

PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)* BERBANTUAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPA SISWA SEKOLAH DASAR
(Kuasi Eksperimen Dalam Kegiatan Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar
Pada Materi Cahaya dan Sifatnya)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana S1 Pada Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus
Purwakarta



M. Iqbal Yuda Octaverino

NIM. 2002865

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS DI PURWAKARTA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2024

PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)* BERBANTUAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPA SISWA SEKOLAH DASAR
(Kuasi Eksperimen Dalam Kegiatan Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar
Pada Materi Cahaya dan Sifatnya)

Oleh

M. Iqbal Yuda Octaverino

Sebuah Bentuk Skripsi untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Universitas Pendidikan Indonesia
Kampus di Purwakarta Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© **M. Iqbal Yuda Octaverino 2024**

Universitas Pendidikan Indonesia

Juni 2024

Hak Cipta dilindungi Undang - Undang
skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotocopy atau cara lainnya tanpa izin penulis

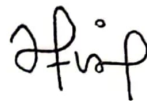
LEMBAR PENGESAHAN

M. IQBAL YUDA OCTAVERINO

PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)* BERBANTUAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPA SISWA SEKOLAH DASAR

**(Kuasi Eksperimen Dalam Kegiatan Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar
Pada Materi Cahaya dan Sifatnya)**

Pembimbing I



Wina Mustikaati, M.Pd

NIP. 92020011 9870207201

Pembimbing II



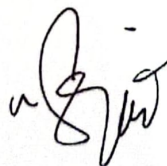
Nenden Permas Hikmatunisa, M.Pd, M.A

NIP. 92023021 9931117201

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1

UPI Kampus Purwakarta



Dr. Neneng Sri Wulan, M.Pd

NIP.19840413 201012 2003

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi dengan judul “PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)* BERBANTUAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPA SISWA SEKOLAH DASAR” ini beserta seluruh isi didalamnya adalah benar - benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara - cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Subang, 17 Juni 2024



M. Iqbal Yuda Octaverino

NIM. 2002865

PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)* BERBANTUAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPA SISWA SEKOLAH DASAR

(Kuasi Eksperimen Dalam Kegiatan Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar
Pada Materi Cahaya dan Sifatnya)

Oleh :

M. Iqbal Yuda Octaverino

2002865

ABSTRAK

Materi pembelajaran IPA di Sekolah Dasar berorientasi pada pemahaman teori – teori pasti. Hal inilah yang menyebabkan pemahaman konsep harus dimiliki oleh setiap siswa Sekolah Dasar. Namun, pada praktiknya masih terdapat banyak siswa yang belum mampu memahami konsep dalam mata pelajaran IPA khususnya dalam materi cahaya dan sifatnya. Hal ini terjadi karena proses pembelajaran monoton tanpa adanya penggunaan model dan media pembelajaran yang interaktif. Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian ini menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)* berbantuan media *Crossword Puzzle* sebagai *treatment*. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain penelitian *Pre-test and Post-test with Non-Equivalent Control-Group Design*. Sampel penelitian yang digunakan yaitu siswa kelas IV SDN Wantilan sebanyak dua kelas yaitu kelas kontrol dan eksperimen berjumlah 26 siswa perkelas dengan total 52 siswa. Dari data hasil penelitian, diperoleh kenaikan signifikan nilai rata – rata pemahaman konsep IPA kelas eksperimen dari 33,85 menjadi 85, sementara kelas kontrol memiliki nilai 31,15 menjadi 71,15. Oleh karenanya, dapat disimpulkan Model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)* berbantuan media *Crossword Puzzle* berpengaruh secara positif terhadap pemahaman konsep IPA Siswa sekolah dasar. Pemahaman konsep IPA siswa yang melakukan pembelajaran Model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)* berbantuan media *Crossword Puzzle* lebih baik daripada siswa yang melakukan pembelajaran kolaboratif.

Kata Kunci : *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)*, *Crossword Puzzle*, pemahaman konsep IPA

***Influence of Cooperative Learning Model Type Team Game
Tournament (TGT) Assisted by Crossword Puzzle on Science
Concept of Primary Students***

*(Quasi-Experimental Study in Science Learning Activities for Fourth
Grade Elementary School Students on Light and Its Characteristics)*

By :

M. Iqbal Yuda Octaverino

2002865

ABSTRAC

The learning material for science in elementary schools is oriented towards the understanding of definite theories. This necessitates that every elementary school student must grasp these concepts. However, in practice, it is found that many students still struggle to understand the concepts in science subjects, particularly in the topic of light and its characteristics. This issue arises from monotonous learning processes without the use of interactive models and media. To address this problem, this study employs the Cooperative Learning Model Type Team Game Tournament (TGT) assisted by Crossword Puzzle media as a treatment. The type of research used is a quasi-experiment with a Pre-test and Post-test with Non-Equivalent Control-Group Design. The research sample consists of two fourth-grade classes from SDN Wantilan, totaling 52 students, with 26 students in both the control and experimental classes. The research data showed a significant increase in the average score of science concept understanding in the experimental class from 33.85 to 85, while the control class's score increased from 31.15 to 71.15. Therefore, it can be concluded that the Cooperative Learning Model Type Team Game Tournament (TGT) assisted by Crossword Puzzle media positively influences the understanding of science concepts in elementary school students. The understanding of science concepts in students who learned through the Cooperative Learning Model Type Team Game Tournament (TGT) assisted by Crossword Puzzle media was better than that of students who underwent conventional learning.

Keywords : *Cooperative Learning Type Team Game Tournament (TGT), Crossword Puzzle, understanding of science concepts*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmaanirrohiim,

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan izinnya skripsi dengan judul “Pengaruh Model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)* Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar” dapat diselesaikan tepat waktu tanpa ada kendala yang berarti. Sholawat serta salam semoga Allah SWT. limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat serta seluruh umat manusia yang senantiasa mengikuti dan melaksanakan ajarannya hingga akhir zaman. Aamiin Yaa Rabbal ‘Alamin.

Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)* di kelas IV sekolah dasar merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh seorang pendidik untuk meningkatkan kualitas pemahaman konsep IPA pada siswa. Disisi lain, penggunaan Media *Crossword Puzzle* berbasis digital diharapkan mampu membuat siswa lebih tertarik dan nyaman dalam proses pembelajaran. Adanya penelitian ini pada dasarnya adalah bentuk jawaban dari masalah – masalah yang terjadi dilapangan. Untuk itu, besar harapan dari peneliti agar supaya penelitian ini dapat memberikan kebermanfaatan bagi semua orang yang terlibat dan membacanya.

Semoga apa yang peniliti tulis dalam skripsi ini dapat memberikan kelengkapan dan kemudahan bagi semua kalangan yang membaca maupun yang terlibat langsung dalam pembuatan skripsi ini.

Subang, 17 Juni 2024



M. Iqbal Yuda Octaverino

NIM. 2002865

UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillahirobbil'alamin,

Atas izin dari Allah SWT, Skripsi yang ditulis oleh peneliti telah dapat diselesaikan sebagai mana mestinya dalam tengat waktu yang telah ditentukan. Tentunya dalam penelitian kali ini peneliti tidak dapat berjalan sendiri tanpa adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang luar biasa. Untuk itu, izinkan peneliti untuk mengucapkan terimakasih yang sebesar – besarnya kepada semua pihak yang telah berjasa salam pembuatan skripsi ini. Adapun ucapan terima kasih secara khusus penulis sampaikan kepada :

1. Kedua orang tua tercinta, Alm. Bapak Ade Juliana dan Ibu Widayanti. Dari lubuk hati yang paling dalam penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar - besarnya atas dorongan dan dukungannya hingga sampai pada tahap ini.
2. Prof. Dr. Yayan Nurbayan, M. Pd. selaku Direktur Universitas Pendidikan Purwakarta Kampus Purwakarta.
3. Dr. Idat Muqodas, M.Pd, Kons. dan Dr. Suci Utami Puri, M.Pd. selaku Wakil Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.
4. Ibu Dr. Neneng Sri Wulan, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta
5. Bapak Drs. H. Acep Ruswan, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing saya selama masa perkuliahan di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta.
6. Ibu Wina Mustikaati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing saya selama proses penyusunan skripsi dari awal hingga tuntas.
7. Ibu Nenden Permas Hikmatunisa, M.Pd, M.A. selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing saya selama proses penyusunan skripsi dari awal hingga tuntas.
8. Seluruh keluarga besar Dosen Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta yang membimbing selama 4 tahun masa perkuliahan
9. Seluruh keluarga besar Bapak Kosim Nana Diredja yang telah memberikan support serta doa restunya agar saya dapat sampai ke tahap ini.
10. Rekan seperjuangan semasa kuliah, seluruh anggota tim Senyap saudari Annida Nurfitri, Millawaty Ginting, Nurgita Raihanna Sulti, Nisa Salsabilla Rahadatul

Aisyi, Tika Yulia Damayanti, Yunita Ul Jannah, dan Nida Adila Rahma yang telah bersama - sama berproses hingga saat ini.

11. Rekan seperjuangan semasa kuliah, seluruh anggota DeuBoys saudara Muhammad Rosyad, Kiki Darussalam, Moch. Deannandra, dan Maulana Ramdani yang telah bersama - sama berproses hingga saat ini.
12. Rekan seperjuangan, seluruh anggota RW 07, saudara Fery Wahyudi, Hady Ismanto, Asep Permana, Citra Wulandari, dan Lala Yulian.
13. Kepala sekolah SDN Wantilan beserta jajaran yang telah mengizinkan melakukan penelitian di sekolahnya.
14. Seluruh rekan - rekan kelas A PGSD yang telah berjuang selama masa perkuliahan hingga saat ini.
15. Seluruh rekan - rekan HIMA PGSD yang telah menempe saya menjadi pribadi yang lebih baik dalam masa perkuliahan.
16. Seluruh rekan - rekan DPM REMA UPI Purwakarta yang menjadi tempat mengembangkan diri bagi saya selama masa perkuliahan.

Subang, 17 Juni 2024



M. Iqbal Yuda Octaverino

NIM. 2002865

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRAC.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.4.1 Segi Teoritis	7
1.4.2 Segi Praktis.....	7
1.5 Struktur Organisasi.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
2.1 Model Pembelajaran Kolaboratif	10
2.1.1 Pengertian Pembelajaran	10
2.1.2 Model Pembelajaran.....	10
2.1.3 Pengertian Model Pembelajaran Kolaboratif	11
2.1.4 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kolaboratif.....	12

2.1.5 Sintaks Model Pembelajaran Kolaboratif	13
2.2 Model <i>Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)</i>	14
2.2.1 Pengertian Model <i>Cooperative Learning</i>	14
2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Cooperative Learning</i>	14
2.2.3 Pengertian Model <i>Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)</i>	15
2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)</i>	16
2.2.5 Sintaks Model <i>Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)</i>	16
2.3 Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i>	18
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	18
2.3.2 Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran.....	18
2.3.3 Pengertian Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i>	19
2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> ...	20
2.4 Pemahaman Konsep IPA di Sekolah Dasar	21
2.4.1 Pemahaman Konsep.....	21
2.4.2 Indikator Pemahaman Konsep	21
2.4.3 Konsep IPA	23
2.4.4 Pemahaman Konsep IPA di Sekolah Dasar	24
2.5 Materi Cahaya dan Sifatnya	25
2.5.1 Cahaya dan Sifatnya.....	26
2.5.2 Jenis - Jenis Cermin	28
2.6 Penelitian Relevan.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 Jenis dan Desain Penelitian.....	31
3.2 Populasi dan Sampel	32

3.2.1 Populasi	32
3.2.2 Sampel.....	32
3.3 Definisi Operasional.....	33
3.3.1 Model <i>Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)</i>	33
3.3.2 Model Pembelajaran Kolaboratif	33
3.3.3 Media <i>Crossword Puzzle</i>	33
3.3.4 Pemahaman Konsep IPA.....	33
3.4 Instrumen Penelitian.....	33
3.4.1 Tes	34
3.4.2 Non Tes	37
3.5 Pengembangan Instrumen	39
3.5.1 Uji Validitas	40
3.5.2 Uji Reliabilitas	41
3.5.3 Daya Pembeda.....	42
3.5.4 Tingkat Kesukaran	44
3.6 Prosedur Penelitian.....	46
3.6.1 Tahap Perencanaan.....	46
3.6.2 Tahap Pelaksanaan	46
3.6.3 Tahap Analisis Data	47
3.6.4 Tahap Penarikan Kesimpulan	47
3.7 Teknik Analisis Data.....	47
3.7.1 Analisis Data Deskriptif.....	47
3.7.2 Analisis Data Inferensial	49
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	53
4.1 Temuan.....	53
4.1.1 Pelaksanaan Pembelajaran	53

4.1.2 Analisis Data Penelitian	59
4.1.3 Analisis Data <i>Pre-test</i>	60
4.1.4 Analisis Data <i>Post-test</i>	64
4.1.5 Analisis Data <i>N-Gain</i>	69
4.1.6 Analisis Regresi Sederhana.....	69
4.2 Pembahasan.....	73
4.2.1 Pengaruh Model <i>Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)</i> berbantuan Media <i>Crossword Puzzle</i>	73
4.2.2 Perbedaan pemahaman konsep IPA siswa yang melakukan pembelajaran Model <i>Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)</i> berbantuan media <i>Crossword Puzzle</i> dan siswa yang melakukan pembelajaran Kolaboratif.....	76
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI	79
5.1 Kesimpulan	79
5.2 Implikasi.....	79
5.3 Rekomendasi.....	80
DAFTAR PUSTAKA	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Kegiatan Kelas Eksperimen Pertemuan 1	56
Gambar 4. 2 Kegiatan Kelas Eksperimen Pertemuan 2	57
Gambar 4. 3 Kegiatan Kelas Kontrol Pertemuan 1	58
Gambar 4. 4 Kegiatan Kelas Kontrol Pertemuan 2	59
Gambar 4. 5 Hasil Perhitungan Pre-test	61
Gambar 4. 6 Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test	65

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi – Kisi Instrumen Penelitian.....	34
Tabel 3. 2 Indikator Skor Kemampuan Pemahaman Konsep	35
Tabel 3. 3 Pengskoran Kemampuan Pemahaman	36
Tabel 3. 4 Kategori Kemampuan Pemahaman.....	37
Tabel 3. 5 Pedoman Wawancara.....	38
Tabel 3. 6 Jurnal Harian	39
Tabel 3. 7 Kriteria Koefisien Kolerasi Validitas Instrumen	40
Tabel 3. 8 Hasil Uji Validitas Tes Pemahaman Konsep IPA Siswa	41
Tabel 3. 9 Kriteria Koefisien Kolerasi Reliabilitas Instrumen.....	42
Tabel 3. 10 Hasil Uji Reliabilitas Tes Pemahaman Konsep IPA Siswa	42
Tabel 3. 11 Klasifikasi Daya Pembeda	43
Tabel 3. 12 Hasil Uji Daya Pembeda	43
Tabel 3. 13 Kriteria Tingkat Kesukaran Instrumen	44
Tabel 3. 14 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen	45
Tabel 3. 15 Persentase Nilai N-Gain.....	52
Tabel 4. 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	54
Tabel 4. 2 Hasil Analisis Deskriptif Data Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	60
Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas Pre-test Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	62
Tabel 4. 4 Hasil Uji Homogenitas Data Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	63
Tabel 4. 5 Hasil Uji Independent Simple T-Test Data Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	64
Tabel 4. 6 Hasil Analisis Deskriptif Data Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	65
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas Post-test Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	66
Tabel 4. 8 Hasil Uji Homogenitas Data Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	67

Tabel 4. 9 Hasil Uji Independent Simple T-Test Data Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	68
Tabel 4. 10 Hasil Analisis Data Deskriptif N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	69
Tabel 4. 11 Hasil Uji Linearitas	70
Tabel 4. 12 Rekapitulasi Konstanta dan Koefisien Untuk Persamaan Regresi Linear Sederhana	71
Tabel 4. 13 Hasil Uji Pengaruh Pengaruh Model <i>Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media Crossword Puzzle Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar.....	72
Tabel 4. 14 Hasil Koefisien Determinasi	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. 1 Modul Ajar Pertemuan 1 Kelas Eksperimen	87
Lampiran A. 2 Modul Ajar Pertemuan 1 Kelas Eksperimen	95
Lampiran A. 3 LKPD Pertemuan 1 dan 2 Kelas Eksperimen.....	101
Lampiran A. 4 Modul Ajar Pertemuan 1 Kelas Kontrol.....	104
Lampiran A. 5 Modul Ajar Pertemuan 2 Kelas Kontrol.....	111
Lampiran A. 6 LKPD Pertemuan 1 dan 2 Kelas Kontrol	117
Lampiran A. 7 Contoh Pengisian LKPD Kelas Eksperimen	119
Lampiran A. 8 Contoh Pengisian LKPD Kelas Kontrol.....	124
Lampiran B. 1 Instrumen Pemahaman Konsep IPA	128
Lampiran B. 2 Kisi - Kisi Instrumen Tes Pemahaman Konsep IPA.....	130
Lampiran B. 3 Pedoman Pengskoran Tes Instrumen Pemahaman Konsep IPA.	135
Lampiran B. 4 Judgment Expert Instrumen Pemahaman Konsep IPA	136
Lampiran B. 5 Naskah Soal Pre-test	142
Lampiran B. 6 Naskah Soal Post-test.....	143
Lampiran B. 7 Naskah Wawancara.....	145
Lampiran B. 8 Naskah Jurnal Harian.....	146
Lampiran B. 9 Media Crossword Puzzle	147
Lampiran B. 10 Sampel Pengisian Pre-test Pemahaman Konsep IPA Kelas Eksperimen.....	148
Lampiran B. 11 Sampel Pengisian Post-test Pemahaman Konsep IPA Kelas Eksperimen.....	151
Lampiran B. 12 Sampel Pengisian Pre-test Pemahaman Konsep IPA Kelas Kontrol	156
Lampiran B. 13 Sampel Pengisian Post-test Pemahaman Konsep IPA Kelas Kontrol	161
Lampiran B. 14 Sampel Pengisian Wawancara oleh Siswa.....	165
Lampiran B. 15 Sampel Pengisian Jurnal Harian oleh Siswa.....	168
Lampiran B. 16 Sampel Pengisian Crossword Puzzle Kelas Eksperimen.....	169
Lampiran B. 17 Sampel Pengisian Crossword Puzzle Kelas Kontrol	169
Lampiran C. 1 Rekapitulasi Uji Validitas Tes Instrumen Pemahaman Konsep IPA Siswa	170

Lampiran C. 2 Rekapitulasi Uji Reliabilitastas Tes Instrumen Pemahaman Konsep IPA Siswa.....	172
Lampiran C. 3 Rekapitulasi Uji Daya Pembeda Tes Instrumen Pemahaman Konsep IPA Siswa.....	172
Lampiran C. 4 Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Tes Instrumen Pemahaman Konsep IPA Siswa.....	172
Lampiran D. 1 Data Deskriptif Tes Instrumen Pemahaman Konsep IPA Siswa	173
Lampiran D. 2 Uji Inferensial Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ...	173
Lampiran D. 3 Uji Inferensial Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol..	174
Lampiran D. 4 Analisis Deskriptif N-Gain	175
Lampiran D. 5 Uji Lineartitas	177
Lampiran D. 6 Persamaan Regresi Linear Sederhana.....	177
Lampiran D. 7 Uji Regresi Linear Sederhana	179
Lampiran D. 8 Uji Signifikansi Regresi Linear Sederhana.....	179
Lampiran D. 9 Uji Koefisien Determinasi	179
Lampiran E. 1 SK Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi	180
Lampiran E. 2 Surat Permohonan Izin Penelitian.....	183
Lampiran E. 3 Surat Tanda Terlaksana Penelitian.....	184
Lampiran E. 4 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	185
Lampiran E. 5 Kartu Bimbingan.....	189
Lampiran E. 6 Riwayat Peneliti	191

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Adiansi, D. S., Ganda, N., & Elan, E. (2023). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Kelas V Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 585-591.
- Aen, R., & Kuswendi, U. (2020). Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD Menggunakan Media Visual Berupa Media Gambar Dalam Pembelajaran IPA. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 3(3), 99-103.
- Afiatine, A. D. (2023). Perkembangan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Melalui Permainan Crossword Puzzle. *Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta*, 15-19.
- Agustianti, R., & Dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2010). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Asesmen : Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Andriani, N. (2020). *Efektivitas Media Pembelajaran Crossword Puzzledalam Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Jepang Siswa SMAN 5 Semarang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Ariani, N., & Dkk. (2022). *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Awang, I. S. (2015). Kesulitan Belajar IPA Peserta Didik Sekolah Dasar. *Vox Edukasi*, 108 - 122.
- Cholidah, D. (2014). Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Mata Pelajaran Matematika : Penelitian Tindakan Kelas di SDN Buah Batu Kelas V Semester Genap Tahun Ajaran 2013/2014 Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat (*Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia*).
- Creswel, J. W. (2017). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, Dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Creswell, J. W. (2018). *Educational Research : Planning Conducting And*. Pearson Educational Inc.

- Diana, P. Z. (2020). *Collaborative Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta.
- Dimiyati, M. (2023). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadliansyah, F. (2022). Peningkatan Sikap Karakter Mandiri Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Pada Model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*. SEHRAN (*Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kewarganegaraan*), 1(1), 11-20
- Fatiha, K. A. A., Samiha, Y. T., Indarissyifa, L. P., Dewi, M., Sartika, S. D., & Sari, T. A. M. (2023). Analisis Model *Cooperative Learning* dalam Meningkatkan Kecerdasan Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPS: *Analysis increases students' intelligence in social studies learning*. HYPOTHESIS: *Multidisciplinary Journal Of Social Sciences*, 2(01), 64-70.
- Fikasari, L., Utami, S., & Sugiyono. (2015). Pengaruh Kooperatif Tipe *Team Game Tournament*.
- Giawa, L., Gee, E., & Harefa, D. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Materi Bentuk Pangkat Dan Akar Di Kelas Xi Sma Negeri 1 Uulusua Tahun pembelajaran 2021/2022. *Afore: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 64-77.
- Hake, R. R. (2019). *Analyzing Change/Gain Scores*. Usa: Dept Of Physics Indiana University.
- Hamzah Pagarra, A. S. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit Unm.
- Helmiati. (2018). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Hikmawati, F. (2017). *Metodologi Penelitian*. Depok: Pt Raja Grafindo Persada.
- Isnawan, M. G. (2020). *Kuasi-Eksperimen*. Lombok: Nashir Al-Kutub Indonesia.
- Idris, M., & Hermansyah, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Crossword Puzzle Bergambar Terhadap Kemampuan Menulis Siswa Kelas III SD Negeri 78 Palembang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 5600-5612.
- Kanca, I. N., & Dkk. (2021). Strategi Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Masalah Secara Daring Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Pariwisata. *Seminar Nasional Riset Linguistik Dan Pengajaran Bahasa*, 95-100.
- Khatimah, H., & Dkk. (2021). Hubungan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Progres Pendidikan*, 41-47.
- Kholiq, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswatentang Patuh Kepada Orang Tua Dengan Metode Crossword Puzzle. *Al Bayan, Jurnal Pengembangan Belajar Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 67-76.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.

- Kurniawati, A. A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Di Mts Darul Huda Bandar Lampung*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Lestari, & Yudhanegara. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Pt. Refika Aditama.
- Maharani, A. D., Rizhan, B. A. R., Permata, E. E. C., Makbul, M., & Farida, N. A. (2024). Implementasi Metode *Cooperative Learning* Tipe TGT Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas 4 SDN Bantargebang V Kota Bekasi. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 23(2), 337-356.
- Mahdup, & Dkk. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Model Pembelajaran Tutor Sebaya. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 609-616.
- Manasikana, O. A. (2022). *Model Pembelajaran Inovatif Dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru IPA*. Jombang: Lppm Unhasy Tebuireng Jombang.
- Mawardhani, M. A., & Dkk. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Kelas V Sd. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 55 - 62.
- Mubarok, R. (2021). Dinamika Lembaga Pendidikan Dasar Dalam Pengelolaan Pembelajaran Daring. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10-20.
- Mudjiono, D. D. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munawaroh, F., & Dkk. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V D Negeri Ngaliyan 03. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 314-341.
- Ningsih, D. S. (2019). Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Melalui Metode Demonstrasi Di Kelas Vb Sdn 61/X Talang Babat. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 22 - 40.
- Nofrion, N. (2018). *Pembelajaran Kooperatif Dan Kolaboratif Dalam Geografi*.
- Nuri, F., & Dkk. (2021). Implementasi Perencanaan Pendidikan Dalam Meningkatkan Karakter Bangsa Melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum. *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*, 225 - 412.
- Nurma'ardi, H. D., & Dkk. (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 45 - 54.
- Pagarra, H., & Dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit Unm.
- Prihatmojo, A., & Rohmani. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran Who Am I*. Lampung: Universitas Muhammadiyah Kotabumi.

- Purnomo, A., & Dkk. (2022). *Pengantar Model Pembelajaran*. Lombok: Yayasan Hamjah Diha.
- Purwanti, S. (2018). Analisis Ragam Kesulitan Belajar IPA Kelas V Sd Nsegeri Jombor. *University Research Colloquium Ke 7*.
- Rahayu, A., & Dkk. (2023). Pengembangan Komik Digital Berbasis Ctl Untuk Pemahaman Konsep IPA Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 89-102.
- Rahayu, B. A., & Suryani, E. (2022). Pengaruh Model *Team Game Tournament (TGT)* Berbantuan Media Ular Tangga Untuk Pemahaman Konsep Siswa Pada Pelajaran IPA Kelas 4 Sd Negeri Bakalrejo 01. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 14-20.
- Ramadhani, S. P. (2019). *Konsep Dasar IPA : Konsep Dan Aplikasi Pengembangan Pembelajaran*. Depok: Yayasan Yiesa Rich.
- Ramadani, E. M., & Nana, N. (2020). Penerapan *Problem Based Learning* Berbantuan *Virtual Lab Phet* Pada Pembelajaran Fisika Guna Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SMA: Literature review. *JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online)*, 8(1).
- Rodiyana, R., & Dkk. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Poe (Predict, Observe, Explain)* Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Nasional Pendidikan Unma*, 776-786.
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan : Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Erhaka Utama.
- Samarinda, E. P., Handayani, T., & Sofyan, F. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas V MIN 08 Muara Enim. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 752-755.
- Savitri, O., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7242 - 7249.
- Sayekti, I. C., & Dkk. (2019). Analisis Hakikat IPA Pada Buku Siswa Kelas Iv Sub Tema I Tema 3 Kurikulum 2013. *Profesi Pendidikan Dasar*, 129- 144.
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning Teori, Riset, Dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Subagyo, P. J. (2021). *Metode Penelitian Dalam Teori Dan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta.

- Sudjana, N. (2015). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhyanto, O., & Musyrifah, E. (2016). Pengaruh Strategi Heuristik Vee Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematik . *Jurnal Pendidikan Dasar & Matematika*, 40 - 57.
- Sukmawati, F. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Penerbit Tahta Media Group.
- Sulistyo, A., & Haryanti, N. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Suprijono, A. (2019). *Cooperative Learning : Teori Dan Aplikasi*. Surabaya.
- Supratiknya, A. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif & Kualitatif Dalam Psikologi*. Universitas Sanata Dharma.
- Susanti, & Dkk. (2017). Model Pembelajaran Kolaboratif Sebagai Alternatif Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial . *Didaktika Tauhidi*, 19-30.
- Susilawati, M. (2021). *Modul Analisis Regresi*. Denpasar: Universitas Udayana.
- Susilo, M. J. (2016). *Gaya Belajar Menjadikan Makin Pintar*. Yogyakarta: Pinus.
- Susilowati, F. N., Suharno, & Dkk. (2018). Pengaruh Model *Team Game Tournament (TGT)* Terhadap Pemahaman Konsep Daur Air. *Fkip Uns Journal*, 1-5.
- Sutikno, M. S. (2019). *Metode & Model-Model Pembelajaran*. Lombok: Holistica Lombok.
- Syahputri, A. C., & Dkk. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas Iv Sdn 107400 Bandar Khalipah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 10019-10030.
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-jenis penelitian dalam penelitian kuantitatif dan kualitatif. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 13-23.
- Syukurti, D. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Konsentrasi Dan Hasil Belajar . *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 31-37.
- Widarto. (2017). *Model Pembelajaran Cooperative Learning On Project Work*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Widiya. (2017). *Pengaruh Media Crossword Puzzle Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Min 3 Aceh Besar*. Banda Aceh: Niversitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam.

Widyati, C. A. (2022). *Pengaruh Penerapan Model Kolaborasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Ii Sd Negeri Gending 1 Pada Pembelajaran Tematik*. Probolinggo.