



Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament Berbantuan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 5 Banda Aceh

Implementation of the Team Game Tournament Type Cooperative Model Assisted by Puzzle Media to Improve Learning Outcomes of Grade IV Students of SDN 5 Banda Aceh

Raihatul Miska¹, Zikra Hayati²

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Email: 210209043@student.ar-raniry.ac.id[✉]

Histori Artikel

Masuk: 09-01-2025 | Diterima: 27-02-2025 | Diterbitkan: 31-03-2025

Abstrak


Berdasarkan Observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN 5 Banda Aceh, proses pembelajaran matematika pada materi sudut yang dipelajari oleh peserta didik kelas IV masih rendah. Hal ini disebabkan bagi sebagian peserta didik belajar matematika adalah hal yang membosankan dan kurang menarik minat peserta didik sehingga peserta didik tidak bersungguh-sungguh dalam mendengar penjelasan yang dikemukakan oleh guru sehingga hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik pada materi sudut tergolong rendah karena sebagian hasil belajar belum mencapai KKTP. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui aktivitas guru dan peserta didik serta hasil belajar pada pembelajaran matematika dengan menerapkan model TGT dengan berbantuan media puzzle pada peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Banda Aceh. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: (1) Aktivitas guru pada siklus I 75,23%, pada siklus II 79% dan mengalami peningkatan maksimum pada siklus III 85,7%. (2) Aktivitas peserta didik pada siklus I 67,36%, siklus II 77,89% dan mengalami peningkatan maksimum siklus III 85,26%. (3) Hasil belajar peserta didik pada siklus I 42,85%, siklus II 64,30% dan mengalami peningkatan maksimum pada siklus III 85,70%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT dengan berbantuan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Banda Aceh.

Kata Kunci: Model *Team Game Tournament*; Media Puzzle; Hasil Belajar

Abstract

Based on observations made by researchers at SDN 5 Banda Aceh, the mathematics learning process on the angle material studied by grade IV students is still low. This is because for some students learning mathematics is boring and less interesting for students so that students are not serious in listening to the explanation given by the teacher so that the learning outcomes obtained by students on the angle material are relatively low because some learning outcomes have not reached the KKTP. The purpose of this study was to determine the activities of teachers and students and learning outcomes in mathematics learning by implementing the TGT model with the help of puzzle media for grade IV students of SDN 5 Banda Aceh. Based on the results of this study, it can be concluded that: (1) Teacher activity in cycle I was 75.23%, in cycle II 79% and experienced a maximum increase in cycle III 85.7%. (2) Student activity in cycle I was 67.36%, in cycle II 77.89% and experienced a maximum increase in cycle III 85.26%. (3) The learning outcomes of students in cycle I were 42.85%, cycle II 64.30% and experienced a maximum increase in cycle III 85.70%. Thus, it can be concluded that the application of the TGT model with the help of puzzle media can improve the learning outcomes of students in grade IV of SD Negeri 5 Banda Aceh.

Keywords: Team Game Tournament Model; Puzzle Media; Learning Outcomes

This is an open access article under the CC BY-SA license 

PENDAHULUAN

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dan lebih optimal sehingga peserta didik memiliki waktu yang cukup dalam mendalami konsep dan memperkuat kompetensi. Dalam kurikulum merdeka juga terdapat profil pelajar pancasila (P5) yaitu beriman, bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, Mandiri, Bernalar Kritis, Kreatif, Bergotong Royong, dan berpikir Global. Dari keenam Profil pelajar pancasila itu salah satunya yaitu bernalar kritis. Bernalar kritis sangat diperlukan ketika proses pembelajaran

matematika berlangsung. Bernalar kritis merupakan suatu proses mengolah informasi dengan melibatkan pengetahuan, penalaran dan pembuktian matematika sehingga peserta didik dapat memecahkan permasalahan yang ada dengan logis (Gonzaga, 2022).

Dalam proses pembelajaran, hasil belajar peserta didik sangat penting untuk diperhatikan atau disebut dengan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Hal ini dikarenakan dalam pelaksanaan Asesmen, perlu diperhatikan level pencapaian kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Titik Akhir dari suatu proses pembelajaran adalah hasil dari proses pembelajaran itu sendiri. Keberhasilan merupakan sebuah proses pembelajaran yang diketahui dengan melihat kemampu yang dimiliki peserta didik setelah melalui proses pembelajaran (Muhammad, 2021). Pentingnya KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu untuk mengukur sejauh mana peserta didik telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Kriteria ini dikembangkan saat menyusun perencanaan pembelajaran dalam bentuk modul ajar. Dalam perancangan KKTP juga perlu memperhatikan karakter dan sifat yang ingin ditumbuhkan dalam diri peserta didik agar dapat menghasilkan peserta didik yang kompeten, maupun berfikir kritis dan kreatif serta mandiri dalam belajar (Akhmad, 2023).

Secara umum proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru SDN 5 Banda Aceh masih sangat sederhana terutama dalam pembelajaran matematika pada materi sudut. Media yang dipakai masih menggunakan media abstrak seperti menggambarkan bentuk sudut di papan tulis kemudian menjelaskan kepada peserta didik. Akibatnya pembelajaran matematika khususnya materi sudut tidak tersentuh secara maksimal. Hal ini dikarenakan seharusnya pembelajaran matematika menggunakan alat peraga sehingga peserta didik dapat mengamati media konkrit yang bisa di demonstrasikan. Berdasarkan permasalahan tersebut menuntut guru melakukan usaha dalam perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model team game tournament sehingga membuat peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran matematika di dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SDN 5 Banda Aceh pada hari Rabu, 11 September, 2024. Secara umum proses pembelajaran matematika terutama pada materi sudut yang dilakukan peserta didik kelas IV masih rendah. Hal ini dapat kita lihat dari kecilnya persentase kelulusan peserta didik yang telah di tentukan. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran yaitu 75% yang ditentukan di sekolah.

Tabel 1. Data Tes Awal Kelas IV SD Negeri 5 Banda Aceh

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Peserta didik
1	≥ 75	Tuntas	12
2	≤ 75	Belum Tuntas	16
TOTAL			28

Rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan bagi sebagian peserta didik belajar matematika adalah hal yang sangat membosankan dan kurang menarik minat peserta didik sehingga ketika proses pembelajaran matematika sedang berlangsung peserta didik tidak bersungguh-sungguh dalam mendengar penjelasan yang dikemukakan oleh guru sehingga hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik pada pembelajaran matematika khususnya materi sudut tergolong rendah karena sebagian hasil belajar peserta didik belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan wali kelas IV di SDN 5 Banda Aceh pada hari Rabu, 11 September, 2024, bahwa model kooperatif learning tipe *team game tournament* (TGT) belum pernah diterapkan dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi Sudut.

Salah satu upaya dalam menyelesaikan permasalahan di atas yaitu dengan mengembangkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan perbantuan media puzzle Sudut. Adanya model *Team Game Tournament* (TGT) tersebut pada fase B Peserta didik diharapkan dapat mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar (segiempat, segitiga, segi banyak), peserta didik dapat menyusun (komposisi) dan mengurai (dekomposisi) berbagai bangun datar dengan lebih dari satu cara jika memungkinkan. Model *Team Game Tournament* (TGT) dengan Perbantuan Media Puzzle sudut ini diterapkan agar Peserta didik aktif ketika proses pembelajaran berlangsung sehingga memiliki keberanian untuk maju kedepan dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru dan tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang telah ditentukan.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul **“Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Berbantuan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas IV SDN 5 Banda Aceh”**. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengkaji penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan bantuan media puzzle pada siswa kelas IV SDN 5 Banda Aceh. Fokus utama penelitian meliputi aktivitas guru dalam mengimplementasikan model TGT dengan media puzzle, aktivitas siswa selama pembelajaran dengan pendekatan tersebut, serta hasil belajar yang dicapai siswa melalui penerapan model ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai efektivitas model TGT berbantuan media puzzle dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas IV SDN 5 Banda Aceh, khususnya terkait peran aktif guru, partisipasi siswa, dan pencapaian hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), di mana peneliti berperan langsung dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN 5 Banda Aceh. PTK dipilih untuk merefleksikan dan memperbaiki praktik pembelajaran melalui tindakan sistematis guna mengatasi permasalahan yang dihadapi di kelas. Subjek penelitian terdiri dari 28 siswa kelas IV, dengan 19 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan pada bulan September 2024 di SDN 5 Banda Aceh, yang berlokasi di Setui, Kecamatan Baiturrahman, Kota Banda Aceh, dengan jadwal pembelajaran dari pukul 08.00 WIB hingga 13.00 WIB.

Dalam pengumpulan data, penelitian ini menggunakan beberapa teknik, yaitu observasi dan tes. Observasi dilakukan untuk memantau aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi aktivitas guru mencakup aspek-aspek seperti penyampaian salam, apersepsi, motivasi, penyampaian tujuan pembelajaran, pemberian materi, pembentukan kelompok, pemberian tugas, pengamatan diskusi, presentasi hasil diskusi, tanggapan terhadap pertanyaan, serta penutupan pembelajaran. Sementara itu, lembar observasi aktivitas siswa mencakup kesiapan belajar, perhatian terhadap penjelasan guru, interaksi dalam kelompok, keberanian bertanya, kemampuan mendemonstrasikan media puzzle pecahan, keterampilan sikap, dan partisipasi dalam kegiatan kelas. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa melalui pemberian soal pilihan ganda yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan modul ajar.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan lembar penilaian hasil tes. Lembar observasi aktivitas guru dan siswa dirancang untuk mengamati dan menilai keterlibatan serta kinerja selama proses pembelajaran. Lembar penilaian hasil tes berupa soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dan modul ajar, bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Analisis data dilakukan dengan menghitung persentase aktivitas guru dan siswa berdasarkan skor yang diperoleh dibandingkan dengan skor maksimal, kemudian dikategorikan sesuai dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Hasil belajar siswa dianalisis

dengan menghitung persentase ketuntasan belajar secara individual dan klasikal, dengan kriteria keberhasilan yang ditentukan, yaitu aktivitas guru dan siswa mencapai kategori 'Baik' (66-79%), dan hasil belajar siswa mencapai nilai rata-rata ≥ 75 secara individual dan ≥ 80 secara klasikal.

Kehadiran peneliti dalam penelitian ini sangat penting untuk memastikan bahwa tindakan yang direncanakan dapat dilaksanakan dengan efektif dan sesuai dengan tujuan penelitian. Peneliti berperan dalam merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan setiap tindakan yang dilakukan selama penelitian. Untuk memastikan keabsahan data, dilakukan triangulasi teknik pengumpulan data, yaitu dengan membandingkan hasil observasi, tes, dan dokumentasi. Selain itu, peneliti juga melakukan diskusi dengan observer atau rekan sejawat untuk mengklarifikasi dan memvalidasi temuan yang diperoleh selama penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

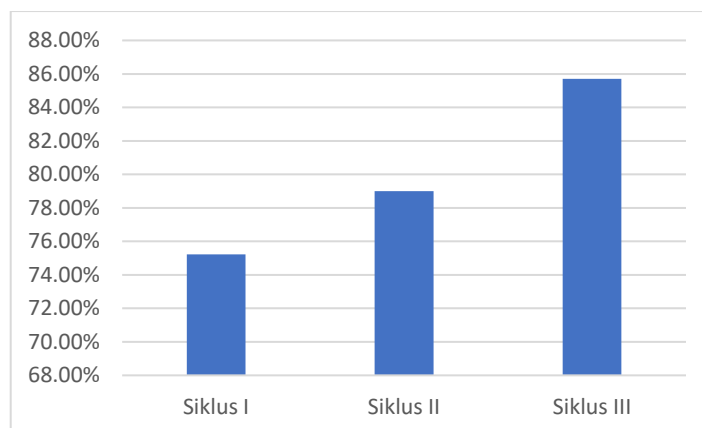
Penelitian ini dilakukan sebanyak tiga siklus, Siklus I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 04 November 2024, Siklus II dilaksanakan pada hari Jum’at 08 November 2024 dan Siklus III dilaksanakan pada hari Kamis 14 November 2024. Penelitian ini dilakukan untuk melihat hasil belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament dengan berbantuan media puzzle.

Tabel 2. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta didik

No	Ketuntasan	Frekuensi (F)			Persentase%		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Tuntas	12	18	24	42,85%	64,30%	85,70%
2	Belum Tuntas	16	10	4	57,15%	35,70%	14,30%
	Jumlah	28	28	28	100%	100%	100%

Berdasarkan Tabel 2 diatas, dapat dilihat bahwa penelitian pada setiap siklusnya mengalami peningkatan, ketuntasan maksimal terdapat pada Siklus III. Oleh karena itu peneliti tidak melanjutkan pembelajaran pada siklus berikutnya. Karena ketuntasan belajar telah mencapai 85,70%.

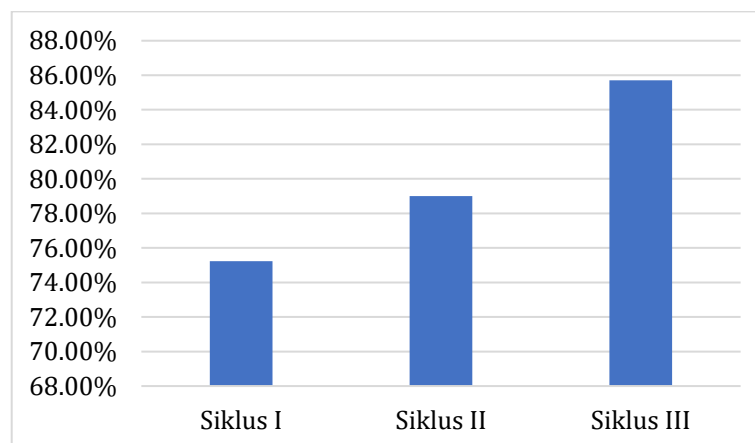
Perhatikan diagram berikut ini, dapat dilihat bahwa aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe Team Game Tournament dengan berbantuan media puzzle dapat mencapai kesempurnaan dengan perolehan predikat baik sekali dan penelitian ini juga telah terlaksanakan sesuai dengan perangkat pembelajaran yang telah peneliti persiapkan pada siklus I, siklus II dan Siklus III.



Gambar 1. Diagram Aktivitas Guru Siklus I, II dan III

Aktivitas yang dilakukan peneliti pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya namun belum maksimal sehingga membuat peneliti melanjutkan siklus III untuk menyempurnakan penelitian ini. Adapun skor hasil penelitian pada siklus I yaitu 75,23% (Baik), pada siklus II memperoleh skor 79% (Baik) dan pada siklus III memperoleh skor sebanyak 85,7% (Baik Sekali).

Perhatikan diagram berikut, dapat dilihat bahwa aktivitas peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* dengan berbantuan media puzzle dapat mencapai kesempurnaan dengan perolehan predikat baik sekali dan penelitian ini juga telah terlaksanakan sesuai dengan perangkat pembelajaran yang telah peneliti persiapkan pada siklus I, siklus II dan Siklus III.



Gambar 2. Diagram Aktivitas Peserta Didik Siklus I, II dan III

Penelitian pada siklus I yaitu 67,36% (Baik), pada siklus II memperoleh skor 77,89% (Baik) dan pada siklus III memperoleh skor sebanyak 85,26% (Baik Sekali).

Pembahasan

Menurut Joyce, Weil, dan Calhoun model pembelajaran adalah suatu deskripsi dari lingkungan pembelajaran, termasuk perilaku guru menerapkan dalam pembelajaran. Model pembelajaran banyak kegunaannya mulai dari perencanaan pembelajaran dan perencanaan kurikulum sampai perancangan bahan-bahan pembelajaran, termasuk program-program multimedia. Menurut Udin model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan

prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan serta melaksanakan aktivitas pembelajaran (Shilphy A. Octavia, 2020).

David dan Roger Johnson mendefinisikan model pembelajaran cooperative learning adalah Strategi pembelajaran dalam bentuk kelompok-kelompok kecil dimana setiap peserta didik memiliki tingkat kemampuan berbeda, dengan menggunakan berbagai macam aktifitas belajar untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi). Asep Gojwan mendefinisikan cooperative learning sebagai suatu model pembelajaran yang menekankan aktivitas kolaboratif peserta didik dalam belajar yang berbentuk kelompok kecil untuk mencapai tujuan yang sama dengan menggunakan berbagai macam aktifitas belajar guna meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran dan memecahkan masalah secara kolektif. Usman mendefinisikan cooperative sebagai belajar kelompok atau bekerjasama. Menurut Burton yang dikutip oleh Nasution, kooperatif atau kerjasama ialah cara individu mengadakan relasi dan bekerjasama dengan individu lain untuk mencapai tujuan bersama (Syahraini, 2017).

Teams Game Tournament (TGT) merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh DeVries & Slavin yaitu kegiatan belajar mengajar dengan cara pengelompokkan siswa ke dalam kelompok-kelompok. Menurut Ridwan A. Sani model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran dengan menugaskan kelompok untuk bekerja atau berdiskusi memahami informasi dan latihan sebelum berkompetisi dengan kelompok lainnya dalam turnamen (Rusyonto, 2021).

Model pembelajaran kooperatif learning tipe Team Game Tournament (TGT) adalah model pembelajaran dengan menugaskan kelompok untuk bekerja atau berdiskusi memahami informasi dan latihan sebelum berkompetisi dengan kelompok lainnya dalam turnamen dan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan sebanyak 5 - 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda (Harry, 2017).

Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui permainan yang menarik, sehingga mendorong motivasi dan partisipasi aktif mereka. Selain itu, model ini melatih siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, menghargai perbedaan pendapat, dan menyelesaikan masalah secara kolektif, yang pada akhirnya meningkatkan kemampuan sosial mereka. Melalui turnamen akademik, siswa juga didorong untuk memahami dan mengaplikasikan materi pelajaran, sehingga meningkatkan pencapaian akademik mereka. Selain itu, TGT membantu menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kemandirian siswa dalam belajar, karena setiap individu memiliki peran penting dalam keberhasilan kelompoknya (Nyoman, 2019).

Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terdiri dari lima tahapan utama: dimulai dengan penyajian materi oleh guru kepada seluruh kelas, diikuti oleh pembentukan kelompok belajar kecil yang heterogen untuk mendalami materi tersebut. Selanjutnya, siswa berpartisipasi dalam permainan berisi pertanyaan terkait materi, yang kemudian dilanjutkan dengan turnamen di mana perwakilan dari setiap kelompok saling berkompetisi menjawab pertanyaan. Proses ini diakhiri dengan pemberian penghargaan kepada kelompok berdasarkan pencapaian skor tertinggi selama turnamen, sehingga mendorong motivasi dan kerja sama antar siswa (Harry, 2017).

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memiliki karakteristik utama berupa pembelajaran dalam kelompok kecil yang heterogen, di mana siswa bekerja sama dalam suasana permainan atau turnamen akademik untuk mencapai tujuan bersama. Setiap kelompok beranggotakan 4-5 siswa dengan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan latar belakang yang

beragam. Proses pembelajaran melibatkan lima tahapan: penyajian kelas oleh guru, belajar dalam tim, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Tujuan utama dari model ini adalah meningkatkan keterlibatan siswa, kemampuan sosial, dan pencapaian akademik melalui kompetisi yang sehat dan kerja sama tim (Silvy, 2023).

Kelebihan dari model TGT antara lain meningkatkan semangat dan antusiasme siswa dalam pembelajaran, melatih keterampilan sosial seperti kerja sama dan toleransi, serta meningkatkan hasil belajar melalui suasana kompetitif yang sehat. Namun, model ini juga memiliki beberapa kekurangan, seperti memerlukan waktu yang lebih lama dalam pelaksanaannya, membutuhkan persiapan yang matang dari guru terutama dalam memilih materi dan mengelola kelas, serta potensi dominasi oleh siswa berkemampuan tinggi yang dapat menghambat partisipasi siswa lain (Chairani, 2022).

Puzzle adalah permainan yang mengharuskan pemainnya menyusun potongan-potongan gambar atau bentuk hingga membentuk satu kesatuan yang utuh. Permainan ini dirancang untuk mengasah kemampuan berpikir kritis, melatih koordinasi mata dan tangan, serta meningkatkan keterampilan pemecahan masalah. Karakteristik utama dari puzzle meliputi adanya tantangan dalam mencocokkan setiap potongan yang unik, kebutuhan akan kesabaran dan ketelitian dalam proses penyusunan, serta variasi tingkat kesulitan yang dapat disesuaikan dengan usia atau tingkat kemampuan pemain. Selain itu, puzzle sering kali dirancang dengan gambar atau warna yang menarik untuk meningkatkan minat dan motivasi pemain dalam menyelesaikannya (Tisam, 2023). Hasil belajar adalah titik akhir dari suatu proses pembelajaran. Dengan memperoleh hasil belajar, keberhasilan sebuah proses pembelajaran dapat diketahui dengan melihat kemampuan yang dimiliki peserta didik terhadap ilmu yang telah dipelajari. Hasil belajar juga diartikan sebagai suatu kemampuan yang diperoleh anak melalui kegiatan belajar (Muhammad, 2021).

Berdasarkan pembahasan diatas dapat kita simpulkan bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) adalah strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kelompok kecil heterogen untuk bekerja sama memahami materi melalui permainan dan turnamen akademik. Model ini terdiri dari lima tahapan utama: presentasi kelas oleh guru, pembelajaran dalam tim, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Karakteristik utama TGT meliputi pembelajaran berbasis kelompok, kompetisi antar kelompok, dan pemberian penghargaan berdasarkan pencapaian. Kelebihan model ini antara lain meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, melatih keterampilan sosial, dan meningkatkan hasil belajar. Namun, TGT juga memiliki kekurangan seperti memerlukan waktu pelaksanaan yang lebih lama, membutuhkan persiapan matang dari guru, dan potensi dominasi oleh siswa berkemampuan tinggi yang dapat menghambat partisipasi siswa lain.

PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 5 Banda Aceh dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) berbantuan media puzzle, ditemukan bahwa aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan signifikan pada setiap siklus pembelajaran. Aktivitas guru meningkat dari skor 75,23% (Baik) pada siklus I, menjadi 79% (Baik) pada siklus II, dan mencapai 85,70% (Baik Sekali) pada siklus III. Demikian pula, aktivitas siswa meningkat dari skor 67,36% (Baik) pada siklus I, menjadi 77,89% (Baik) pada siklus II, dan mencapai 85,26% (Baik Sekali) pada siklus III. Peningkatan aktivitas ini berkontribusi pada perbaikan hasil belajar siswa, dengan ketuntasan belajar secara klasikal meningkat dari 42,85% pada siklus I, menjadi 64,30% pada siklus II, dan mencapai 85,70% pada siklus III. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penerapan model TGT dengan media pendukung, seperti teka-teki silang, dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, seperti waktu yang dibutuhkan untuk persiapan media pembelajaran dan pengelolaan kelas selama aktivitas TGT berlangsung. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi penggunaan model TGT dengan variasi media pembelajaran lainnya serta menerapkannya pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas model ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin Irmawati, Dwi, ttp, *Media Pembelajaran Matematika*, Jawa Timur : Pernal Edukatif
- A. Octavia, Shilphy, 2020, *Model-Model Pembelajaran*, Yogyakarta: CV.Budi Utama
- Arifin, Muhammad dan Rini Ekayati, 2021, *Implementasi Metode tutor sebaya dalam upaya meningkatkan hasil belajar mahasiswa*, Medan: UMSU Press
- Chairani, 2022, *Upaya Meningkatkan kualitas pembelajaran pkn melalui metode TGT pada siswa kelas VII SMPNegeri 5 lelong tahun ajaran 2021*, Purwokerto: Tatakata grafika
- Etika Rahmawati, 2022, laila dan Miftakhul Huda, *Evaluasi pembelajaran bahasa dan sastra indonesia*, Jawa tengah : Muhammadiyah University Press.
- Fitriana, Ayu, Retno Marsitin, dan Rosita Dwi Ferdiani, 2019, Analisis berfikir kritis Matematika dalam menyelesaikan soal matematika, *Rainstek, Jurnal terapan sain dan teknologi*, Vol 1, No. 3
- Gonzaga, Kolese, 2022, *Puspadanta Gonzaga*, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Guru dan pemimpin alumni wardah Inspiring Teacher 2021, 2022, *Surat kabar guru belajar edisi khusus: wardah inspiring teacher 2021-jilid 2* (Jakarta : Cerita guru belajar.
- Hasil Wawancara dengan guru kelas IV SDN 5 Banda Aceh
- Juditya, Silvy, 2023, *Pendidikan Jasmani di Era Kurikulum Merdeka*, (Jawa Tengah: Pena Persada Kerta Utama
- Mahasiswa Tadris Matematika Angkatan 2019, 2020, *Catatan Dasar Pembelajaran Matematika*, (Jawa tengah: PT. Nasya Expanding Management
- Maulana, dkk, 2020, *Pembelajaran Matematika dan sains secara integratif melalui situation based learning*, Sumedang : UPI Sumedang Press
- Nadia Aprillia, Putri, 2023, *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Dengan Model dan Media Inovatif*, Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery
- Nafisah Siregar, Tisam, 2023, Pengaruh Media Puzzle Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Matematika di kelas IV SD Negeri 100900 Gunung Tua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara, *Jurnal UIN Syeikh Ali Hasan*, UIN Syeikh Ali Hasan Ahmad Addary : Padang Simpuan
- Nasaruddin, 2013, Karakteristik dan Ruang lingkup Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar, *Jurnal Al khawarixmi*, STAIN Papopo, Vol 2
- Paryanto, 2020, *Implementasi model pembelajaran kooperatif Tipe STAD Untuk pelajaran passing dalam Permainan Bola Voli*, Malang: Ahlimedia Press.
- Priyatna, Harry, 2017, Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team games Tournament Untuk meningkatkan hasil belajar perakitan komputer, *Jurnal Pendidikan teknik Elektro undiksha*, Vol 6 No 3.
- Putri lestari, Nyoman, 2019, *Model-model Pembelajaran untuk kurikulum Merdeka di era Society 5.0*, Bandung : Nilacakra.
- Rosmala, Amelia, dkk, 2018, *Model-model Pembelajaran Matematika*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2018
- Rosnani, dkk, ttp, Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Alat Peraga Realita dikelas I Sekolah Dasar, *Jurnal PGSD*, Pontianak : Universitas Tanjung Pura
- Rozak, Firda, dkk, 2022, *Buku panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Berbasis Media Ular tangga*, Sumatera Barat : Mitra Cendekia Media.
- Rusyonto, 2021, *TGT (Teams Games Tournament) dalam Pembelajaran IPS*, Jawa Tengah : NEM
- Raco, ttp, *Metode Penelitian Kualitatif jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*, Jakarta:Grasindo
- Sari oktavia, Ade, 2021, *E Modul Matematika pecahan senilai kelas 4 sekolah dasar*, Pekanbaru : Universitas Islam Riau
- Sudjono, Anas, 2009, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Suprayitno, Adi, 2020, *Menyusun PTK Era 4.0*, Yogyakarta: CV. Budi Utama

- Tambak, Syahraini, 2017, Metode Cooperative Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Al-Hikmah*, Vol 14 No.1
- Tim Match Eduka, 2013, *Pocket Book Matematika*, Jakarta:Kawah Media
- Tim Gakko Tosho, 2021, *Belajar bersama temanmu matematika untuk sekolah dasar*, Jakarta: Pusat Pembukuan dan Kurikulum
- Tyas palupi, Anggi, Fadia nur farikah, Zaenatun wasilah, dan Nugraheti sismulyasih, 2023, *Metode dan media Inovatif jadikan siswa luar biasa terampil dalam berbahasa*, Jawa tengah: Cahaya Ghani Recorvery
- Warsiman, 2022, *Panduan Praktis Penelitian tindakan kelas (PTK)*, (Malang:Media Nusa Creativ
- Zaeni, Akhmad, Nurul Husnah Mustika, dkk, 2023 *Kurikulum merdeka pada pembelajaran di madrasah*, Jawa tengah : PT. Nasya Expanding Management