapai nilai ketuntasan minimum yang telah ditentukan.
- b. Model pembelajaran *Discovery Learning* yang digunakan pendidik belum dilaksanakan sesuai langkah-langkahnya.
- c. Pendidik hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku ajar tematik dan benda-benda yang ada di sekitar.
- d. Peserta didik masih kesulitan untuk membuat kalimat menggunakan kosakata baku.

## 2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi penelitian ini dalam aspek kognitif sebagai berikut:

- a. Penelitian ini dilakukan hanya untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia sehingga mencapai nilai ketuntasan minimum yang telah ditentukan.
- b. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *learning together*.
- c. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *crossword puzzle*.
- d. Penelitian ini hanya berfokus pada materi kosakata baku kelas IV.

## D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu : Apakah terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Learning Together* Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di SDN 02 Astra Ksetra Tulang Bawang?

## E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Learning*



*Together* Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di SDN 02 Astra Ksetra Tulang Bawang.

## **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam memahami pentingnya penggunaan model pembelajaran beserta media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini diharapkan pula dapat memberikan kontribusi sebagai pertimbangan dalam memilih model pembelajaran dan media pembelajaran yang akan digunakan.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Peserta Didik**

Memberikan pengalaman berbeda dalam proses pembelajaran yang mana dapat menambah semangat belajar peserta didik sehingga meningkatkan hasil belajar.

#### **b. Bagi Pendidik**

Memberikan terobosan kepada pendidik dalam memilih model dan media pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih bervariasi.

#### **c. Bagi Peneliti Lain**

Memberikan sumbangsih berupa informasi bagi peneliti untuk melakukan penelitian yang akan datang.

## **G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Penelitian terdahulu yang relevan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *learning together*, *crossword puzzle* (teka-teki silang) dan hasil belajar peserta didik sebagai berikut:

1. Jurnal oleh I Kadek Darma Yoga Andika Wirayana, dkk. pada tahun 2017 yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Learning Together* (LT) berbantuan *Power Point* terhadap Hasil Belajar IPS kelas V. Penelitian ini bertujuan untuk melihat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang diperlakukan model pembelajaran kooperatif tipe *learning together* (LT) berbantuan media *power point* dengan

peserta didik yang ditetap menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *learning together* berbantuan *power point* berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.<sup>21</sup> Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *learning together*. Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah media yang digunakan. Pada penelitian ini, media yang digunakan berupa *power point* sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan media *crossowrd puzzle*.

2. Jurnal oleh Griva Anggriasari, dkk yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Learning Together (LT) berbantuan Media Monopoli terhadap Hasil Belajar Matematika” tahun 2020. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Learning Together (LT) berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD N 2 Pangenrejo. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Learning Together (LT) berbantuan media monopoli berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis uji Wilcoxon pada hasil pretest dan posttest diperoleh nilai Z sebesar -2,038 dengan *Asymp. Sig 2 tailed* sebesar 0,042 ( $0,042 < 0,005$ ).<sup>22</sup> Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *learning together*. Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran berupa monopoli sedangkan pada

---

<sup>21</sup>I Kadek Darma Yoga Andika Wirayana And Nyoman Tastra, I Dewa Kade Kusmaryatni, ‘Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Learning Together (LT) Berbantuan Power Point Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V’, *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 5.2 (2017), 12.

<sup>22</sup>Griva Anggriasari, Tawil Tawil, And Tria Mardiana, ‘Pengaruh Model Pembelajaran Learning Together (LT) Berbantuan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Matematika’, *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20.2 (2020), 243–53 <<https://doi.org/10.17509/Jpp.V20i2.25150>>.

penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan media pembelajaran berupa *crossword puzzle*.

3. Jurnal oleh Magdalena Dhema dan Wahyuningsih yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Learning Together* Terhadap Prestasi Belajar Matematika pada Siswa Kelas X SMK Santo Thomas Maumere” tahun 2018. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *learning together* terhadap prestasi belajar matematika pada siswa kelas kelas X SMK Santo Thomas Maumere. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *learning together* sebagai variabel bebas. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terletak pada variabel terikat. Variabel terikat pada penelitian ini adalah prestasi belajar sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu hasil belajar.
4. Jurnal oleh Leny Radili yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Crossword Puzzle terhadap Hasil belajar Siswa pada Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi” tahun 2012. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kelompok eksperimen nilai rata-ratanya lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.<sup>23</sup> Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran berupa *crossword puzzle*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada variabel bebas. Pada penelitian ini tidak menggunakan variabel bebas berupa model pembelajaran sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan variabel bebas berupa model pembelajaran kooperatif tipe *learning together*.
5. Jurnal oleh Made Melsa Helma Hera, dkk., yang berjudul “Pengaruh Penerapan Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar

---

<sup>23</sup> Leny Radili, ‘Pengaruh Penggunaan Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi’, *E-Tech*, 1.1 (2012), 1–12.

PKn Siswa” tahun 2017. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa yang dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 75,35 sedangkan kelas kontrol adalah 69,09.<sup>24</sup> Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran berupa *crossword puzzle*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada variabel bebas. Pada penelitian ini tidak menggunakan variabel bebas berupa model pembelajaran sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan variabel bebas berupa model pembelajaran kooperatif tipe *learning together*.

## H. Sistematika Penulisan

Penelitian kuantitatif dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Learning Together* Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Kosakata Baku Kelas IV” memiliki sistematika penulisan sebagai berikut :

### 1. BAB I Pendahuluan

Memuat penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan dan sistematika penulisan.

### 2. BAB II Landasan Teori dan Pengajuan Hipotesis

Memuat teori yang digunakan dalam penelitian beserta pengajuan hipotesis. penelitian.

### 3. BAB III Metode Penelitian

Memuat waktu dan tempat penelitian, pendekatan dan jenis pendekatan, populasi, sampel, teknik pengumpulan data, definisi operasional variabel, instrumen penelitian, uji validitas dan reliabilitas data, uji prasarat analisis serta uji hipotesis.

### 4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

---

<sup>24</sup>Made Melsa Helma Hera, Muncarno, And Sulistiasih, ‘Pengaruh Penerapan Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa’, 1, 2017, 1–11.

Memuat deskripsi data yang diperoleh dan pembahasan mengenai hasil penelitian serta analisis.

5. BAB V Penutup

Memuat simpulan dari penelitian dan rekomendasi.





## BAB II

### LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

#### A. Teori Yang Digunakan

##### 1. Komponen Pendidikan

Kata komponen dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti bagian dari keseluruhan; atau unsur.<sup>1</sup> Komponen-komponen yang ada dalam suatu proses pendidikan meliputi:<sup>2</sup>

###### a. Pendidik

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara bahasa pendidik adalah orang yang mendidik. Berdasarkan Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab XI pasal 39, pendidik ialah tenaga ahli yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi.

###### b. Peserta Didik

Menurut ketentuan umum Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Peserta didik merupakan orang yang mempunyai pilihan untuk menempuh ilmu sesuai dengan cita-cita dan harapan masa depan.

###### c. Metode Pendidikan

Metode pendidikan adalah seperangkat cara, jalan, dan teknik yang digunakan pendidik dalam proses belajar mengajar agar peserta didik mencapai tujuan pendidikan

---

<sup>1</sup> Mahmudi, 'Ilmu Pendidikan Mengupas Komponen Pendidikan', 2022, 265.

<sup>2</sup> Rahmat Hidayat and Abdillah, *Buku Ilmu Pendidikan (Konsep, Teori Dan Aplikasinya)* (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia, 2019), 86-132.

atau kompetensi tertentu yang dirumuskan dalam kurikulum, silabus dan mata pelajaran.

d. Materi Pendidikan

Materi pendidikan adalah semua bahan pelajaran yang disampaikan kepada peserta didik dalam sistem lembaga pendidikan. Materi pendidikan merupakan substansi ilmu pengetahuan yang diberikan kepada peserta didik agar diketahui, dikembangkan, dan diterapkan.

e. Lingkungan Pendidikan

Lingkungan pendidikan merupakan segala sesuatu yang ada di sekitar manusia, baik berupa benda mati, makhluk hidup atau peristiwa yang terjadi termasuk kondisi masyarakat terutama yang dapat memberikan pengaruh kuat terhadap seseorang.

f. Alat Pendidikan

Alat pendidikan adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai bentuk usaha dalam mencapai tujuan pendidikan, baik berupa tindakan, perilaku, situasi ataupun media yang sengaja dipersiapkan oleh pendidik atau lembaga pendidikan.

g. Evaluasi Pendidikan

Evaluasi pendidikan merupakan suatu proses untuk mengukur, menelaah, menafsirkan, dan mempertimbangkan sekaligus memberikan umpan balik untuk mengetahui tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang telah digunakan serta sebagai informasi untuk membuat keputusan selanjutnya.

## 2. Model Pembelajaran

### a. Pengertian Model Pembelajaran

Pembelajaran adalah sistem yang terbentuk dari beberapa komponen. Beberapa komponen tersebut saling terhubung. Pendidik perlu memperhatikan beberapa komponen tersebut

sebelum memilih model pembelajaran untuk digunakan.<sup>3</sup> Model pembelajaran secara umum merupakan suatu langkah yang teratur digunakan pendidik dalam mengelompokkan pengalaman proses pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran tersebut tercapai.<sup>4</sup>

Joyce dan Weil mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membangun kurikulum, mendesain bahan pembelajaran yang dibutuhkan, dan untuk menuntun pengajaran di kelas atau pada situasi pembelajaran yang lain. Sejalan dengan pendapat Joyce, Supriyono menyatakan bahwa model pembelajaran ialah pola yang diperlukan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi, dan memberikan petunjuk kepada pendidik di dalam kelas.<sup>5</sup>

Model pembelajaran adalah acuan yang digunakan untuk merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran ini mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk tujuan pembelajaran, tahapan pembelajaran, lingkungan pembelajaran serta pengelolaan kelas.<sup>6</sup>

Model pembelajaran merupakan ragam desain pembelajaran yang menjelaskan secara tersusun langkah demi langkah untuk membantu peserta didik dalam menjelaskan informasi, ide, dan membangun pola pikir untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran menjadi panduan secara garis besar dalam merancang dan melaksanakan sintak pembelajaran dari awal hingga

---

<sup>3</sup> Tasdin Tahrim, 'Pengembangan Model Dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia by Nanda Saputra, (Editor) (z-Lib.Org).Pdf' (Aceh: Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 74.

<sup>4</sup> jsumawati and dkk, Model-Model Pembelajaran Di Sekolah Dasar (Yogyakarta: Samudra Biru, 2020), 25.

<sup>5</sup> Siti Anisatun Nafi'ah, *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI* (Yogyakarta: Ar-RUZZ Media, 2018),17.

<sup>6</sup> Paryanto, 'Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) Untuk Pelajaran Passing Dalam Permainan Bola Voli by Paryanto (z-Lib.Org).Pdf' (Malang: Ahlimedia Press, 2020), 20.

penilaian akhir sehingga dapat melihat keberhasilan kegiatan pembelajaran.<sup>7</sup>

Model pembelajaran adalah acuan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang disusun berdasarkan analisis terhadap penerapan kurikulum dan keterlibatannya di kelas. Model pembelajaran merupakan pedoman yang digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas.<sup>8</sup>

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa, Model pembelajaran adalah susunan langkah-langkah secara sistematis yang dijadikan acuan dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Model pembelajaran merupakan kunci keberhasilan dalam suatu kelas. Jika pendidik menerapkan model pembelajaran yang tepat maka pembelajaran akan berjalan secara efektif dan efisien. Suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila pembelajaran mengarah pada terukurnya tujuan pembelajaran.<sup>9</sup>

### **b. Ciri-ciri Model Pembelajaran**

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:<sup>10</sup>

- 1) Dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
- 2) Memiliki misi atau tujuan pendidikan tertentu.
- 3) Dapat digunakan sebagai pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
- 4) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (a) *syntax* atau urutan langkah-langkah pembelajaran; (b) adanya prinsip-prinsip reaksi; (c) sistem sosial; (d) sistem

---

<sup>7</sup> Isro'atun and Amelia Rosmala, *Model-Model Pembelajaran Matematika* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), 27.

<sup>8</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 65.

<sup>9</sup> Anisatun Nafi'ah, *Op. Cit.*, 18.

<sup>10</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2018), 136.

pendukung. Keempat bagian tersebut adalah pedoman praktis bila pendidik akan melaksanakan suatu model pembelajaran.

- 5) Mempunyai pengaruh sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: (a) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang diukur; (b) dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
- 6) Membuat persiapan mengajar dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

### **c. Peran Model Pembelajaran**

Secara universal model pembelajaran berperan sebagai dasar dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran juga memiliki peran yang spesifik dalam suatu kegiatan pembelajaran. Indrawati mengemukakan peran atau fungsi model pembelajaran yakni sebagai berikut:<sup>11</sup>

- 1) Membantu pendidik menciptakan perubahan perilaku peserta didik yang diinginkan.
- 2) Membantu pendidik dalam menentukan cara dan sarana untuk menciptakan lingkungan yang sesuai dalam melaksanakan pembelajaran.
- 3) Membantu menciptakan interaksi antara pendidik dan peserta didik yang diinginkan selama proses pembelajaran berlangsung.
- 4) Membantu pendidik dalam mengonstruks kurikulum, silabus, atau konten pelajaran.

### **d. Prinsip Model Pembelajaran**

Joyce dan Weil mengemukakan beberapa prinsip dalam model pembelajaran yang mana prinsip tersebut bertujuan untuk mengetahui dan memahami suatu karakteristik model

---

<sup>11</sup> Isro'atun and Rosmala, Op.Cit., 27-32.



pembelajaran. Prinsip dalam model pembelajaran sebagai berikut:<sup>12</sup>

1) *Syntax*

*Syntax* merupakan langkah-langkah kegiatan dalam model pembelajaran. Sintak pembelajaran adalah pedoman bagi pendidik dalam menyusun tahap demi tahap kegiatan awal sampai dengan evaluasi selama proses pembelajaran. sintak disusun secara terstruktur atau bertahap sehingga tidak bisa diubah urutannya.

2) *Social System*

Dalam suatu model pembelajaran, sistem sosial merupakan hal yang penting. Sistem sosial dalam suatu model pembelajaran meliputi suasana dan norma yang terdapat dalam suatu model pembelajaran. Hal ini terkait dengan pola interaksi dalam mencapai tujuan yang dirumuskan pada proses pembelajaran.

3) *Principles of Reaction*

Sistem reaksi adalah pola kegiatan pendidik dalam memberikan respon kepada peserta didik. Pendidik menjadi manajer di setiap kegiatan yang dilakukan dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, dalam suatu model pembelajaran dapat menggambarkan kegiatan yang dilakukan pendidik dalam merespon peserta didik belajar.

4) *Support System*

Sarana dan prasarana yang mendukung kelancaran pembelajaran merupakan sistem pendukung dalam model pembelajaran. Sistem pendukung menjadi hal penting dalam membentuk pembelajaran yang efektif dan efisien ketika menggunakan model pembelajaran tertentu.

5) *Instructional dan Nurturant Effect*

Suatu proses pembelajaran akan menghasilkan dampak atau hasil sesuai tujuan yang sudah dirumuskan

---

<sup>12</sup> Ibid, 32-33.

(*instructional*) atau dampak pengiring (*nurturant effect*). Dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan, suatu model pembelajaran memiliki sintak pembelajaran. Selain itu, suatu proses pembelajaran juga memiliki dampak pengiring. Dampak pengiring adalah suatu hasil proses pembelajaran yang sudah dilakukan, sebagai akibat dari terciptanya suasana belajar yang dialami oleh peserta didik dan pendidik.

#### e. Dasar Pertimbangan Pemilihan Model Pembelajaran

Dalam memilih model-model pembelajaran, ada beberapa hal yang harus menjadi pertimbangan. Hal-hal tersebut sebagai berikut:<sup>13</sup>

- 1) Pertimbangan dari segi tujuan yang ingin dicapai. Pertimbangan dari segi ini sebagai berikut :
  - a) Apakah tujuan yang hendak dicapai sesuai dengan kompetensi akademik, kepribadian, sosial, dan/ vokasional?
  - b) Bagaimana kerumitan dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?
  - c) Apakah memerlukan keterampilan akademik untuk mencapai tujuan tersebut?
- 2) Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran. Pertimbangan dari segi ini sebagai berikut :
  - a) Apakah materi pembelajaran tersebut merupakan fakta, konsep, teori, atau generalisasi?
  - b) Apakah memerlukan prasyarat untuk mempelajari materi pembelajaran tersebut?
  - c) Apakah untuk mempelajari materi tersebut tersedia bahan atau sumber-sumber yang relevan?
- 3) Pertimbangan dari sudut pandang peserta didik. Pertimbangan dari segi ini sebagai berikut :

---

<sup>13</sup> Siti Anisatun Nafi'ah, Op. Cit., 22.

- a) Apakah ada kesesuaian antara model pembelajaran yang digunakan dengan tingkat kematangan peserta didik?
  - b) Apakah ada kesesuaian model pembelajaran dengan minat, bakat, dan kondisi peserta didik?
  - c) Apakah ada kesesuaian model pembelajaran dengan gaya belajar peserta didik?
- 4) Pertimbangan lain yang bersifat nonteknis. Pertimbangan dari segi ini meliputi :
- a) Apakah dengan menggunakan satu model pembelajaran dapat mencapai tujuan?
  - b) Apakah model yang digunakan merupakan satu-satunya model pembelajaran yang dapat digunakan?
  - c) Apakah model pembelajaran yang digunakan memiliki nilai efektivitas atau efisiensi?

### **3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Learning Together***

#### **a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Learning Together***

Dalam kegiatan belajar dan mengajar, ada banyak sekali model pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together*.

Menurut Roger dkk., pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran kelompok yang diatur oleh satu aturan bahwa pembelajaran harus berlandaskan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajar yang didalamnya setiap pembelajar itu bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota lain.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Miftahul Huda, Cooperative Learning ( Metode , Teknik , Struktur Dan Model Penerapan ) (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), 29.

Sunal dan Hans menyatakan bahwa *cooperative learning* adalah suatu cara pendekatan atau rangkaian strategi yang spesifik dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama proses pembelajaran.<sup>15</sup> Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah teknik pengelompokan siswa yang umumnya terdiri dari 4-5 orang yang mana di dalam kelompok tersebut siswa bekerja secara terarah pada tujuan belajar bersama.<sup>16</sup>

Beberapa ciri cooperative learning adalah; (a) setiap anggota memiliki peran, (b) terjadi hubungan interaksi langsung antara peserta didik, (c) setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan teman-teman sekelompoknya, (d) pendidik membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok, dan (e) pendidik hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.<sup>17</sup>

Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe. Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah *Learning Together* yang mana akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini. Pada tahun 1975, David Johnson dan Robert Johnson menerbitkan buku *Learning Together and Along: Cooperation, Competition, and Individualization*. Setelah buku ini terbit, *Learning Together* menjadi populer saat itu.<sup>18</sup>

*Learning together* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mana peserta didik dikelompokkan dalam kelompok kecil untuk menghasilkan satu produk kelompok. Dalam penerapan model pembelajaran ini, pendidik memiliki tugas sebagai pengawas kelompok yang telah dibentuk berdasarkan lima elemen kooperatif: interpedensi positif, akuntabilitas individu, interaksi langsung,

---

<sup>15</sup> Isjoni, *Cooperative Learning* (Bandung: Alfabeta, 2014), 12.

<sup>16</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2018), 204.

<sup>17</sup> Isjoni, *Op.Cit.*, 20.

<sup>18</sup> Miftahul Huda, *Op.Cit.*, 119.

keterampilan-keterampilan sosial, dan pemrosesan kelompok.<sup>19</sup>

Model pembelajaran *learning together* memperhatikan perihal pembangunan kelompok dan menilai secara mandiri kinerja kelompok, dan menyarankan penggunaan penilaian tim daripada pemberian sertifikat atau bentuk penghargaan lainnya.<sup>20</sup>

Model pembelajaran kooperatif tipe *learning together* adalah salah satu model pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik. Pada model pembelajaran kooperatif peserta didik dilibatkan dan dibentuk kelompok heterogen beranggotakan empat atau lima orang dalam menangani suatu tugas.<sup>21</sup>

Model pembelajaran kooperatif tipe *learning together* merupakan gabungan dari kata “*learning*” yang berarti belajar dan “*together*” yang berarti bersama-sama. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif tipe *learning together* adalah mengerti dan memahami materi pelajaran secara menyeluruh dengan menitikberatkan pada kerjasama dan pemahaman bersama.<sup>22</sup>

Pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *learning together* akan dibagi menjadi beberapa kelompok yang selanjutnya diberi bahan diskusi untuk dikerjakan bersama-sama sehingga setiap peserta didik berpartisipasi menuangkan ide, gagasan dan

---

<sup>19</sup> Ibid.

<sup>20</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset Dan Praktik* (Bandung: Nusa Media, 2015), 251.

<sup>21</sup> Yulianti Yulianti, ‘Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Learning Together Pada Materi Nilai Mutlak Di Kelas X IPA 1 SMA Negeri 7 Banda Aceh’, 9.2 (2021), 231–43.

<sup>22</sup> Randika Vhalery, ‘Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Gallery Walk Dengan Tipe Learning Together Pada Aktivitas Belajar Peserta Didik Di SMA Tri Dharma Palembang’, 9.1 (2019), 1–10.



pengetahuannya untuk menyelesaikan tugas yang telah diberikan.<sup>23</sup>

Pada model pembelajaran *learning together* peserta didik akan dibentuk dalam kelompok kecil. Di dalam satu kelompok terdapat empat sampai lima peserta didik dan akan diberikan tugas dalam kelompok tersebut. Setiap peserta didik akan memberikan kontribusi dalam pemecahan masalah yang ada pada tugas tersebut untuk memperoleh kesepakatan bersama. Penggunaan model ini diharapkan dapat mengefektifkan pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.

#### **b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Learning Together***

Setiap model pembelajaran memiliki langkah-langkah dalam penerapannya. Langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *learning together* sebagai berikut:<sup>24</sup>

- 1) Materi pembelajaran disajikan oleh pendidik.
- 2) Pendidik mengkondisikan siswa untuk membentuk kelompok kecil yang heterogen.
- 3) Pendidik membagikan lembar kerja untuk setiap kelompok sebagai tugas yang akan diselesaikan.
- 4) Peserta didik diberikan waktu untuk menyelesaikan lembar kerja.
- 5) Setelah selesai, peserta didik diajak untuk bertukar gagasan dengan yang lain sembari membentuk konsep pemahaman baru materi yang diajarkan.
- 6) Pendidik memberikan pemahaman dan kesimpulan akhir dari pelaksanaan model tersebut.

---

<sup>23</sup> Nia Fibria Nuriana, 'Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dan Learning Together (LT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar (SD)', 16.30 (2020), 113–24.

<sup>24</sup> Weka Emelia, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Learning Together Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 33 Seluma* (Bengkulu, 2021).

### c. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Learning Together*

Semua yang ada di dunia ini tidak ada yang diciptakan begitu sempurna. Semua yang telah diciptakan harus saling melengkapi. Begitu pula dengan model pembelajaran kooperatif tipe *learning together* yang tak luput dari kelebihan dan kelemahan. Berikut kelebihan dan kelemahan dari model pembelajaran kooperatif tipe *learning together*.<sup>25</sup>

- 1) Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Learning Together*. Adapun kelebihan model pembelajaran ini sebagai berikut:
  - a) Meningkatkan prestasi belajar peserta didik.
  - b) Peserta didik ikut terlibat dalam perencanaan dan pengelolaan kelas.
  - c) Memperdalam pemahaman peserta didik.
  - d) Melatih tanggung jawab peserta didik.
  - e) Belajar menjadi lebih menyenangkan.
  - f) Mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik.
  - g) Meningkatkan rasa percaya diri peserta didik.
  - h) Menumbuhkan rasa saling memiliki dan kerjasama antar peserta didik.
  - i) Memotivasi peserta didik untuk menguasai materi.
  - j) Menghilangkan kesenjangan antara peserta didik yang pintar dengan yang tidak pintar.
- 2) Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Learning Together*. Adapun kelemahan dari model pembelajaran ini sebagai berikut :
  - a) Ada peserta didik yang meminta temannya untuk mencari jawaban sebagai jalan pintas. Untuk mengatasi hal tersebut, pendidik dapat mengurangi poin bagi peserta didik yang membantu dan dibantu.
  - b) Apabila salah satu nomor kurang maksimal maka akan mempengaruhi tugas pada nomor selanjutnya.

---

<sup>25</sup> Ibid.

- c) Pendidik membutuhkan banyak persiapan dala materi, dana dan tenaga.
- d) Pendidik cenderung kesulitan dalam mengelola kelas.

#### 4. Media Pembelajaran

##### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media ialah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>26</sup> Media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang digunakan untuk menjembatani tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien.<sup>27</sup>

Suryani dan Agung mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu pendidik dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (peserta didik). Sanaky mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Musfiqon juga mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sukar dideskripsikan secara verbal. Dengan kata lain, suatu media pembelajaran dapat digunakan sebagai media utama yang digunakan untuk keseluruhan proses pembelajaran atau sebagai pelengkap atau suplemen saja.<sup>28</sup>

---

<sup>26</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Depok: Raja Grafindo Persada, 2019), 3.

<sup>27</sup> Amka, *Media Pembelajaran Inklusi* (Nizamia Learning Center, 2018), 16.. Publikasi Buku Reprints Media Pembelajaran Inklusi.pdf>.

<sup>28</sup> Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, and Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), 4.

Media pembelajaran ialah segala sesuatu untuk menyalurkan pesan sehingga dalam mencapai tujuan belajar dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik.<sup>29</sup> Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran kepada peserta didik yang juga dapat meningkatkan minat peserta didik untuk tertarik terhadap isi pesan tersebut.<sup>30</sup>

Berdasarkan beberapa pengertian para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan sebagai perantara antara pendidik dengan peserta didik untuk mempermudah dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

#### **b. Klasifikasi Media Pembelajaran**

Klasifikasi media pembelajaran sebagai berikut:<sup>31</sup>

- 1) Benda asli (relia), yaitu benda nyata yang bisa diamati, seperti tumbuhan, buah, hewan, dan lainnya.
- 2) Perakayasa (model), yaitu media tiga dimensi yang dapat dipegang dan disentuh, seperti globe, mobil mainan, dan lainnya.
- 3) Manusia, yaitu orang yang mengantarkan informasi kepada target sasaran, seperti reporter, guru, dan instruktur.
- 4) Teks, yaitu rangkaian huruf atau angka, seperti buku teks, buku cerita, dan lainnya.
- 5) Visual, yaitu bahan grafis yang menyampaikan informasi lewat indera penglihatan, seperti poster, peta, komik, bagan, dan lainnya.

---

<sup>29</sup> Nurdyansyah, Media Pembelajaran Inovatif (Sidoarjo: Umsida Press, 2019), 46.

<sup>30</sup> Evy Fatimatur Rusydiah, Media Pembelajaran Problem Based Learning (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2020), 9-10.

<sup>31</sup> Hamdan Husein Batubara, Media Pembelajaran MI / SD (Semarang: Graha Edu, 2021), 23.

- 6) Audio, yaitu perangkat yang menyampaikan informasi lewat indera pendengaran, seperti MP3 player, radio, audio cast, dan lainnya.
- 7) Video, yaitu teknologi yang merekam, menyimpan, dan menampilkan gambar bergerak secara elektronik dan juga dapat disertai suara.
- 8) Multimedia, yaitu teknologi yang merangkai lebih dari satu media digital secara berhubungan dan terintegrasi, seperti aplikasi pembelajaran.

### **c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan, pendidik harus memperhatikan rumusan pemilihan media dengan kriteria sebagai berikut:<sup>32</sup>

- 1) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran artinya dalam memilih media harus dipilih atas tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi membutuhkan bantuan media agar mudah dipahami peserta didik.
- 3) Media diperoleh dengan mudah, artinya media yang diperlukan mudah didapatkan atau setidaknya pendidik dapat dengan mudah membuat media tersebut.
- 4) Pendidik dapat menggunakan media tersebut dalam kegiatan belajar mengajar.
- 5) Adanya ketersediaan waktu untuk menggunakannya sehingga media tersebut memberikan manfaat bagi peserta didik selama proses belajar mengajar.

### **d. Tujuan Media Pembelajaran**

Sanaky mengemukakan bahwa tujuan media sebagai alat bantu pembelajaran sebagai berikut:<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> Siti Fadjarajani and others, 'Media Pembelajaran Transformatif', Media Pembelajaran, 2020, 14.

<sup>33</sup> Suryani, Setiawan, and Putria, Op.Cit., 8-9.



- 1) Memudahkan proses pembelajaran di kelas.
- 2) Memaksimalkan efisiensi proses pembelajaran.
- 3) Menjaga hubungan antara materi pelajaran dengan tujuan belajar.
- 4) Membantu peserta didik berkonsentrasi dalam proses pembelajaran.

Menurut Smaldino, dkk., tujuan media adalah untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran. Dwyer menyatakan bahwa cara berkomunikasi berpengaruh pada daya ingat peserta didik. Hal tersebut selaras dengan Ashyar yang mengemukakan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan daya ingat peserta didik karena dengan penggunaan media dapat meningkatkan perhatian dan motivasi peserta didik terhadap materi pembelajaran.<sup>34</sup>

#### **e. Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki manfaat bukan hanya untuk peserta didik saja melainkan untuk pendidik juga. Hal tersebut akan dipaparkan sebagai berikut:<sup>35</sup>

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi guru adalah:
  - a) Membantu menarik perhatian dan motivasi peserta didik untuk belajar.
  - b) Memiliki pedoman, arah, dan urutan pengajaran yang sistematis.
  - c) Membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pelajaran.
  - d) Membantu menyajikan materi lebih nyata, terutama materi pelajaran yang abstrak.
  - e) Memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan.
  - f) Membangun suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.

---

<sup>34</sup> Ibid, 9.

<sup>35</sup> Ibid, 14-15.

- g) Membantu efisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi secara teratur dan mudah disampaikan.
  - h) Meningkatkan rasa percaya diri seorang pengajar.
- 2) Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik adalah:
- a) Mendorong rasa ingin tahu untuk belajar.
  - b) Merangsang peserta didik untuk belajar baik di kelas maupun mandiri.
  - c) Memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran yang disajikan secara teratur melalui media.
  - d) Memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih fokus pada pembelajaran.
  - e) Memberikan peserta didik kesadaran memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui variasi media yang disajikan.

#### **f. Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut:<sup>36</sup>

- 1) Meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran.
- 2) Meningkatkan semangat belajar peserta didik.
- 3) Meningkatkan motivasi dan minat belajar.
- 4) Peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan kenyataan.
- 5) Mengatasi kemungkinan belajar peserta didik yang beragam.
- 6) Menjadikan proses komunikasi dalam pembelajaran lebih efektif.
- 7) Meningkatkan kualitas pembelajaran.

### **5. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle***

#### **a. Pengertian *Crossword Puzzle***

*Crossword Puzzle* atau Teka-teki Silang merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk melatih olah pikir siswa dengan

---

<sup>36</sup> Nurdyansyah, Op.Cit., 64.

menebak padanan kata sesuai dengan jumlah kotak yang disediakan. Permainan ini membantu peserta didik dalam memahami istilah dengan menerka kata demi kata yang sesuai dengan ungkapan dalam perintah.<sup>37</sup>

*Crossword Puzzle* merupakan suatu permainan yang terdiri dari gabungan kotak-kotak dengan template berbentuk persegi serta dilengkapi dua lajur, yaitu mendatar dan menurun. Permainan ini selesai apabila keseluruhan kotak terisi dengan kata-kata yang tersedia dalam kumpulan kata yang ada.<sup>38</sup>

*Crossword Puzzle* atau Teka-Teki Silang adalah salah satu sarana untuk mengetahui dan mengingat pengetahuan yang telah dimiliki untuk dituangkan dalam jawaban pertanyaan yang ada pada baris maupun kolom TTS yang digunakan dalam pembelajaran dengan maksud selain ada unsur permainan ada pula unsur pendidikan.<sup>39</sup>

Dalam *crossword puzzle* peserta didik diminta untuk mengisi serangkaian kotak yang kosong yang merupakan jawaban dari pertanyaan yang telah disiapkan dalam permainan ini.

Penggunaan *crossword puzzle* ini tidak akan menghilangkan tujuan pembelajaran bahkan dengan penggunaan permainan ini sebagai media akan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menjadikan peserta didik lebih aktif dari awal proses pembelajaran hingga akhir.

---

<sup>37</sup> Nurul Hidayah and Diah Rizki Nur Khalifah, *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar* (Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019), 55.

<sup>38</sup> Amin and Linda Yurike, '164 Model Pembelajaran Kontemporer - Google Books', *Pusat Penerbitan LPPM*, 2022, 137.

<sup>39</sup> Marsono, 'Pendekatan Scientific Model Crossword Puzzle - Google Books', *Penerbit NEM*, 2021, 26.

## **b. Kelebihan dan Kelemahan *Crossword Puzzle***

### 1) Kelebihan *Crossword Puzzle*

Kelebihan penggunaan *crossword puzzle* sebagai berikut:<sup>40</sup>

- a) Memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b) Mengembangkan kemandirian peserta didik.
- c) Membantu siswa untuk memperdalam pemahamannya.
- d) Membina tanggung jawab dan disiplin peserta didik.
- e) Adanya kompetisi yang sehat antara peserta didik.
- f) Hasil belajar lebih tahan lama sesuai minat belajar peserta didik.

### 2) Kelemahan *Crossword Puzzle*

Kelemahan *crossword puzzle* sebagai berikut:<sup>41</sup>

- a) Peserta didik dapat meniru pekerjaan teman yang lain.
- b) Tugas peserta didik dapat dikerjakan orang lain.
- c) Akan menimbulkan kebosanan jika digunakan terus menerus oleh pendidik.
- d) Hasil pekerjaan akan menyimpang apabila tidak disertai petunjuk yang sesuai.

## **c. Langkah-langkah Penggunaan *Crossword Puzzle***

Ada beberapa langkah dalam penggunaan *crossword puzzle*. Langkah-langkah tersebut sebagai berikut:<sup>42</sup>

- 1) Menulis kata kunci atau nama-nama yang berhubungan dengan materi pembelajaran.
- 2) Membuat kisis-kisi dengan kata yang telah dipilih.
- 3) Membuat pertanyaan yang mengarah dengan kata-kata tersebut.
- 4) Hasil yang telah di buat lalau dibagikan dengan peserta didik.
- 5) Berikan batasan waktu pengerjaan.

---

<sup>40</sup> Weka Emelia, Op.Cit., 21.

<sup>41</sup> Ibid.

<sup>42</sup> Ibid.

6) Berikan penilaian hasil kerja peserta didik.

## 6. Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar ialah hasil yang telah didapatkan peserta didik setelah mengikuti berbagai rangkaian proses kegiatan yang selanjutnya di berikan penilaian melalui ujian.<sup>43</sup>

Hasil belajar merupakan kemampuan atau perubahan perilaku yang didapatkan setelah mengikuti proses belajar. Pada setiap mata pelajaran memiliki hasil belajar tertentu karena masing-masing mata pelajaran memiliki karakteristik yang berbeda.<sup>44</sup>

Hasil belajar adalah perwujudan kemampuan sebagai akibat perubahan tingkah laku yang ditimbulkan oleh usaha pendidikan. Ranah kemampuan meliputi ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.<sup>45</sup>

Hasil belajar ialah angka atau skor yang didapatkan oleh peserta didik setelah menyelesaikan sebuah tes. Hasil belajar merupakan gambaran untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran telah tercapai. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran, hasil belajar dapat dijadikan sebagai patokan atau tolak ukur.<sup>46</sup>

Hasil belajar merupakan kemampuan yang didapatkan peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan itu ialah kemampuan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>47</sup>

Hasil belajar adalah hasil yang didapatkan peserta didik setelah menerima proses pembelajaran. Dengan ini, pendidik akan mengetahui apakah peserta didik menguasai

---

<sup>43</sup> Jusmawati and dkk, Op.Cit., 16.

<sup>44</sup> Ridwan Abdullah Sani, *Penilaian Autentik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), 120.

<sup>45</sup> Ajat Rukayat, *Teknik Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Budi Utama, 2018), 5.

<sup>46</sup> Muhafidin, 'Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V MIN 6 Bandar Lampung', 2018.

<sup>47</sup> Weka Emelia, Op.Cit., 20.

pembelajaran yang telah disampaikan sehingga dapat mengambil tindakan sesuai dengan hasil belajar tersebut.

### **b. Fungsi Hasil Belajar**

Hasil belajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan pembelajaran. Berikut merupakan fungsi hasil belajar:<sup>48</sup>

#### 1) Bagi Pendidik

Bagi pendidik, hasil belajar dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dan perbaikan untuk proses pembelajaran berikutnya. Selain itu, hasil belajar dapat membantu pendidik untuk mengetahui apakah metode pembelajaran yang digunakan sudah tepat atau belum.

#### 2) Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik, adanya hasil belajar dapat memotivasi peserta didik untuk belajar lebih giat lagi.

#### 3) Bagi Pihak Lain

Hasil belajar dapat memberikan gambaran mengenai performansi peserta didik untuk pihak sekolah, orang tua, pemerintah dan masyarakat sehingga dapat memperlakukan peserta didik dengan tepat.

Dengan adanya hasil belajar, suatu program atau kegiatan tertentu dapat dilihat sejauh mana sudah mencapai tujuan yang ditentukan sehingga dapat diberikan perlakuan yang sesuai.

### **c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor berikut:<sup>49</sup>

#### 1) Faktor pada diri peserta didik.

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah diri peserta didik itu sendiri. Faktor

---

<sup>48</sup> Tahrir.

<sup>49</sup> Jusmawati and dkk, Op.Cit., 23.



ini meliputi : kecerdasan, kecemasan (emosi), motivasi belajar, ketekunan, dan faktor fisik serta psikis.

## 2) Faktor diluar diri peserta didik

Faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah faktor dari luar peserta didik. Faktor ini meliputi : ukuran kelas, suasana pembelajaran (termasuk di dalamnya guru), fasilitas yang tersedia serta sumber belajar.

## 7. Materi Kosakata Baku

Materi pelajaran pada penelitian ini adalah materi kelas IV semester ganjil. Model pembelajaran yang akan diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe Learning Together yang akan dibantu menggunakan media crossword puzzle. Di SD Negeri 02 Astra Ksetra sendiri telah menggunakan kurikulum 2013.

Adapun tinjauan kurikulum untuk mata pelajaran bahasa Indonesia tema 3 adalah sebagai berikut.

**Tabel 2.1**

### **Tinjauan Kurikulum Tema 3 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

<b>Kompetensi Inti (KI)</b>	<b>Kompetensi Dasar (KD)</b>	<b>Indikator</b>	<b>Materi</b>
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya. 2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan	3.3 Menggali Informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan. 4.3 melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku	3.3.1 Mengidentifikasi ciri-ciri pertanyaan yang baik. 4.3.1 Mengelompokkan pertanyaan berdasarkan ciri-ciri pertanyaan yang baik.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menuliskan apresiasi dan saran atas hasil karya temannya</li> <li>• Membaca dan mencermati keterampilan</li> </ul>

<p>percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.</p> <p>3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpai di rumah dan di sekolah.</p> <p>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan</p>	<p>dan kalimat efektif dalam bentuk teks.</p>		<p>ilan dan sikap yang baik dalam melakukan wawancara</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan simulasi wawancara kepada masyarakat sekitar sesuai pertanyaan yang telah disusun</li> </ul>
--	---	--	---

yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.			
---	--	--	--

*Sumber: Silabus SD Kurikulum 2013 Arsip Guru Kelas IV SDN 02 Astra Ksetra*

**Tabel 2.2**  
**Ringkasan Materi Bahasa Indonesia Tema 3**

<b>Kajian Materi</b>	<b>Penjelasan</b>
Pengertian Kosakata Baku	Kosakata baku adalah kosakata yang sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) secara penulisaanya. Kosakata baku wajib digunakan dalam tulisan atau percakapan pada acara formal.
Ciri-ciri Kosakata Baku	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak rancu atau terkontaminasi.</li> <li>2. Tidak dipengaruhi bahasa asing atau daerah.</li> <li>3. Bentuknya tetap dan tidak berubah-ubah.</li> <li>4. Menggunakan imbuhan secara tersurat.</li> <li>5. Digunakan pada acara formal atau resmi.</li> <li>6. Tidak menambahkan keterangan tambahan yang tidak diperlukan.</li> <li>7. Memiliki arti yang pasti</li> </ol>

	(tidak membingungkan).
Contoh Kosakata Baku Yang Dipelajari	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konsumsi</li> <li>2. Makhluk</li> <li>3. Peduli</li> <li>4. Objek</li> <li>5. Narasumber</li> <li>6. Daftar</li> <li>7. Teknik</li> <li>8. Hidup</li> <li>9. Panen</li> <li>10. Miliar</li> <li>11. Fungsi</li> <li>12. Berkembang biak</li> <li>13. Tanam</li> <li>14. Simpan</li> <li>15. Khasiat</li> <li>16. Napas</li> <li>17. Disiplin</li> <li>18. Survei</li> <li>19. Karya</li> <li>20. Lalai</li> <li>21. Langka</li> <li>22. Punah</li> <li>23. Surga</li> <li>24. Habitat</li> <li>25. Perilaku</li> <li>26. Masyarakat</li> <li>27. Himbauan</li> <li>28. Jauh</li> <li>29. Izin</li> <li>30. Kewajiban</li> <li>31. Tujuan</li> <li>32. Perburuan</li> <li>33. Gelap</li> <li>34. Gua</li> <li>35. Frekuensi</li> <li>36. Petualangan</li> <li>37. Dampak</li> <li>38. Karya</li> <li>39. Inspirasi</li> <li>40. Liar</li> </ol>

	41. Berjajar
	42. Gemuk
	43. Terawat
	44. Teladan
	45. Sikap
	46. Syukur
	47. Ramai
	48. Khawatir
	49. Luas
	50. Sedap
	51. Jadwal
	52. Permukaan
	53. Manfaat
	54. Fakta
	55. Selesai
	56. Presentasi
	57. Keterampilan
	58. Nelayan
	59. Praktik
	60. Instruksi

## B. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara atas rumusan masalah, yang mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.<sup>50</sup> Berdasarkan rumusan masalah untuk penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Learning Together* menggunakan *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Kosakata Baku Kelas IV” dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif *tipe learning together* berbantuan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik materi kosakata baku kelas IV di SD Negeri 02 Astra Ksetra Kecamatan Menggala Kabupaten Tulang Bawang.

---

<sup>50</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, Dan Penelitian Pendidikan (Bandung: Alfabeta, 2019), 15.

**DAFTAR RUJUKAN**

- A. Octavia, Shilphy, *Model-Model Pembelajaran - Google Books* (Yogyakarta: Deepublish, 2020)
- Abdullah Sani, Ridwan, *Penilaian Autentik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019)
- Amin, and Linda Yurike, '164 Model Pembelajaran Kontemporer - Google Books', *Pusat Penerbitan LPPM*, 2022
- Amka, *Media Pembelajaran Inklusi* (Nizamia Learning Center, 2018)
- Andrasgoro, Donny, Program Studi, Pendidikan Geografi, and Hasil Belajar Siswa, 'Pengaruh Model Pembelajaran Learning Together Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas VIII SMP Negeri 1 Sanggau Ledo', 2.2 (2022), 53–61
- Anggriasari, Griva, Tawil Tawil, and Tria Mardiana, 'Pengaruh Model Pembelajaran Learning Together (LT) Berbantuan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Matematika', *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20.2 (2020), 243–53
- Anisatun Nafi'ah, Siti, *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI* (Yogyakarta: Ar-RUZZ Media, 2018)
- Arikunto, Suharsimi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018)
- — —, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2019)
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Depok: Raja Grafindo Persada, 2019)
- Chairunnisa, Hera, 'Pengaruh Model Learning Together (Belajar Bersama ) Dalam Memahami Wacana Tulis Di Kelas XI SMA RK Delimurni Delitua', *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8.1 (2019), 104–15
- D., Dahri, 'Bahasa Indonesia Akademik - Google Books', 2020



- E. Slavin, Robert, *Cooperative Learning Teori, Riset Dan Praktik* (Bandung: Nusa Media, 2015)
- Emelia, Weka, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Learning Together Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 33 Seluma* (Bengkulu, 2021)
- Fadjarajani, Siti, Tineu Indrianeu, Haekal, Yuniarta Ita Purnama, Gamar Abdullah, and Meylan Saleh, 'Media Pembelajaran Transformatif', *Media Pembelajaran*, 2020.
- Fatimatur Rusydiah, Evy, *Media Pembelajaran Problem Based Learning* (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2020)
- Hidayah, Nurul, and Diah Rizki Nur Khalifah, *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar* (Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019)
- Hidayat, Rahmat, and Abdillah, *Buku Ilmu Pendidikan (Konsep, Teori Dan Aplikasinya)* (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia, 2019)
- Huda, Miftahul, *Cooperative Learning ( Metode , Teknik , Struktur Dan Model Penerapan )* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), MMXI
- Husein Batubara, Hamdan, *Media Pembelajaran MI / SD* (Semarang: Graha Edu, 2021)
- Isjoni, *Cooperative Learning* (Bandung: Alfabeta, 2014)
- Isro'atun, and Amelia Rosmala, *Model-Model Pembelajaran Matematika* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018)
- Jusmawati, and dkk, *Model-Model Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2020)
- Kurniawan, Asep, *Metodologi Penelitian* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018)
- Lakoro, Sarjon, Sunarty Eraku, and Daud Yusuf, 'Pengaruh Media Permainan Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Geografi Di Sma Negeri 1 Marisa', *Jambura Geo*

*Education Journal*, 1.1 (2020), 32–38

Lubis, Maulana Arafat, and Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019)

Mahmudi, H, 'Ilmu Pendidikan Mengupas Komponen Pendidikan', 2022, 265

Maimunah, M, 'Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Learning Together', *Jurnal Global Edukasi*, 3.6 (2021), 285–90

Marsono, 'Pendekatan Scientific Model Crossword Puzzle - Google Books', *Penerbit NEM*, 2021

Melsa Helma Hera, Made, Muncarno, and Sulistiasih, 'Pengaruh Penerapan Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa', 1, 2017, 1–11

Muhafidin, 'Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V MIN 6 Bandar Lampung', 2018

Ngalim Purwanto, M., *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020)

Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif* (Sidoarjo: Umsida Press, 2019)

Nuriana, Nia Fibria, 'Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dan Learning Together (LT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar (SD)', 16.30 (2020), 113–24

Octafiona, Era, Edi Suyanto, and Muhammad Fuad, 'Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Model Pembelajaran (PjBL) Untuk Kelas IX', *J-Symbol (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)*, 1, 2018, 1–12

Paryanto, 'Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) Untuk Pelajaran Passing

Dalam Permainan Bola Voli by Paryanto, S.Pd. (z-Lib.Org).Pdf  
(Malang: Ahlimedia Press, 2020)

Putri Samarinda, Eka, Tutut Handayani, and Fuaddilah Ali Sofyan, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas V Min 08 Muara Enim', *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1.4 (2022), 2020–23

Radili, Leny, 'Pengaruh Penggunaan Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi', *E-Tech*, 1.1 (2012), 1–12

Ramadhania, Sabrina, 'Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas II', 8.3 (2022), 966–71 <<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3042>>

Rukayat, Ajat, *Teknik Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Budi Utama, 2018)

Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2018)

Sasmita, Ike, Nora Surmilasari, and Arief Kuswidyarnako, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Learning Together Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang', 4 (2022), 2556–60

Sufiana Sari, Elsa, 'Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Learning Together (LT) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI', *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 6.1 (2018), 52–57

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, Dan Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2019)

Sulis, Setiawati, 'JURNAL GRAMATIKA Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia V1.12 (174-182)', *JURNAL GRAMATIKA Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia V1.12 (174-182) ISSN:*, 2.2 (2015), 174–82

<<https://media.neliti.com/media/publications/80703-ID-peran-pengajaran-sastra-dan-budaya-dalam.pdf> J>

Supriadin, Rangga, 'IDENTIFIKASI PENGGUNAAN KOSAKATA BAKU DALAM WACANA BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 1 WERA KABUPATEN BIMA TAHUN PELAJARAN 2013/2014', 2.August (2016), 150–61

Suprijono, Agus, *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017)

Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, and Aditin Putra, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019)

Susetyo, Budi, *Statistika Untuk Analisis Data Penelitian* (Bandung: Refika Aditama, 2019)

Syaffaruddin, Supiono, and Burhanuddin, 'Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)', 2019, 129

Syamsiyah, Nur, 'PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA - Google Books', *AE Medika Grafika*, 2016

Tahrim, Tasdin, 'Pengembangan Model Dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia by Nanda Saputra, M.Pd. (Editor) (z-Lib.Org).Pdf' (Aceh: Penerbit Muhammad Zaini, 2021)

Vhalery, Randika, 'Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Gallery Walk Dengan Tipe Learning Together Pada Aktivitas Belajar Peserta Didik Di SMA Tri Dharma Palembang', 9.1 (2019), 1–10

Wahyuningsih, Fitri, 'Pengaruh Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Ips Kelas V Sdn 61 Karara Kota Bima Tahun Pelajaran 2021/2022', *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 10.1 (2021), 16–29

Wirayana, I Kadek Darma Yoga Andika, and Nyoman Tastra, I Dewa Kade Kusmaryatni, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Learning Together (LT) Berbantuan Power Point Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V', *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan*

*Ganesha*, 5.2 (2017), 12

Yuliati, Yuliati, 'Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Learning Together Pada Materi Nilai Mutlak Di Kelas X IPA 1 SMA Negeri 7 Banda Aceh', 9.2 (2021), 231–43

Zamzami, Nur, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Negeri Kalukuang Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa', *Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar*, 2.2 (2018)

