



# **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TPS BERBANTUAN TTS TERHADAP HASIL BELAJAR AGAMA HINDU DAN BUDI PEKERTI SISWA KELAS V SD GUGUS KOMPYANG SUJANA KECAMATAN DENPASAR UTARA TAHUN AJARAN 2018/2019**

Oleh

**I Kadek Tony Suantara**

Universitas Pendidikan Ganesha

tonysantara2187@gmail.com

Diterima 4 Pebruari 2020, direvisi 15 Pebruari 2020, diterbitkan 1 Maret 2020

## ***Abstract***

*This research has a purpose to know the significant difference of Hindu Religion and moral science learning outcomes between students taught by learning model TPS combined with TTS game with students taught by conventional technique for 5 grades students at SD Gugus Kompyang Sujana Denpasar Utara year 2018/2019. This is a quasi-experimental research using non-equivalent posttest only control group design. The population was all 5 grades students at SD Gugus Kompyang Sujana Denpasar Utara year 2018/2019. The sample took SDN 4 Peguyangan which consist of 39 students as experimental group and SDN 3 Tonja which consist of 35 students as control group. Random sampling technique was used in choosing the sample. The data was collected by objective test in form of multiple choices. The collected data was analyzed by using inferential statistic (t-test). Based on the result of the analysis, it was obtained that  $t_{calculated} = 3,82$  with significance level 5% and  $dk = 72$  showed that  $t_{table} = 2,00$ . So,  $t_{calculated} = 3,82 > 2,00$ . The mean score of students taught by TPS combined with TTS game ( $\bar{X} = 82,69$ ) was better than students taught by conventional technique ( $\bar{X} = 73,94$ ). It is concluded that learning model TPS combined with TTS game gave significant effect on Hindu Religion and moral science learning outcomes of 5 grades students at SD N Gugus Kompyang Sujana Denpasar Utara year 2018/2019.*

***Keywords: TPS, TTS, Hindu Religion and Moral science, learning outcomes***

## **I. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam pembangunan suatu negara. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Peningkatan mutu pendidikan sangat berpengaruh terhadap kualitas sumber daya manusia. Suatu negara

dikatakan maju atau tidaknya dapat dilihat dari seberapa tinggi kualitas pendidikan yang masih ada di negara tersebut. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Melalui pendidikan dapat dibentuk peradaban bangsa yang cerdas dan



bermartabat. Pendidikan berperan dalam membentuk siswa menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, mandiri, berilmu, bertanggung jawab, taat hukum, saling toleransi antar umat beragama dan menjadi warga negara yang demokratis.

Mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah dasar yaitu IPA, IPS, Matematika, Bahasa Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan, Pendidikan Agama, Budi Pekerti, Pendidikan Bahasa Daerah, Seni Budaya dan keterampilan (SBK) dan Penjaskes. Pembelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari para siswa yang beragama hindu dan Budi Pekerti. Pembelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti sangat diperlukan untuk pedoman hidup umat beragama agar menciptakan kedamaian, rasa peduli, toleransi antar umat beragama dan membentuk karakter siswa menjadi lebih baik.

Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu sampai saat ini dinilai masih didominasi dengan penyampaian teori, kering dari suatu proses analisis tuntutan masalah-masalah kehidupan riil anak didik. Akibatnya Pendidikan Agama Hindu terjebak pada hapalan bukan bagaimana menggunakan agama hindu menyelesaikan persoalan dan tantangan kehidupan. Untuk itu perlu dilakukan pengkajian revitalisasi Pendidikan Agama Hindu untuk membawa penyelenggaraan Pendidikan Agama Hindu di Indonesia menjadi lebih bermakna bagi hidup dan kehidupan anak didik. Pendidikan Agama Hindu dirasakan manfaatnya secara nyata dan anak didik semakin menyenangi pelajaran Pendidikan Agama Hindu.

Kebermaknaan pendidikan termasuk didalamnya Pendidikan Agama Hindu dapat dilihat dari relevansinya terhadap dunia nyata yang dihadapi anak didik. Anak didik hindu telah dan terus menghadapi persoalan dalam interaksi sosial dengan teman beriman lain, interaksi belajar di sekolah, di lingkungan perumahan dimana orang tuanya tinggal. Rumah tinggal orang tuanya yang berhadapan dengan tempat ibadah non hindu. Orang tuanya yang masih beragama berbeda satu sama lain dan segudang masalah baik yang bersifat progresif atau represif. (Putu Sudira, 2005)

Pendidikan Agama Hindu diarahkan untuk membangun kualitas mental pribadi anak didik agar memiliki visi yang jelas, wawasan dan pengetahuan yang kontekstual, tujuan hidup yang jelas, komitmen terhadap nilai-nilai dan prinsip-prinsip hidup yang tinggi, rasa harga diri, rasa kompeten, kemampuan hidup harmonis dan kreatif dalam masyarakat yang pluralistik, kepedulian terhadap lingkungan, serta kompetensi teknik sesuai dengan swadharma hidupnya. Dalam dunia pendidikan modern dikenal dengan *soft skill* dan *technical skill*.

Hasil belajar Agama Hindu dan Budi Pekerti diperoleh secara optimal, ketika siswa mampu mengolah dan memahami materi pembelajaran yang diberikan. Hasil belajar Agama Hindu dan Budi Pekerti siswa yang baik menunjukkan keberhasilan seorang guru dalam mengajar dan begitu pula sebaliknya, jika hasil belajar siswa kurang baik maka guru tersebut kurang berhasil dalam melaksanakan tugasnya. Hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan dalam proses pembelajaran. Pandangan Susanto (2014) mengenai hasil belajar adalah “kemampuan yang diperoleh



anak setelah melalui kegiatan belajar”. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD Gugus Kompyang Sujana Denpasar Utara di Kota Denpasar, kurangnya penerapan model pembelajaran dalam pembelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti, disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan guru tentang model pembelajaran inovatif. Selanjutnya, pada proses pembelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti guru tidak menggunakan media pembelajaran karena keterbatasan waktu yang dimiliki guru untuk menyiapkan media pembelajaran. Dalam pembelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti apa bila guru lebih mendominasi dalam menjelaskan materi, hal tersebut dapat menimbulkan rasa bosan dan kurang antusiasnya para peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di Kelas, alhasil para siswa tidak menerima materi pembelajaran dengan baik dan akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Alternatif yang dipandang mampu meningkatkan hasil belajar Agama Hindu dan Budi Pekerti adalah yaitu penerapan pembelajaran kooperatif, dengan model *think pair share*. Alasan peneliti memilih alternatif tersebut adalah model *think pair share*, pembelajaran dimana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil saling membantu belajar satu sama lainnya, memberikan waktu

kepada para siswa untuk berpikir dan merespon serta saling membantu satu sama lain, memberi siswa kesempatan untuk bekerja sendiri serta bekerja sama dengan teman sebangku sehingga diharapkan pengetahuan yang diperoleh semakin bagus. Serta dapat membangkitkan semangat dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti yaitu dengan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* (TPS). Huda (2018) menyatakan TPS memperkenalkan gagasan tentang waktu tunggu atau berpikir (*wait or think time*) pada elemen interaksi ini ampuh dalam meningkatkan respons siswa terhadap pertanyaan.

Menurut Afandi, dkk (2013) model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah suatu kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara bekerja kelompok untuk bekerjasama saling membantu sama lain setiap anggota kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang dibuat secara heterogen (kemampuan, gender, suku, ras, karakter). Menurut Shoimin (2014) *think pair share* adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang memberi siswa waktu untuk berpikir dan merespon serta saling bantu sama lain dengan intruksi dari guru. Model pembelajaran *think pair share* memperkenalkan ide waktu berpikir atau waktu tunggu yang menjadi faktor kuat dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam merespon dan memproses pertanyaan. Pembelajaran kooperatif model *think pair share* ini relatif lebih sederhana karena tidak menyita waktu yang lama untuk mengatur tempat duduk ataupun mengelompokkan siswa. Pembelajaran ini melatih siswa untuk berani memberi pendapat dan menghargai pendapat



teman. *Think pair share* memberikan kepada siswa waktu untuk berpikir dan merespon serta saling membantu satu sama lain. *Think pair share* memiliki prosedur yang memberi siswa waktu untuk berpikir, menjawab, saling membantu satu sama lain. Dengan demikian diharapkan siswa mampu bekerja sama, saling membutuhkan, dan saling bergantung pada kelompok kecil secara kooperatif.

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Gagne (dalam Sadirman dkk,2009) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Menurut Fatnoah, dkk (2013) “Media TTS merupakan permainan bahasa dengan cara mengisi kotak-kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk kata yang dapat dibaca baik secara vertikal maupun horizontal”. Media permainan teka-teki silang (TTS) adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media permainan ini dapat membuat suasana lingkungan belajar lebih menyenangkan, menambah kosakata baru, dan mampu membuat suasana kelas lebih kondusif. manfaat permainan teka-teki silang adalah permainan yang mengusir kebosanan di kelas, membuat siswa bermain sambil belajar karena teka - teki silang dapat meningkatkan kemampuan mengeja, menambah perbendaharaan kata, problem solving dan dapat melatih otak untuk meningkatkan fungsi kerja otak melalui pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berikut pengalaman-pengalaman baru.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Think Pair Share* Berbantuan Media Permainan Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Agama dan Budi Pekerti Siswa Kelas V Di Gugus Kompyang Sujana Kecamatan Denpasar Utara Tahun Ajaran 2018/2019”, dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *think pair share* berbantuan media permainan teka-teki silang terhadap hasil belajar Agama dan Budi Pekerti siswa kelas V di gugus kompyang sujana Kecamatan Denpasar Utara. untuk menunjukkan kebaruan ilmiah artikel tersebut. (Times New Roman 12, spasi 1)

## II. METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V SD Gugus Kompyang Sujana Kecamatan Denpasar Utara tahun ajaran 2018/2019 dengan rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan pola dasar *Post Test Only Control Group Design*. Dalam rancangan ini pengambilan sampel dilakukan dengan memilih kelas yang akan dijadikan sampel secara *random*. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V di SD Gugus Kompyang Sujana Kecamatan Denpasar Utara yang terdiri dari 7 SD dengan jumlah seluruh siswa kelas V adalah 255 siswa. Untuk mengetahui apakah kemampuan siswa kelas V masing-masing SD setara atau tidak, maka terlebih dahulu dilakukan uji kesetaraan dengan menggunakan analisis varians satu jalur (ANAVA A). Berdasarkan hasil analisis diperoleh bahwa  $H_0$  yang menyatakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada Hasil Belajar Agama dan Budi Pekerti siswa



kelas V di SD Gugus Kompyang Sujana Kecamatan Denpasar Utara diterima.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini digunakan *simple random sampling*. Berdasarkan hasil *random sampling*, diperoleh siswa kelas V SD Negeri 4 Peguyangan yang beragama hindu berjumlah 39 orang siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas V SD Negeri 3 Tonja yang beragama hindu berjumlah 35 orang siswa sebagai kelas kontrol.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes, yaitu tes objektif dalam bentuk pilihan ganda. Tes hasil belajar Agama Hindu dan Budi Pekerti yang digunakan disesuaikan dengan jenjang kemampuan kognitif siswa. Dalam penelitian ini akan dilakukan test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang disebut dengan *post-test*. *Post-test* dilakukan setelah kelas mendapat perlakuan yang berbeda, yaitu kelas eksperimen pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *think pair share* berbantuan media permainan teka-teki silang sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial (uji-t dengan *polled varians*) untuk menguji hipotesis penelitian. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data tersebut diolah menggunakan analisis statistik dan analisis non statistik. Data kuantitatif akan dianalisis dengan analisis statistik deskriptif untuk mendeskripsikan data hasil belajar Agama Hindu dan Budi Pekerti siswa. Kemudian data kualitatif dianalisis dengan memberi makna terhadap deskripsi data. Analisis statistik digunakan untuk

menggeneralisasi hasil penelitian yang meliputi estimasi (perkiraan), uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas, serta uji hipotesis.

### III. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil perhitungan terkait hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dan ke diperoleh analisis data statistik pada tabel 1.



Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh analisis data statistik pada tabel 1.

**Tabel 1**  
**Deskripsi Data Hasil Belajar Agama dan Budi Pekerti Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol**

Statistik	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Mean	82,69	73,94
Varians	83,32	111,74
Standar Deviasi	9,13	10,57

Memperoleh mean kelompok eksperimen lebih besar dari mean kelompok kontrol. Dengan demikian, sebaran data kelompok kontrol yang berarti sebagian besar skor cenderung rendah. Sebelum melakukan uji hipotesis maka harus dilakukan beberapa uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas sebaran data. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$X^2 = \sum \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

Keterangan:  
 $X^2 = Chi-Square$   
 $fo$  = frekuensi yang diperoleh  
 $fh$  = frekuensi yang diharapkan  
 (Sumber: Agung, 2016:99)

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh analisis data statistik pada tabel 2.

**Tabel 2**  
**Hasil Uji Normalitas Sebaran Data**

No	Sampel	$\chi^2$ hitung	$\chi^2$ tabel	Status
1	Kelas Eksperimen	5,44	11,07	Normal
2	Kelas Kontrol	1,44	11,07	Normal

Dari hasil perhitungan dengan menggunakan rumus Chi-Kuadrat, hasil *post test* kelompok eksperimen hitung sebesar 5,44 pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan 5 dan diketahui  $\chi^2$  tabel adalah 11,07, ini berarti bahwa  $\chi^2_{hit} < \chi^2_{tab}$ , maka data hasil *post-test* siswa kelompok

eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan Chi kuadrat data hasil *post-test* kelompok kontrol  $\chi^2_{hitung}$  adalah 1,44 pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan 5 dan diketahui  $\chi^2_{tab} = 11,07$ , ini berarti bahwa  $\chi^2_{hit} < \chi^2_{tab}$  maka data hasil *post-test* kelompok kontrol berdistribusi normal.

Berdasarkan data hasil *post-test* kelompok eksperimen maupun kelompok

kontrol berdistribusi normal. Setelah melakukan uji prasyarat yang pertama yaitu



uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji prasyarat yang ke dua yaitu uji homogenitas. Uji homogenitas varians dilakukan terhadap varians pasangan antar kelompok eksperimen dan kontrol. Uji yang digunakan adalah uji-F

dengan kriteria data homogen jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ . Rangkuman hasil uji homogenitas varians antar kelompok eksperimen dan kontrol disajikan pada tabel 3.

**Tabel 3**  
**Hasil Uji Homogenitas Varians**

Sumber Data	$F_{hitung}$	$F_{tabel} 5\%$	Keterangan
<i>Post-test</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	1,34	1,74	Homogen

Berdasarkan Tabel di atas, diketahui harga  $F_{hitung}$  sebesar 1,34. Sedangkan  $F_{tabel}$  1,74 pada taraf signifikan 5 % dengan derajat kebebasan pembilang  $39-1 = 38$  dan derajat kebebasan penyebut  $35-1=34$ . Hal ini berarti  $F_{hitung}$  lebih kecil dari  $F_{tabel} = 1,34 < 1,78$  sehingga dapat dinyatakan bahwa varians data hasil post test kelompok eksperimen dan kontrol adalah homogen.

Setelah diperoleh hasil dari uji prasyarat analisis, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang berbunyi “terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Agama Hindu dan Budi Pekerti antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *think pair share* berbantuan media permainan teka-teki silang dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V di SDN Gugus Kompyang Sujana Kecamatan Denpasar Utara”. Namun dalam perhitungan statistik digunakan hipotesis nol ( $H_0$ ).

Setelah dilakukan analisis uji prasyarat, diperoleh bahwa data hasil posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Jumlah sampel kelompok eksperimen sama dengan jumlah sampel kelompok kontrol ( $n_1 \neq n_2$ ). Oleh karena itu, dalam uji hipotesis dapat digunakan rumus t-test untuk penelitian empiris. Kriteria pengujian adalah  $H_0$  ditolak jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Rangkuman hasil uji-t antar kelompok eksperimen dan kontrol disajikan pada tabel 4.



**Tabel 4**  
**Ringkasan Hasil Uji-t Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol**

Hasil Belajar Agama dan Budi Pekerti	N	Db	Mean	S <sup>2</sup>	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>
Eksperimen	39	72	82,69	83,32	3,82	2.000
Kontrol	35		73,94	111,74		

Hasil perhitungan uji-t dengan *polled varians*, diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 3,82. Sedangkan  $t_{tabel}$  dengan  $db = 72$  pada taraf signifikansi 5% adalah 2,000. Hal ini berarti  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $3,82 > 2,000$ ) sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Agama Hindu dan Budi Pekerti antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *think pair share* berbantuan media permainan teka-teki silang pada siswa kelas V di Gugus Kompyang Sujana Kecamatan Denpasar Utara. Berdasarkan uraian hasil penelitian ini, dapat dikemukakan bahwa model *think pair share* berbantuan media permainan teka-teki silang pada siswa kelas V di Gugus Kompyang Sujana Kecamatan Denpasar Utara. Peningkatan ini terjadi karena dalam pembelajaran menggunakan model *think pair share* berbantuan berbantuan media permainan teka-teki silang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dalam pembelajarannya siswa dapat merasakan belajar seperti bermain, hal ini sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang masih gemar bermain sehingga sangat tepat diterapkan dan tidak akan membuat kejenuhan siswa dalam belajar.

Suasana yang menyenangkan akan menciptakan proses belajar yang lebih bermakna secara afektif atau emosional bagi siswa.

Model pembelajaran *think pair share* berbantuan berbantuan media permainan teka-teki silang yang diterapkan pada kelompok eksperimen dan model konvensional yang diterapkan pada kelompok kontrol dalam penelitian ini menunjukkan pengaruh yang berbeda terhadap hasil belajar Agama Hindu dan Budi Pekerti siswa. Secara deskriptif hasil belajar Agama Hindu dan Budi Pekerti siswa kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *think pair share* berbantuan berbantuan media permainan teka-teki silang menunjukkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional. Pada kelompok eksperimen, kegiatan pembelajaran pada muatan materi Agama dan Budi Pekerti menerapkan model pembelajaran *think pair share* berbantuan media permainan teka-teki silang dapat membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut Ariwibowo (2016) keunggulan dari media permainan teka-teki silang adalah sebagai berikut. 1. Mengusir kebosanan, mengerjakan teka-teki silang merupakan suatu aktivitas yang



menyenangkan. Teka-teki silang dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis dan kreatif sehingga mereka merasa tertantang untuk menyelesaikan teka-teki silang tersebut. 2. Menambah perbendaharaan kosakata, pemecahan teka-teki silang melibatkan beberapa keterampilan termasuk kosakata dan penalaran. Untuk menjawab teka-teki silang, seseorang harus mampu mengidentifikasi dan memahami istilah-istilah yang digunakan. Hal ini sering kali melibatkan siswa dalam memperoleh kosakata baru. 3. Meningkatkan kemampuan mengeja, jawaban pada teka-teki silang terbatas pada kosakata tertentu yang dibubuhkan pada kotak dengan jumlah tertentu. Jawaban yang tepat menuntut ketelitian dan kejelian dalam hal ejaan karena apabila terdapat kesalahan fonem yang keliru, maka akan berpengaruh pada kotak jawaban lain, 4. Mengajarkan problem solving, teka-teki silang juga dapat dianggap sebagai sejenis permainan intelektual linguistik yang dalam beberapa cara mirip dengan perdebatan verbal. Mengisi teka-teki silang biasanya dilakukan dengan soal yang lebih mudah terlebih dahulu karena jawaban tersebut dapat sebagai alat bantu dalam menjawab pertanyaan lain yang bersinggungan dalam kotak yang sama. Ini sejalan dengan pendapat menurut Fatnoah, dkk (2013) "Media TTS merupakan permainan bahasa dengan cara mengisi kotak-kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk kata yang dapat dibaca baik secara vertikal maupun horizontal". Media permainan teka-teki silang (TTS) adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media permainan ini dapat membuat suasana lingkungan belajar lebih menyenangkan, menambah kosakata baru, dan mampu membuat suasana kelas lebih kondusif.

Berbeda halnya dengan pembelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti di kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini disebabkan oleh perlakuan pada langkah-langkah

pembelajaran. Dalam pembelajaran metode konvensional ditandai dengan ceramah serta pembagian tugas dan latihan. Kegiatan pembelajaran lebih banyak didominasi oleh guru (*Teacher Center*) sehingga kegiatan siswa lebih banyak hanya mendengar dan mencatat. Siswa dalam mengikuti pembelajaran terkesan tidak terlalu semangat dan aktif dalam menjawab atau mengemukakan pendapatnya meskipun sudah ditunjuk oleh guru. Dalam kegiatan kelompok, siswa kurang melakukan interaksi satu sama lain karena tugas atau permasalahan diselesaikan oleh siswa yang cenderung memiliki kemampuan yang lebih pintar dari siswa lain dalam kelompoknya. Dengan pembelajaran seperti ini, siswa akan mengingat materi dengan hafalan yang mana siswa akan merasa bosan dan jenuh selain itu siswa menjadi kurang mampu mengembangkan kemampuannya masing-masing. Hal inilah yang menyebabkan hasil belajar Agama Hindu dan Budi Pekerti siswa pada kelompok yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional cenderung rendah.

Perbedaan cara pembelajaran antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *think pair share* berbantuan media permainan teka-teki silang dengan pembelajaran konvensional tentunya memberikan dampak yang berbeda pula terhadap hasil belajar siswa. Temuan dalam penelitian ini didukung oleh beberapa hasil penelitian terdahulu. Ida Handayani (2017) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPA kelompok siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran TPS dengan kelompok siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V. Penerapan model pembelajaran *think pair share* dapat membuat situasi belajar yang lebih baik dan kondusif hal ini dikarenakan pada proses pembelajaran siswa tidak hanya berpikir, menulis, bertanya atau berbicara melainkan melakukan aktivitas fisik yang dapat



menimbulkan dan meningkatkan kompetensi pengetahuan IPA. Selanjutnya Suatra (2019) menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran saintifik berbasis peta konsep dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti siswa kelas X AP SMK Negeri 4 Bangli Tahun Pelajaran 2017/2018 pada semester 1. Hal ini ditunjukkan oleh perbandingan rerata hasil belajar dari prasiklus ke siklus I meningkat sebesar 11,54 poin, dari prasiklus ke siklus II meningkat sebesar 15,77 poin, dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 4,23 poin. Penelitian yang serupa dilakukan oleh Arini Putri (2017) yang menyatakan hasil penelitian tindakan kelas penggunaan media cetak dan media gambar dalam proses pembelajaran pendidikan agama Hindu dan Budi Pekerti dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 2 Tonja, Kecamatan Denpasar Utara, Kota Denpasar tahun ajaran 2016/2017 dapat disimpulkan sebagai berikut Hasil evaluasi tes awal siswa sangat rendah hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa dari evaluasi awal dengan nilai rata-rata sebesar 62,29 dengan ketuntasan kelas 8 siswa atau 33,33%. Kemudian setelah menggunakan media cetak dan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar Agama Hindu dan Budi Pekerti dapat dilihat pada siklus I nilai aspek pengetahuan dengan nilai rata-rata 71,45 dengan ketuntasan kelas 13 siswa atau 54,16% kemudian pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi sebesar 79,58 dengan ketuntasan kelas 19 siswa atau 79,16%. Selanjutnya Putra Adi (2014) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Bahasa Indonesia antara kelompok yang dibelajarkan dengan model Scramble berbantuan media permainan teka-teki silang dan kelompok yang dibelajarkan dengan model konvensional pada siswa kelas VA dan VB di SD Negeri 1 Sangsit. Hal ini dilihat dari hasil belajar Bahasa Indonesia kelompok yang dibelajarkan dengan model pembelajaran

Scramble berbantuan media permainan teka-teki silang merupakan kurve juling negatif, karena  $Mo > Md > M$  ( $45,07 > 41,3 > 40,7$ ). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar skor kelompok eksperimen cenderung tinggi, dan hasil belajar Bahasa Indonesia kelompok yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional merupakan kurve normal, karena  $M, Me,$  dan  $Mo$  relatif sama ( $29,2 < 29,3 < 29,41$ ). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar skor kelompok kelas kontrol cenderung rendah.

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran model pembelajaran *think pair share* berbantuan media permainan teka-teki silang berpengaruh lebih besar terhadap hasil belajar Agama Hindu dan Budi Pekerti dari pada kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada muatan Agama Hindu dan Budi Pekerti, siswa kelas IV di SD Gugus Kompyang Sujana Kecamatan Denpasar Utara Tahun Ajaran 2018/2019.

Perbedaan yang terjadi pada hasil belajar Agama dan Budi Pekerti ini terjadi karena dalam pembelajaran menggunakan model *think pair share* berbantuan media permainan teka-teki silang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Dalam pembelajarannya siswa dapat merasakan belajar seperti bermain, hal ini sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang masih gemar bermain sehingga sangat tepat diterapkan dan tidak akan membuat kejenuhan siswa dalam belajar. Suasana yang menyenangkan akan menciptakan proses belajar yang lebih bermakna secara afektif atau emosional bagi siswa.

Model pembelajaran *think pair share* berbantuan media permainan yang diterapkan pada kelompok eksperimen dalam penelitian ini menunjukkan pengaruh yang berbeda terhadap hasil belajar Agama dan Budi Pekerti siswa. Secara deskriptif hasil belajar Agama dan Budi Pekerti siswa



kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan *think pair share* berbantuan media permainan teka-teki silang menunjukkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional. Rata-rata skor hasil belajar Agama dan Budi Pekerti pada kelompok eksperimen adalah 82,69 sedangkan pada kelas kontrol rata-rata skor hasil belajar Agama dan Budi Pekerti adalah 73,94. Selain dilihat dari rata-rata nilai tersebut, perbedaan antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model *think pair share* berbantuan media permainan teka-teki silang dan siswa yang dibelajarkan dengan model konvensional juga dapat dilihat dari hasil uji t yang dilakukan. Berdasarkan hasil perhitungan uji t diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 3,82 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,000. Hal ini terdapat pengaruh yang signifikan hasil belajar Agama dan Budi Pekerti antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model *think pair share* berbantuan media permainan teka-teki silang dan siswa yang dibelajarkan dengan model konvensional pada siswa kelas V SD di Gugus Kompyang Sujana Kecamatan Denpasar Utara.

Pada kelompok eksperimen, kegiatan pembelajaran pada muatan materi Agama dan Budi Pekerti menerapkan model pembelajaran *think pair share* berbantuan media permainan teka-teki silang dapat membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dikarenakan penerapan model pembelajaran *think pair share* berbantuan media permainan teka-teki silang. Penggunaan model pembelajaran *think pair share* merupakan strategi yang cocok digunakan untuk mengatasi masalah-masalah dalam pembelajaran Agama dan Budi Pekerti selain itu pemilihan media permainan teka-teki silang dapat membantu guru untuk memberikan penilaian yang lebih otentik karena dapat langsung diamati dari kinerja siswa selama mengikuti pembelajaran. Dengan model pembelajaran ini, akan tercipta

diskusi kelompok dan interaksi siswa dari kelompok yang berbeda yang memungkinkan terjadinya saling sharing pengetahuan dan pengalaman dalam upaya menyelesaikan permasalahan yang ada. Selain itu model pembelajaran *think pair share* berbantuan media permainan teka-teki silang ini mampu melatih siswa untuk lebih tanggap dan mampu berpikir kritis dalam menerima dan menyampaikan pesan.

#### IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. (1) Hasil belajar Agama dan Budi Pekerti kelas V di Gugus Kompyang Sujana Kecamatan Denpasar Utara Tahun Ajaran 2018/2019 siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media permainan teka-teki silang pada kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata sebesar 82,69 yang termasuk pada kriteria sangat tinggi. (2) Hasil belajar Agama dan Budi Pekerti kelas V di Gugus Kompyang Sujana Kecamatan Denpasar Utara tahun ajaran 2018/2019 siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata sebesar 73,94 yang termasuk pada kriteria sedang. (3) Hasil hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Agama dan Budi Pekerti antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *think pair share* berbantuan media permainan teka-teki silang dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hal ini didukung dengan nilai rata-rata siswa kelompok eksperimen = 82,69 yang termasuk pada kriteria sangat tinggi dan nilai rata-rata siswa kelompok kontrol = 73,94 yang termasuk pada kriteria sedang. Selanjutnya data tersebut diperkuat lagi dengan hasil analisis uji-t yang menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $3,82 > 2,000$ ). Adanya perbedaan yang signifikan menunjukkan



bahwa penerapan model pembelajaran *think pair share* berbantuan media permainan teka-teki silang berpengaruh positif terhadap hasil belajar Agama dan Budi Pekerti siswa kelas V di SDN 4 Peguyangan.

Beberapa saran yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut. (1) Siswa agar siswa lebih banyak lagi melatih kemampuan berpikir kritisnya, merumuskan pertanyaan dan mengemukakan pendapat melalui pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *think pair share* berbantuan media permainan teka-teki silang guna mengatasi permasalahan pada hasil belajar Agama Hindu dan Budi Pekerti. (2) Guru hendaknya lebih berinovasi dalam pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan model-model pembelajaran inovatif yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan pengetahuan siswa. (3) Sekolah yang mengalami permasalahan rendahnya hasil belajar Agama dan Budi Pekerti, dapat menerapkan model pembelajaran *think pair share* berbantuan media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran guna mengatasi permasalahan tersebut. (4) Jika ingin menerapkan model pembelajaran model pembelajaran *think pair share* berbantuan media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran Agama dan Budi Pekerti diharapkan mencermati kendala - kendala yang ditemukan peneliti, sehingga dapat dihasilkan kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adi Putra.2014.“Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Permainan Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia . *E-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha.Vol.2 (1)*
- Afandi, Muhammad, dkk. 2013. Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah. Semarang: Sultan Agung Press.
- Agung, A,A. Gede.2016. *Statistiska Dasar Untuk Pendidikan*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Ananda & Abdilah. 2018. Pembelajaran Terpadu : *Karakter, Landasan, Fungsi Prinsip Dan Model*. Medan : Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Ariwibowo, Kunto Eric. 2014. Media Pembelajaran Diy: Membuat Flash Card Dan Teka-Teki Silang Mandiri. Jurnal PBSO, FKIP, Universitas Widya Dharma Klaten.
- Arini Putri. 2017.”Penggunaan Media Cetak Dan Media Gambar Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Agama Hindu*,Vol 1 No.2,2017
- Fathonah S., Rani. *Studi Komparasi Penggunaan Media Teka-Teki Silang dengan Kartu pada Pembelajaran Kimia Melalui Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Zat Adiktif dan Psikotropika Kelas VIII SMP N 2 Ngasirojo, Wonogiri Tahun Pelajaran 2011/2012*, *Jurnal Pendidikan Kimia*, Vol.2 No.3,2013
- Handayani, Made Putra & I Ketut Ardana. 2017. “Pengaruh Model Pembelajaran TPS (*Think Pair Share*) Berbantuan Question Card Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *E-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha.Vol.5 (2)*
- Huda, Miftahul. 2018. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.



- Putra, A. A. Gede Agung & Ni Md Sulastri. 2014. " Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Permainan Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sangsit. *E-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha.Vol.2(1)*
- Raditya, Mg. Rini Kristiantari & I Made Suara. 2015. " Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS)Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SD Gugus Letda Made Putra Kecamatan Denpasar Utara Tahun Ajaran 2014/2015. *E-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha.Vol.3 (1)*
- Sadirman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Sutarni, K., & Suarjana, I. (2017). "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Problem Solving dalam Pembelajaran IPA". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Vol.1(2),Hal. 75–8
- Tukiran, Taniredja, dkk. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Yusuf, Muri. 2015. *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta : Prenadamedia Group.