

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi IPAS Bagian Mata Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe (TGT) dengan Media Puzzle

Nadia Panca Agustina¹, Ulhaq Zuhdi², Sutiana³, Dewi Imanayah⁴, Joko Suwarno⁵

^{1,2}Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

^{3,4,5}SDN Ketabang 1 Surabaya, Indonesia

Email Koresponden: agustinapanca08@gmail.com^{1*}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan media puzzle. TGT merupakan strategi pembelajaran yang terkenal karena mendorong partisipasi siswa dengan menggabungkan kompetisi dan kolaborasi, yang telah terbukti efektif dalam berbagai konteks pendidikan. Penelitian tindakan kelas ini melibatkan 30 siswa kelas 5 di SDN Ketabang 1, Surabaya. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, di mana TGT dan media puzzle digunakan untuk mengajarkan topik IPA tentang bagian mata. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar, dengan rata-rata nilai siswa meningkat dari 55% pada pra-siklus menjadi 85% pada akhir siklus kedua. Selain itu, keterlibatan siswa dan keterampilan sosial, seperti kerja sama dan komunikasi, juga meningkat secara positif. Penelitian ini membuktikan bahwa kombinasi TGT dengan media interaktif seperti puzzle tidak hanya meningkatkan kinerja akademik tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan menarik.

Kata Kunci: *Team Games Tournament, Media Puzzle, Hasil Belajar*

Abstract

This study aims to improve student learning outcomes in elementary schools through the application of the cooperative learning model Team Games Tournament (TGT) combined with puzzle media. TGT is a well-known learning strategy that encourages student participation by blending competition and collaboration, which has proven effective in various educational contexts. This classroom action research involved 30 fifth-grade students at SDN Ketabang 1, Surabaya. The research was conducted in two cycles, where TGT and puzzle media were used to teach science topics related to the human eye. Results showed a significant improvement in learning outcomes, with average student scores increasing from 55% in the pre-cycle to 85% by the end of the second cycle. Moreover, students' engagement and social skills, such as teamwork and communication, were positively impacted. The study demonstrates that combining TGT with interactive media like puzzles not only enhances academic performance but also fosters a collaborative and engaging learning environment.

Keywords: *Team Games Tournament, Puzzle Media, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah kunci utama dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar. Di tengah berkembangnya berbagai metode pembelajaran, pembelajaran kooperatif menjadi salah satu pendekatan yang banyak diminati karena mampu mendorong partisipasi

aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang populer adalah Team Games Tournament (TGT), yang menggabungkan unsur kompetisi dan kerja sama antar siswa satu dengan siswa yang lain untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Mencapai hasil belajar yang optimal dapat menggunakan Model pembelajaran TGT yang telah terbukti efektif dalam berbagai konteks pendidikan, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan pemahaman konsep yang lebih baik. Dalam studi yang dilakukan oleh Nisa et al., (2024), TGT berhasil meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar secara signifikan, memperlihatkan dampak positif pada motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi matematika.

Penerapan TGT tidak hanya terbatas pada pelajaran matematika. Studi oleh Murtini et al., (2022) mengungkapkan bahwa TGT juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada materi sains, khususnya perpindahan panas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan model TGT memperoleh hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran lain, seperti Snowball Throwing.

Di SDN Ketabang 1 Surabaya, pembelajaran IPAS bagian mata di kelas 5 menjadi fokus penelitian ini. Dalam upaya meningkatkan hasil belajar, metode TGT dipadukan dengan media puzzle yang diharapkan dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Penelitian oleh Kusumaningrum & Ismanto, (2023) mendukung penggunaan media pembelajaran yang interaktif seperti puzzle, di mana kombinasi ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam konteks pembelajaran IPAS.

Puzzle sebagai media pembelajaran memiliki banyak keunggulan. Selain dapat memfasilitasi keterlibatan aktif siswa, puzzle juga membantu mereka dalam memahami konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih menyenangkan dan menantang. Menurut (Sekarsari, 2023), penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran, seperti Articulate Storyline yang digabungkan dengan TGT, mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Tidak hanya meningkatkan hasil belajar, TGT juga dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kerjasama siswa. Penelitian oleh Bandaso et al., (2023) mengungkapkan bahwa penerapan TGT dalam pembelajaran sains di sekolah dasar mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan sosial siswa, yang berdampak positif pada hasil belajar mereka. Di SDN Ketabang 1, penelitian ini melibatkan 30 siswa kelas 5 yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Metode TGT yang dikombinasikan dengan media puzzle diharapkan dapat memberikan hasil yang positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi IPAS bagian mata. Menurut penelitian Saputri & Sukmawati, (2024), TGT yang diterapkan dalam pembelajaran IPAS berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dari tahap awal hingga tahap akhir penelitian.

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, yang bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan TGT dan media puzzle dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Setiap siklus pembelajaran diukur melalui tes tertulis dan observasi langsung, yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman dan partisipasi siswa selama proses belajar (Supriandono et al., 2023).

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Loko, (2023) mengonfirmasi bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif seperti TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi sains. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa TGT adalah metode yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas 5 sekolah dasar.

Dalam penerapannya, guru memiliki peran penting dalam memastikan bahwa setiap siswa terlibat aktif dalam permainan dan mampu memahami konsep yang diajarkan melalui media puzzle. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dalam memilih

metode pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar (Suprima et al., 2023).

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Ketabang 1, tetapi juga memberikan kontribusi praktis bagi dunia pendidikan dalam penerapan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Kombinasi TGT dan media puzzle diharapkan dapat menjadi model pembelajaran yang efektif untuk diadopsi di sekolah dasar lainnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri Ketabang 1 Surabaya tepatnya berada di Jalan Ambengan 29, Kelurahan Ketabang Kecamatan Genteng, Kota Surabaya, Jawa Timur. Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun pelajaran 2024/2025. Proses penelitian dimulai pada bulan Agustus 2024. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VC yang terdiri dari 30 peserta didik yang terdiri dari 13 orang laki-laki dan 17 orang perempuan.

Desain penelitian tindakan kelas ini menggunakan model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Ni'mah, 2017). Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif TGT (Team Games Tournament) yang didukung oleh media puzzle. Sementara itu, variabel terikatnya adalah hasil belajar IPAS siswa kelas V C. Penelitian pra siklus dilakukan pada hari Kamis, 1 Agustus 2024 dengan melaksanakan tes diagnostik awal kepada siswa kelas V. Hasil dari tes tersebut menunjukkan rata-rata nilai kelas sebesar 45%, dengan tingkat ketuntasan siswa pada tahap pra siklus mencapai 30% dan 70% siswa belum mencapai ketuntasan. siklus 1 pada tanggal 13 Agustus 2024 dilanjutkan Siklus 2 pada 26 Agustus 2024. Berikut ini adalah penjelasan tahapan tiap siklus

1. Siklus 1: Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, dan Refleksi

Perencanaan

Tahap perencanaan melibatkan persiapan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dirancang untuk mengintegrasikan model pembelajaran TGT dengan media puzzle. Tujuan pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPAS bagian mata. Guru mempersiapkan media puzzle yang sesuai dengan materi dan merancang kegiatan TGT yang dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Susanti, 2016).

Pelaksanaan

Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah disusun. Guru memberikan penjelasan awal tentang materi mata, kemudian membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok diberikan puzzle yang berhubungan dengan materi yang telah diajarkan. Kelompok-kelompok tersebut bersaing dalam turnamen untuk menyelesaikan puzzle dengan cepat dan benar. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar (Kusumaningrum & Ismanto, 2023).

Observasi

Observasi dilakukan untuk memantau keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan bagaimana model TGT dengan media puzzle mempengaruhi hasil belajar mereka. Peneliti dan guru mengamati aktivitas siswa, tingkat partisipasi, serta kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran. Data observasi ini digunakan untuk mengevaluasi efektivitas metode yang diterapkan (Bandaso et al., 2023).

Refleksi

Setelah pelaksanaan siklus pertama, dilakukan refleksi untuk menganalisis hasil yang telah dicapai. Refleksi ini melibatkan diskusi antara guru dan peneliti untuk mengidentifikasi kelemahan dan kelebihan dari pelaksanaan siklus pertama. Berdasarkan hasil refleksi,

perbaikan direncanakan untuk siklus kedua agar pembelajaran dapat lebih efektif dan hasil belajar siswa meningkat (Bhidju & Press, 2020).

2. Siklus 2: Perencanaan Ulang, Pelaksanaan, Observasi, dan Refleksi

Perencanaan Ulang

Perencanaan pada siklus kedua difokuskan pada perbaikan yang ditemukan selama refleksi siklus pertama. Beberapa penyesuaian dilakukan, termasuk pengoptimalan penggunaan media puzzle, penyesuaian tingkat kesulitan soal, dan pengelompokan siswa yang lebih strategis. Tujuan dari perencanaan ulang ini adalah untuk mengatasi masalah yang muncul pada siklus pertama dan meningkatkan hasil belajar siswa (Loko, 2023).

Pelaksanaan

Pelaksanaan pada siklus kedua mengikuti rencana yang telah diperbaiki. Guru kembali menggunakan model TGT dengan media puzzle, dengan memberikan lebih banyak bimbingan dan dukungan kepada siswa yang membutuhkan. Guru juga memastikan bahwa setiap siswa terlibat aktif dalam proses belajar, baik dalam penyelesaian puzzle maupun dalam diskusi kelompok (Wahyuni, 2018).

Observasi

Observasi pada siklus kedua dilakukan dengan lebih mendalam, menekankan pada bagaimana perbaikan yang dilakukan mempengaruhi hasil belajar siswa dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Guru dan peneliti membandingkan data observasi dari siklus pertama dan kedua untuk melihat perkembangan yang terjadi (Kusumaningrum & Ismanto, 2023).

Refleksi

Tahap refleksi pada siklus kedua bertujuan untuk mengevaluasi apakah hasil belajar siswa telah mencapai target yang diharapkan. Jika masih terdapat kekurangan, siklus ketiga akan direncanakan dan dilaksanakan dengan fokus pada penyempurnaan strategi pembelajaran. Namun, jika hasilnya sudah memadai, penelitian dapat disimpulkan pada siklus ini (Susanti, 2016).

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti meliputi: (1) tes, yaitu instrumen untuk mengukur kemampuan kognitif siswa yang diberikan pada setiap akhir siklus. Dalam teknik ini, peneliti melaksanakan evaluasi melalui tes pilihan ganda; (2) observasi, dilakukan dengan mengamati setiap peristiwa selama proses pembelajaran dan mencatatnya berdasarkan lembar observasi yang telah disiapkan. Hasil observasi digunakan untuk refleksi. Dalam hal ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa kelas V SD Negeri Ketabang 1 Surabaya selama pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dengan menggunakan model kooperatif TGT (Teams Games Tournament) yang didukung media Puzzle. Tujuan dari observasi adalah untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru, respons, serta tingkat partisipasi siswa.

Teknik pengumpulan data yang ketiga adalah dokumentasi, yang mencakup berbagai data sebagai informasi pendukung. Data tersebut meliputi hasil ulangan harian, hasil rapor, evaluasi pra siklus siswa, serta foto dan video dari proses pembelajaran. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini mencakup data hasil belajar pada kondisi awal pra siklus, yaitu nilai evaluasi pada Bab 1 topik Materi bagian-bagian mata mata pelajaran IPAS. Teknik analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif untuk menganalisis penerapan model pembelajaran kooperatif TGT (Teams Games Tournament) berbantu media puzzle dalam peningkatan pembelajaran IPAS Bab 2 dan analisisnya data statistik deskriptif untuk menganalisis data kuantitatif berupa nilai peserta didik baik proses maupun hasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT (Teams Games Tournament) yang didukung oleh media puzzle di SD Negeri Ketabang 1 Surabaya pada tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini dilakukan dalam bentuk penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan selama 2 siklus, masing-masing terdiri dari 2 pertemuan. Setiap siklus melalui tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Pada tahap perencanaan, peneliti menggunakan data yang diperoleh dari observasi awal untuk merancang tindakan yang akan dilakukan pada pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Langkah-langkah yang dilakukan meliputi: (1) memilih dan menyiapkan materi pembelajaran, (2) menganalisis kebutuhan siswa, (3) menyusun modul ajar berdasarkan capaian pembelajaran, (4) menyiapkan media pembelajaran berupa PPT dan media puzzle (5) menyiapkan lembar kerja siswa (LKPD), (6) menyiapkan lembar observasi untuk kegiatan pembelajaran siswa dan guru, serta (7) menyiapkan instrumen tes tertulis berupa lembar evaluasi.

Pada tahap pelaksanaan, peneliti menjalankan pembelajaran sesuai dengan rancangan modul ajar. Siklus I dilaksanakan pada 9-13 Agustus 2024, dan siklus II pada 21-26 Agustus 2024. Pada siklus pertama, guru memulai dengan menyampaikan tujuan pembelajaran, melakukan apersepsi, serta memberikan materi tentang Bagian Mata. Selanjutnya, guru membagi siswa ke dalam kelompok dan menjelaskan aturan permainan.

Pada media puzzle, guru telah menyediakan masing-masing kelompok 1 puzzle masing-masing puzzle berisi soal dan jawaban. Setiap kelompok siswa diberi waktu 5 menit untuk mengerjakan soal-soal pada puzzle tersebut. Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan soal-soal yang ada. Setelah itu, guru bersama siswa menghitung skor yang diperoleh dari setiap soal yang telah dijawab. Skor kelompok dijumlahkan untuk mendapatkan total nilai. Kegiatan diakhiri dengan pemberian tes evaluasi kepada siswa.

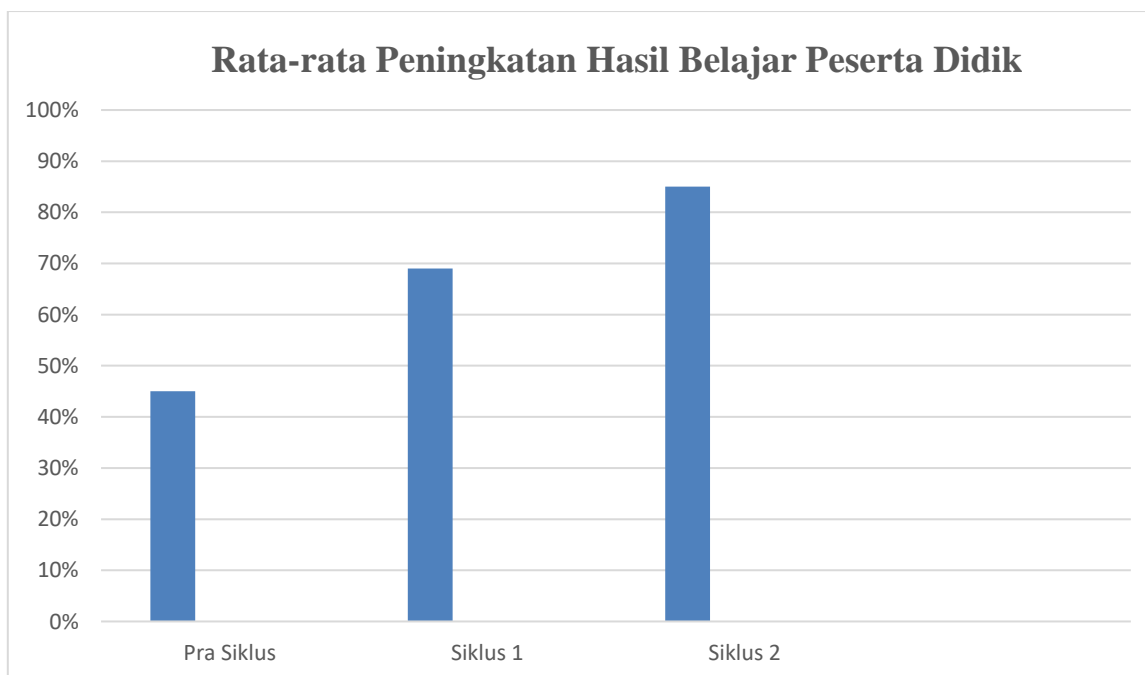


Gambar 1. Peserta didik Melakukan Tournament Dengan Bantuan Media puzzle



Gambar 2. Peserta didik Melakukan penyusunan Media puzzle

Pada Siklus 2 guru melaksanakan langkah serupa dengan konferensi siklus I, namun terdapat perbedaan yang diajarkan yaitu keharmonisan ekosistem. Kegiatan pembelajarannya sama seperti Siklus 1, media Siklus 2 juga menggunakan media puzzle. Cara permainannya sama seperti pada siklus 1, dan pada akhir soal, guru mengkonfirmasi penambahan skor pada kelompok yang mampu menjawab soal dengan cepat. Oleh karena itu, peningkatan skornya menurun menjadi Nilai atau seri yang sama. Kegiatan diakhiri dengan tes untuk siswa. Tahap observasi dilakukan bersama dengan tahap tindakan. Tahap ini didapatkan data berupa tes aspek kognitif serta pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Hasil tes pada aspek kognitif ditampilkan dalam grafik berikut ini:

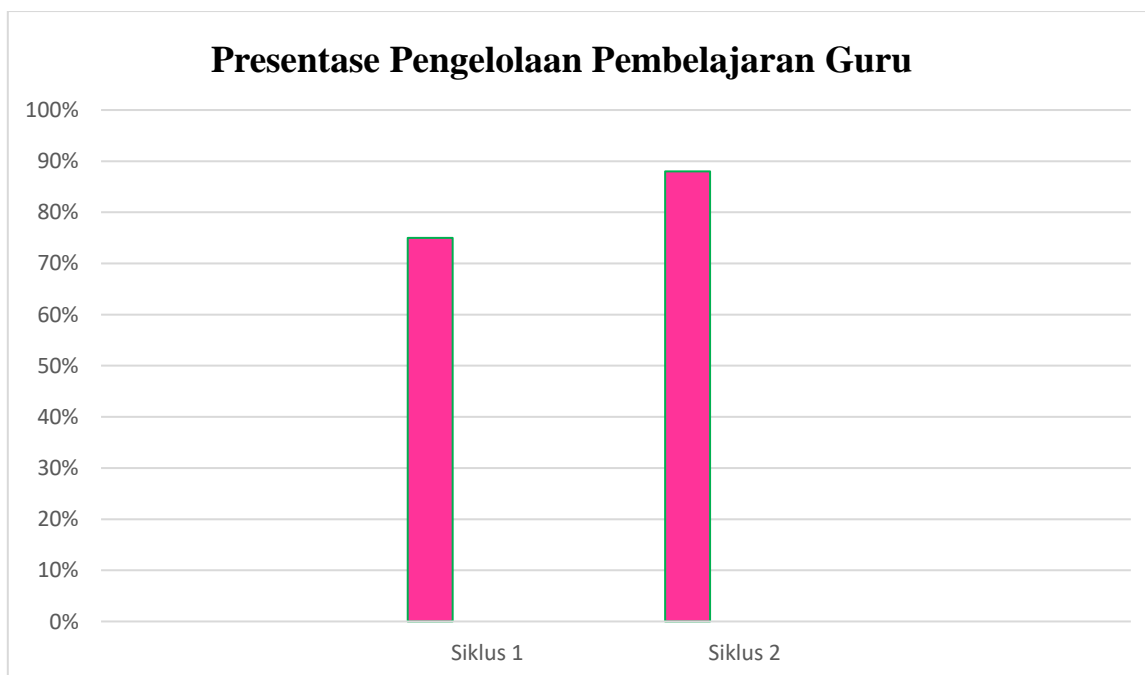


Grafik 1. Rata-rata Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik



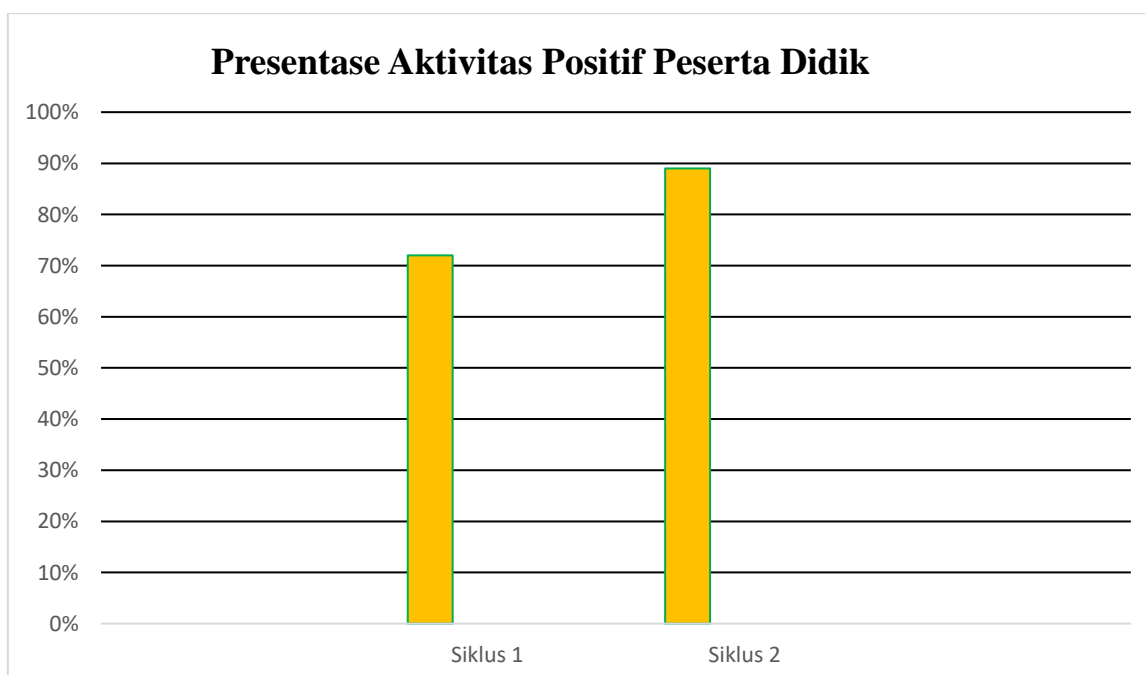
Grafik 2. Presentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik

Berdasarkan grafik yang ditampilkan terlihat rata-rata nilai sebelum siklus adalah 55,0 dan tingkat ketuntasan siswa adalah 30%. Selanjutnya pendidik melakukan tindakan berupa penerapan model kooperatif TGT (Team Game Tournament) dengan bantuan media puzzle, namun pada Siklus I rata-rata hasil siswa adalah 69,0 namun ketuntasan belajar siswa hanya belum mencapai angka 75%, Untuk itu peneliti menggunakan model pembelajaran kolaboratif TGT (Teams Games Championship) dengan dukungan Media puzzle fungsi dan nama bagian mata pada siklus II, kemudian didapati rata-rata hasil belajar peserta didik menjadi 85 dengan persentase ketuntasan belajar yakni 89%..



Grafik 3. Presentase Pengelolaan Pembelajaran Guru

Pada Grafik 3 menunjukkan observasi meningkat dari 72% menjadi 89% pada Siklus II sebesar mengenai makna keterlibatan siswa dan manajemen guru, diperoleh hasil yang melampaui 75 kriteria dan tergolong baik.



Gambar 4. Persentase Aktivitas Positif Peserta Didik

Gambar 4 menunjukkan persentase aktivitas positif siswa. Persentase ini awalnya sebesar 75% pada Siklus I dan meningkat menjadi 88% pada Siklus II. Kegiatan yang diamati adalah kegiatan siswa yang mengikuti tahapan tiap siklus yang terdiri dari memperhatikan penjelasan guru, mendengarkan materi pembelajaran, mengajukan pertanyaan kepada guru, mengikuti peraturan saat bermain, membentuk kelompok sesuai petunjuk, dan lain-lain. Guru, mohon

berpartisipasi dengan antusias dalam turnamen dan berusaha menjawab pertanyaan dengan baik.

Tahap refleksi dilakukan peneliti untuk mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran. Secara keseluruhan, pembelajaran berjalan dengan baik, namun terdapat beberapa kendala selama turnamen, seperti penempatan meja yang terlalu berdekatan sehingga menyebabkan siswa terdorong-dorong saat ingin membaca soal, dan antusiasme siswa sangat berlebihan. Hal ini memberikan keuntungan bagi kelas non- selama turnamen. Di akhir pembelajaran, guru menyarankan penggunaan media puzzle agar ada soal dan jawaban dengan bentuk yang sesuai dengan soal. Kemudian pada siklus II guru menggunakan media puzzle tersebut. Pada saat kegiatan ini berlangsung, siswa yang bersama dengan kelompok mencari jawaban dan mencocokkan dengan bentuk soalnya. Pada akhir Siklus II penelitian dinyatakan tuntas karena metrik keberhasilan telah tercapai: mean skor 85, tingkat penyelesaian 89%.

Dalam jurnal yang ditulis oleh Triwiyanto, (2022), suatu kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil jika mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: Artinya, (1) keutuhan model yang diajarkan mencapai standar yang ditentukan baik secara individu maupun kelompok; (2) perilaku yang ditentukan dalam tujuan pembelajaran dicapai siswa baik secara individu maupun kelompok; Pemahaman materi terjadi dan meneruskan materi ke tahap selanjutnya. Berdasarkan ketiga ciri tersebut, keberhasilan belajar siswa diketahui mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar pada aspek kognitif mengacu pada sejauh mana siswa mampu mengasimilasi, mengasimilasi, atau memahami konten yang disampaikan guru. Hasil penelitian dari Siklus I dan Siklus II mengungkapkan data tentang bagaimana pembelajaran terjadi. Model pembelajaran kolaboratif TGT (Team Game Tournament) dapat diterapkan dengan menggunakan media puzzle bagian-bagian mata. Hal ini sesuai dengan Jurnal yang disusun Suyono. Jurnal ini menyatakan bahwa pembelajaran kolaboratif, dimana siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, berpengaruh positif terhadap kualitas interaksi sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk berkembang dan hasil belajar mereka. Kelebihan model kooperatif adalah siswa dapat secara mandiri memperoleh pengetahuan dan rasa percaya diri, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, serta terbiasa berinteraksi, bekerja sama, dan bertindak secara bertanggung jawab dengan menghargai perbedaan.

Selain itu, model pembelajaran TGT (Team Game Tournament) yang didukung oleh media Puzzle membuat suasana pembelajaran menjadi lebih nyaman karena siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan permainan. Hal ini terbukti jelas saat kegiatan pembelajaran ada aktivitas positif yang ditunjukkan sebagian besar peserta didik, hal ini sejalan dengan Asari et al., (2021) yang menjelaskan bahwa tujuan utama metode permainan adalah untuk menciptakan suasana nyaman dan menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Cara ini dapat mengurangi rasa bosan ketika menerima materi pembelajaran di kelas. Permainan juga dapat meningkatkan minat siswa dan membantu mereka merasa senang saat belajar. Suyanto mengungkapkan, adanya kompetisi dan penghargaan memotivasi siswa untuk belajar dan memahami apa yang dipelajarinya, dan bermain merupakan metode pembelajaran yang efektif untuk anak-anak di tingkat sekolah dasar. Jika anak merasa senang dan nyaman maka ia akan belajar lebih baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang dilakukan di SD Negeri Ketabang 1 Surabaya pada tahun ajaran 2024/2025, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT (Teams Games Tournament) yang didukung oleh media puzzle secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang melibatkan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada Siklus I, rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 55,0 menjadi 69,0, namun

ketuntasan belajar belum mencapai standar yang ditetapkan (75%). Oleh karena itu, pada Siklus II, model pembelajaran disempurnakan dan didukung dengan penggunaan media puzzle yang lebih efektif, yang menghasilkan peningkatan hasil belajar rata-rata menjadi 85 dengan tingkat ketuntasan mencapai 89%. Selain itu, aktivitas positif siswa juga meningkat dari 75% pada Siklus I menjadi 88% pada Siklus II, menunjukkan partisipasi aktif dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Asari, S., Pratiwi, S. D., Ariza, T. F., Indapратиwi, H., Putriningtyas, C. A., Vebriyanti, F., Alfiansyah, I., Sukaris, S., Ernawati, E., & Rahim, A. R. (2021). Paikem (pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan). *DedikasiMU: Journal of Community Service*, 3(4), 1139–1148.
- Bandaso, H., Siring, A., & Ero, P. E. L. (2023). The Effect Of Team Game Tournament On Motivation To Learn And Science Learning Outcomes Elementary School. *Jurnal Tunas Bangsa*, 10(2), 105–121.
- Bhidju, R. H., & Press, A. (2020). *Peningkatan hasil belajar ipa melalui metode demonstrasi*. Ahlimedia Book.
- Kusumaningrum, N., & Ismanto, B. (2023). Implementasi Model TGT berbantu Media Gayang Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 2532–2542.
- Loko, E. H. L. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuam Alam (IPA) Di SDK Wilain Dengan Menggunakan Metode Kooperatif TGT (Team Games Tournament). *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 1(1), 52–61.
- Murtini, S., Murtono, M., & Utaminingsih, S. (2022). The Influence of Snowball Throwing and Teams Games Tournament Cooperative Learning Models on the Learning Outcomes of Elementary School Students. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 5(1).
- Ni'mah, Z. A. (2017). Urgensi penelitian tindakan kelas bagi peningkatan profesionalitas guru antara cita dan fakta. *Realita: Jurnal Penelitian Dan Kebudayaan Islam*, 15(2).
- Nisa, S. K., Mulyati, R. N., Kawali, N. B., & Alur, H. (2024). Analysis of Student Learning Outcomes Using Team Game Tournament (TGT) Type Cooperative Learning in Elementary Schools. *AURELIA: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3(2), 1308–1313.
- Saputri, A. L., & Sukmawati, W. (2024). The Influence of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Wordwall on the Scientific Literacy of Class V Elementary School Students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(7), 3787–3798.
- Sekarsari, E. P. (2023). The Effect of Team Games Tournament Model-Assisted Articulate Storyline Media on Improving Outcomes and Interest in Learning Javanese Script Material in Elementary School. *Elementary School Forum (Mimbar Sekolah Dasar)*, 10(1), 281–296.
- Supriandono, T., Murdiono, M., & Riyanto, A. (2023). The Effect of Team Games Tournaments Cooperative Learning Model on Student Learning Outcomes in Pancasila and Civic Education Learning. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(2), 223–233.
- Suprima, Hasibuan, R., Akmal, Sari, Y., Ana, & Mulyadi, A. (2023). Implementation of the Teams Games Tournament (TGT) Model to Improve Islamic Education Learning Outcomes for SMAN 8 Bekasi Students. *International Research-Based Education Journal*, 5(2), 256–267.
- Susanti, M. P. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teames Games Tournament (TGT) Dengan Media Dart Board Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akutansi Siswa Kelas XI Akutansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta*.

Triwiyanto, T. (2022). *Manajemen kurikulum dan pembelajaran*. Bumi Aksara.
Wahyuni, D. T. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Teka-Teki Silang (TTS) Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. (Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.