

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA PUZZLE
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV
PADA MATERI JUAL BELI SDN BALONGGABUS**

Mardhatilla Najwa Nurhaliza¹, Fajar Nur Yasin², Novaria Lailatul Jannah³

Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo

Email: najwamn24@gmail.com, fajarnuryasin.pgsd@unusida.ac.id,
novaria406.pgsd@unusida.ac.id

Diterima: 27/07/2026; Direvisi: 11/08/2026; Diterbitkan: 23/08/2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik pada materi jual beli. Latar belakang penelitian ini berangkat dari kondisi pembelajaran yang masih didominasi oleh peran guru sehingga hasil belajar peserta didik cenderung rendah; data observasi awal menunjukkan bahwa 70% peserta didik kelas IV belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experiment* melalui desain *non-equivalent control group design*. Subjek penelitian melibatkan 26 peserta didik pada kelompok eksperimen dan 25 peserta didik pada kelompok kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen *pretest* dan *posttest*, yang selanjutnya dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, *Independent Sample t-Test*, dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,002 ($< 0,05$) dengan nilai *t*-hitung 3,211 yang lebih besar daripada *t*-tabel 2,010. Kelompok eksperimen memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,72 dengan kategori tinggi, sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,43 dengan kategori sedang. Dengan demikian, model TGT berbantuan media *puzzle* berpengaruh signifikan dan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik pada materi jual beli dibandingkan pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), media *puzzle*, hasil belajar, IPAS.

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of the *Teams Games Tournament* (TGT) cooperative learning model assisted by *puzzle* media on students' learning outcomes in Social and Natural Sciences (IPAS), particularly on the topic of buying and selling. The study was motivated by classroom conditions in which teacher-centered instruction remained dominant, resulting in suboptimal learning outcomes; preliminary observation showed that 70% of fourth-grade students had not yet achieved the Minimum Mastery Criteria (KKM). This study employed a quantitative approach with a *quasi-experimental* method using a *non-equivalent control group design*. The participants consisted of 26 students in the experimental group and 25 students in the control group. Data were collected using *pretest* and *posttest* instruments and analyzed through normality and homogeneity tests, an *independent samples t-test*, and N-Gain analysis. The results showed a significance value of 0.002 (< 0.05), with a *t*-value of 3.211 exceeding the *t*-table value of 2.010. The experimental group obtained an N-Gain score of 0.72, categorized as high, while the control group obtained an N-Gain score of 0.43, categorized as moderate. Therefore, the TGT model assisted by *puzzle* media had a significant effect and was more effective in improving students' IPAS learning outcomes on the topic of buying and selling than conventional instruction.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT) learning model, puzzle media, learning outcomes, IPAS.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membangun kemampuan akademik, sosial, dan karakter peserta didik. Keberhasilan pembelajaran pada jenjang ini tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi, tetapi juga oleh kemampuan guru menciptakan proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendukung keterlibatan selama proses pembelajaran (Amarta et al., 2024). Dalam pembelajaran di sekolah dasar, penggunaan media yang bersifat konkret juga penting karena dapat membantu peserta didik memahami konsep melalui pengalaman belajar yang lebih nyata dan mudah dipahami (Sari et al., 2020).

Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan pembelajaran kontekstual dan melibatkan pengalaman peserta didik adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS berkaitan dengan berbagai fenomena dalam kehidupan sehari-hari, termasuk kehidupan sosial dan ekonomi di lingkungan peserta didik. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi, berdiskusi, bekerja sama, dan menghubungkan materi dengan situasi nyata. Penerapan pembelajaran yang melibatkan aktivitas kelompok dapat mendukung keterampilan sosial sekaligus membantu peserta didik memahami materi secara lebih bermakna (Sinta & Safitri, 2024). Selain itu, model pembelajaran yang memberikan ruang bagi peserta didik untuk bekerja sama dan berpartisipasi aktif dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan hasil belajar (Rosfiani et al., 2025).

Permasalahan tersebut ditemukan pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN Balonggabus, Kecamatan Candi, Kabupaten Sidoarjo. Berdasarkan wawancara pendahuluan dengan guru kelas IV pada 15 Desember 2025, pembelajaran IPAS masih didominasi metode ceramah sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran belum optimal. Hasil observasi awal juga menunjukkan rendahnya minat peserta didik terhadap pembelajaran IPAS serta terbatasnya kesempatan untuk melakukan eksplorasi dan aktivitas belajar secara mandiri. Kondisi tersebut berdampak pada pencapaian hasil belajar. Dari 51 peserta didik kelas IV, sebanyak 70% belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), sedangkan hanya 30% yang telah mencapai KKM. Kondisi ini menunjukkan perlunya penerapan model dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus membantu mereka memahami materi secara lebih konkret.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengorganisasikan peserta didik dalam kelompok dan menggabungkan kegiatan belajar, permainan akademik, serta turnamen. Karakteristik tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama sekaligus berkompetisi secara positif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil kajian Ardiansyah et al. (2020) menunjukkan bahwa penerapan TGT pada jenjang sekolah dasar dapat mendukung aktivitas dan hasil belajar melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan kerja kelompok dan kompetisi. Wibowo (2024) juga menunjukkan bahwa TGT dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar peserta didik. Dengan demikian, TGT relevan diterapkan pada pembelajaran yang membutuhkan keterlibatan aktif dan interaksi antarpeserta didik.

Efektivitas TGT dapat diperkuat melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Media *puzzle* merupakan salah satu media konkret yang memungkinkan peserta didik belajar melalui aktivitas menyusun, mencocokkan, dan menghubungkan bagian-bagian informasi menjadi suatu konsep yang utuh. Penggunaan media konkret semacam ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan

membantu peserta didik memahami materi melalui kegiatan manipulatif (Sari et al., 2020). Farhan et al. (2025) juga menunjukkan bahwa media *puzzle* dapat digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar untuk membantu peserta didik memahami materi melalui aktivitas menyusun bagian-bagian informasi. Selain itu, penelitian Wulandari dan Kurniawan (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Sejumlah penelitian terdahulu secara khusus telah mengkaji penggunaan TGT dan media *puzzle*. Sari et al. (2024) melaporkan bahwa penerapan TGT berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS. Kinaya et al. (2025) juga menunjukkan bahwa penerapan TGT berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV. Sementara itu, Lestari dan Pratiwi (2023) menemukan bahwa TGT berbantuan *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Penelitian mengenai media *puzzle* juga menunjukkan bahwa media tersebut dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar melalui aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif (Salsabila et al., 2024; Ulfiah & Wahyuningsih, 2023).

Meskipun penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas TGT dan media *puzzle*, masih terdapat ruang untuk mengembangkan penelitian pada konteks materi dan karakteristik pembelajaran yang lebih spesifik. Penelitian Sari et al. (2024) berfokus pada pembelajaran IPAS kelas V, sedangkan Kinaya et al. (2025) mengkaji penerapan TGT berbantuan *puzzle* pada kelas IV dengan konteks penelitian yang berbeda. Penelitian Lestari dan Pratiwi (2023) menggunakan media *crossword puzzle* pada tema pembelajaran kelas V. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penelitian mengenai pengaruh TGT berbantuan media *puzzle* pada peserta didik kelas IV, khususnya pada materi jual beli dalam pembelajaran IPAS, masih relevan untuk dilakukan. Penelitian ini juga memfokuskan pengukuran pada perbedaan hasil belajar antara kelompok yang memperoleh pembelajaran TGT berbantuan *puzzle* dan kelompok yang memperoleh pembelajaran konvensional.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan model TGT yang dipadukan dengan media *puzzle* dalam pembelajaran IPAS materi jual beli pada peserta didik kelas IV SDN Balonggabus, serta pengujian pengaruhnya melalui perbandingan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Media yang digunakan dikembangkan dalam bentuk *puzzle maker* dan *scrabble puzzle* untuk mendukung aktivitas kelompok, permainan akademik, dan turnamen selama pembelajaran. Perpaduan tersebut diharapkan tidak hanya menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan, tetapi juga membantu peserta didik memahami konsep jual beli melalui pengalaman belajar yang konkret.

Berdasarkan permasalahan dan celah penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV pada materi jual beli di SDN Balonggabus. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah memperoleh pembelajaran dengan model TGT berbantuan media *puzzle* dibandingkan dengan peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan alternatif pembelajaran yang lebih aktif, konkret, dan kolaboratif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experiment*, mengacu pada desain *non-equivalent control group design* (Creswell, 2014). Dalam desain ini, perlakuan diberikan kepada dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol,

tanpa dilakukan penyetaraan karakteristik awal secara ketat di antara keduanya. Sebelum perlakuan diterapkan, masing-masing kelompok terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Setelah perlakuan selesai diberikan, dilakukan *posttest* guna mengetahui sejauh mana terjadi perubahan capaian belajar sebagai dampak dari perlakuan tersebut.

Penelitian dilaksanakan di SDN Balonggabus yang beralamat di Jalan Kupang Putih, RT.02 RW.01, Desa Balonggabus, Kecamatan Candi, Kabupaten Sidoarjo, Provinsi Jawa Timur, pada Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas IV di sekolah tersebut, yang terbagi menjadi dua rombongan belajar, yakni kelas IV-A dan kelas IV-B. Penentuan sampel dilakukan dengan pendekatan *probability sampling* melalui teknik *simple random sampling*. Menurut Wasistiono et al. (2024), *simple random sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara acak dari keseluruhan anggota populasi tanpa mempertimbangkan lapisan (strata) yang mungkin ada di dalamnya. Berdasarkan proses pengacakan tersebut, terpilihlah kelas IV-A sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah 26 peserta didik, sedangkan kelas IV-B ditetapkan sebagai kelompok kontrol dengan jumlah 25 peserta didik.

Variabel bebas (*independent variable*) dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media *Puzzle*, sementara variabel terikat (*dependent variable*)-nya adalah hasil belajar peserta didik, yang secara khusus difokuskan pada aspek kognitif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes, yang berfungsi untuk mengukur capaian belajar peserta didik sebelum dan sesudah pemberian perlakuan melalui pelaksanaan *pretest* dan *posttest*.

Proses analisis data diawali dengan pengujian prasyarat instrumen, kemudian dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Uji prasyarat instrumen dilakukan melalui pengujian validitas dan reliabilitas, sedangkan uji prasyarat sebelum pengujian hipotesis meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, yang bertujuan untuk mengetahui apakah sebaran data bersifat normal dan homogen atau tidak. Mengingat jumlah sampel dalam penelitian ini melebihi 50, maka uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* (Nurhaswinda et al., 2025). Apabila data terbukti berdistribusi normal dan homogen, maka pengujian hipotesis selanjutnya dilakukan dengan *Independent Sample t-Test*. Selain itu, dilakukan pula uji N-Gain untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan, baik pada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Balonggabus, Sidoarjo, dengan melibatkan 51 peserta didik yang terbagi ke dalam kelas IV-A sebagai kelompok eksperimen berjumlah 26 peserta didik dan kelas IV-B sebagai kelompok kontrol berjumlah 25 peserta didik. Pelaksanaan penelitian berlangsung selama dua minggu, yakni pada tanggal 13–23 Mei 2026. Sebelum pengumpulan data dimulai, peneliti terlebih dahulu menyusun instrumen penelitian yang meliputi perangkat pembelajaran dan instrumen tes, yang selanjutnya divalidasi oleh validator ahli untuk memastikan kelayakannya sebelum digunakan.

Tabel 1. Skor Validasi Tahap Pertama

No.	Instrumen	Persentase	Kategori
1	Modul ajar	77%	Valid
2	LKPD	52,7%	Sangat Tidak Valid
3	Soal Tes	63,4%	Cukup Valid

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi tahap awal menunjukkan bahwa modul ajar telah berada pada kategori valid, sedangkan LKPD justru berada pada kategori sangat tidak valid dan soal tes hanya mencapai kategori cukup valid. Dari temuan ini, validator memberikan sejumlah catatan perbaikan pada LKPD, modul ajar, maupun instrumen tes agar lebih selaras dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Tabel 2. Skor Validasi Tahap Kedua

No.	Instrumen	Persentase	Kategori
1	Modul ajar	97%	Sangat Valid
2	LKPD	96,3%	Sangat Valid
3	Soal Tes	97,7%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 2, setelah dilakukan revisi sesuai masukan validator, seluruh instrumen mengalami peningkatan signifikan hingga mencapai kategori sangat valid. Dengan capaian tersebut, seluruh perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian dinyatakan layak digunakan dalam pelaksanaan penelitian.

Sebelum diterapkan pada kelompok eksperimen dan kontrol, instrumen tes terlebih dahulu diujicobakan kepada peserta didik kelas V untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitasnya.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Uji Validitas

Keterangan	Jumlah Butir	Rentang Nilai Sig.
Valid	19	0,000 – 0,038
Tidak Valid	6	0,078 – 0,354
Total Butir Soal	25	

Berdasarkan Tabel 3, dari 25 butir soal yang diujikan, sebanyak 19 butir dinyatakan valid karena memiliki nilai signifikansi di bawah 0,05, sehingga layak digunakan sebagai instrumen *pretest* dan *posttest*. Sementara itu, 6 butir soal (nomor 6, 8, 13, 18, 20, dan 23) memiliki nilai signifikansi di atas 0,05 sehingga dinyatakan tidak valid dan tidak diikutsertakan dalam instrumen penelitian.

Tabel 4. Uji Reliabilitas

Spearman Brown	N of Items
0,744	25

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes diujicobakan kepada peserta didik kelas V. Sebanyak 25 butir soal dianalisis untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa 19 butir soal dinyatakan valid, sedangkan 6 butir soal dinyatakan tidak valid. Uji reliabilitas dilakukan terhadap 25 butir soal sebelum enam butir yang tidak valid dieliminasi dan memperoleh nilai *Spearman-Brown* sebesar 0,744. Setelah proses validasi, enam butir soal yang tidak valid tidak digunakan dalam penelitian, sehingga instrumen akhir yang digunakan untuk *pretest* dan *posttest* terdiri atas 19 butir soal. Berdasarkan Tabel 4, nilai *Spearman Brown* yang diperoleh sebesar 0,744, melampaui ambang batas 0,6. Temuan ini mengindikasikan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang baik sehingga layak digunakan untuk pengumpulan data.

Pada kelompok kontrol yang berjumlah 25 peserta didik, pembelajaran dilaksanakan menggunakan metode konvensional. *Pretest* dan *posttest* dilaksanakan pada 20 Mei 2026.

Tabel 5. Ringkasan Hasil Nilai Kelas Kontrol

Keterangan	Pretest	Posttest
Nilai terendah	37	53
Nilai tertinggi	79	95
Rata-rata	58,84	74,88

Berdasarkan Tabel 5, hasil belajar peserta didik pada kelompok kontrol mengalami peningkatan dari *pretest* ke *posttest*. Nilai *pretest* berada pada rentang 37–79 dengan rata-rata 58,84, sementara nilai *posttest* berada pada rentang 53–95 dengan rata-rata 74,88.

Pada kelompok eksperimen yang berjumlah 26 peserta didik, pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan media *puzzle maker* pada pertemuan pertama dan media *scrabble puzzle* pada pertemuan kedua. *Pretest* dilaksanakan pada 21 Mei 2026 dan *posttest* pada 23 Mei 2026.

Tabel 6. Ringkasan Hasil Nilai Kelas Eksperimen

Keterangan	Pretest	Posttest
Nilai terendah	37	68
Nilai tertinggi	89	100
Rata-rata	66,08	89,19

Berdasarkan Tabel 6, hasil belajar peserta didik pada kelompok eksperimen juga mengalami peningkatan setelah penerapan model pembelajaran. Rata-rata nilai *pretest* sebesar 66,08 meningkat menjadi 89,19 pada *posttest*, dengan rentang nilai bergeser dari 37–89 menjadi 68–100. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang diujikan mampu mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik.

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilaksanakan uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

Data	Nilai	Taraf	Keterangan
Pretest Kontrol	0,200	0,05	Berdistribusi normal
Posttest Kontrol	0,175	0,05	Berdistribusi normal
Pretest Eksperimen	0,200	0,05	Berdistribusi normal
Posttest Eksperimen	0,075	0,05	Berdistribusi normal

Berdasarkan Tabel 7, seluruh nilai signifikansi baik pada data *pretest* maupun *posttest* di kedua kelompok berada di atas 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh data penelitian berdistribusi normal.

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas

Data	Kelas	Nilai	Taraf	Keterangan
Pretest	Kontrol vs Eksperimen	0,304	0,05	Homogen
Posttest	Kontrol vs Eksperimen	0,056	0,05	Homogen

Berdasarkan Tabel 8, nilai signifikansi data *pretest* (0,304) maupun *posttest* (0,056) sama-sama berada di atas 0,05, yang berarti varians data pada kedua kelompok bersifat homogen. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas, pengujian hipotesis dapat dilanjutkan menggunakan *Independent Sample t-Test*.

Tabel 9. Hasil Uji Independent Sample t-Test

Variabel	t-tabel	t-hitung	Sig. 2-tailed	Keterangan
Hasil belajar	2,010	3,211	0,002	Ha diterima

Berdasarkan Tabel 9, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,002 berada di bawah 0,05, dan nilai t-hitung 3,211 melampaui t-tabel 2,010. Temuan ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, model pembelajaran TGT berbantuan media *puzzle* terbukti berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS pada materi jual beli.

Tabel 10. Hasil Uji N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Keterangan	Kontrol (Pretest/Posttest)	Eksperimen (Pretest/Posttest)
Nilai terendah	37 / 53	37 / 68
Nilai tertinggi	79 / 95	89 / 100
Rata-rata	58,84 / 74,88	66,08 / 89,19
N-Gain	0,43 (Sedang)	0,72 (Tinggi)

Berdasarkan Tabel 10, kedua kelompok sama-sama mengalami peningkatan hasil belajar setelah proses pembelajaran berlangsung. Pada kelompok kontrol, rata-rata nilai meningkat dari 58,84 menjadi 74,88 dengan N-Gain sebesar 0,43 yang tergolong kategori sedang. Sementara itu, kelompok eksperimen mencatat peningkatan rata-rata dari 66,08 menjadi 89,19 dengan N-Gain sebesar 0,72 yang tergolong kategori tinggi. Selain itu, nilai terendah kelompok eksperimen juga naik lebih besar (dari 37 menjadi 68) dibandingkan kelompok kontrol (dari 37 menjadi 53), demikian pula nilai tertinggi kelompok eksperimen meningkat dari 89 menjadi 100, sedangkan kelompok kontrol dari 79 menjadi 95. Temuan ini mengonfirmasi bahwa peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, sehingga penerapan model TGT berbantuan media *puzzle* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi jual beli dibandingkan pembelajaran konvensional.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *puzzle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV pada materi jual beli. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil *Independent Sample t-Test* yang memperoleh nilai signifikansi $0,002 < 0,05$ dengan nilai *t*-hitung sebesar $3,211 > t$ -tabel sebesar 2,010. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan TGT berbantuan media *puzzle* dan peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional. Temuan ini memperlihatkan bahwa pembelajaran yang melibatkan kerja sama, permainan akademik, dan kompetisi antarkelompok dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran yang lebih berpusat pada guru.

Perbedaan hasil belajar tersebut dapat dipahami dari karakteristik model TGT yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dalam kelompok, berdiskusi, saling membantu memahami materi, mengikuti permainan akademik, dan berkompetisi melalui turnamen. Selama pembelajaran berlangsung, peserta didik pada kelompok eksperimen tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi terlibat dalam aktivitas penyelesaian tugas dan permainan bersama anggota kelompok. Pola interaksi tersebut memungkinkan peserta didik memperoleh pemahaman melalui proses menjelaskan, bertanya, dan memberikan tanggapan kepada teman. Ardiansyah et al. (2020) menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT di sekolah dasar dapat mendukung aktivitas dan hasil belajar melalui keterlibatan peserta didik dalam kegiatan kelompok dan turnamen. Wibowo (2024) juga menunjukkan bahwa TGT dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar karena proses pembelajaran mengandung unsur permainan dan kompetisi yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara lebih aktif.

Penggunaan media *puzzle* dalam penelitian ini turut memperkuat karakteristik pembelajaran TGT. Media tersebut digunakan dalam bentuk *puzzle maker* pada pertemuan pertama dan *scrabble puzzle* pada pertemuan kedua. Peserta didik tidak hanya membaca atau

mendengarkan penjelasan mengenai materi jual beli, tetapi juga melakukan aktivitas menyusun dan mencocokkan bagian-bagian informasi untuk membentuk konsep yang utuh. Aktivitas manipulatif tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga peserta didik memiliki kesempatan untuk memahami materi melalui tindakan langsung. Sari et al. (2020) menjelaskan bahwa media *puzzle* dapat menjadi media pembelajaran yang memberikan pengalaman konkret bagi peserta didik. Farhan et al. (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *puzzle* dapat mendukung proses pembelajaran peserta didik sekolah dasar melalui aktivitas menyusun bagian-bagian informasi.

Penggunaan *puzzle* juga relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang membutuhkan pengalaman belajar konkret. Materi jual beli memuat konsep yang sebenarnya dekat dengan kehidupan sehari-hari, tetapi pemahaman terhadap konsep tersebut tetap membutuhkan aktivitas yang memungkinkan peserta didik menghubungkan informasi dengan situasi nyata. Ketika materi disajikan melalui potongan informasi yang harus disusun dan dicocokkan, peserta didik dituntut untuk memahami hubungan antarkonsep, bukan sekadar menghafalkan materi. Hal tersebut membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Temuan ini sejalan dengan Wulandari dan Kurniawan (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Salsabila et al. (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan *puzzle maker* dalam pembelajaran IPAS dapat mendukung hasil belajar melalui aktivitas pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan peserta didik.

Peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen semakin terlihat melalui hasil uji N-Gain. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan rata-rata nilai dari 66,08 pada *pretest* menjadi 89,19 pada *posttest*, dengan nilai N-Gain sebesar 0,72 yang termasuk kategori tinggi. Sementara itu, kelompok kontrol mengalami peningkatan rata-rata dari 58,84 menjadi 74,88 dengan N-Gain sebesar 0,43 yang termasuk kategori sedang. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa kedua bentuk pembelajaran sama-sama memberikan peningkatan hasil belajar, tetapi peningkatan pada kelompok yang memperoleh TGT berbantuan media *puzzle* lebih tinggi. Dengan demikian, efektivitas perlakuan tidak hanya ditunjukkan oleh adanya perbedaan yang signifikan secara statistik, tetapi juga terlihat dari besarnya peningkatan capaian belajar peserta didik.

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Sari et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan TGT berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS. Penelitian Kinaya et al. (2025) juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPAS melalui penerapan TGT berbantuan media *puzzle* pada peserta didik kelas IV. Kesamaan hasil tersebut memperkuat dugaan bahwa perpaduan antara model kooperatif dan media manipulatif dapat menjadi strategi yang efektif dalam pembelajaran IPAS. Perbedaannya, penelitian ini secara khusus menguji pengaruh perlakuan melalui perbandingan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada materi jual beli serta menggunakan dua bentuk media, yaitu *puzzle maker* dan *scrabble puzzle*.

Peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen juga dapat dikaitkan dengan adanya interaksi sosial selama pembelajaran. TGT menempatkan peserta didik dalam kelompok heterogen sehingga proses memahami materi tidak hanya berlangsung melalui interaksi dengan guru, tetapi juga melalui interaksi antarpeserta didik. Peserta didik yang lebih memahami materi dapat membantu anggota kelompok lainnya, sedangkan peserta didik yang mengalami kesulitan memperoleh kesempatan untuk bertanya dan mendiskusikan jawabannya. Kondisi tersebut menciptakan proses belajar yang lebih kolaboratif. Awaliya dan Utami (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat memperkuat karakter gotong royong peserta didik

sekolah dasar melalui aktivitas kerja sama. Dalam konteks penelitian ini, kerja sama tersebut tidak hanya mendukung aspek sosial, tetapi juga berpotensi membantu peserta didik memahami materi yang dipelajari.

Unsur permainan dan kompetisi dalam TGT juga menjadi faktor yang dapat menjelaskan tingginya keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Kegiatan permainan dan turnamen memberikan tujuan yang jelas bagi setiap kelompok untuk memperoleh hasil terbaik. Kompetisi dalam konteks pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih terdorong untuk berpartisipasi, terutama ketika keberhasilan individu memberikan kontribusi terhadap keberhasilan kelompok. Kondisi tersebut berbeda dengan pembelajaran konvensional yang lebih banyak memberikan kesempatan kepada guru untuk menyampaikan materi sementara peserta didik menerima informasi. Ardiansyah et al. (2020) menegaskan bahwa karakteristik TGT yang memadukan kerja kelompok, permainan, dan turnamen dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif. Wibowo (2024) juga mengaitkan karakteristik tersebut dengan peningkatan motivasi dan prestasi belajar peserta didik.

Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa media *puzzle* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu untuk menarik perhatian peserta didik, tetapi dapat digunakan sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran. Peserta didik perlu memahami materi sebelum dapat menyelesaikan susunan *puzzle* dengan benar. Dengan demikian, media tersebut memberikan stimulus kepada peserta didik untuk mengingat, menghubungkan, dan memahami informasi yang telah dipelajari. Penggunaan media semacam ini menjadi relevan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar yang memerlukan aktivitas konkret dan interaktif. Farhan et al. (2025) menunjukkan bahwa media *puzzle* dapat diterapkan sebagai media pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi melalui aktivitas langsung, sedangkan Sari et al. (2020) menegaskan manfaat media *puzzle* sebagai sarana pembelajaran yang memberikan pengalaman konkret.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil penelitian ini memperkuat bukti bahwa TGT berbantuan *puzzle* dapat diterapkan pada pembelajaran IPAS sekolah dasar. Sari et al. (2024) dan Kinaya et al. (2025) sama-sama menemukan peningkatan hasil belajar melalui kombinasi TGT dan media *puzzle*. Lestari dan Pratiwi (2023) juga menemukan bahwa TGT berbantuan *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sementara itu, Ulfiah dan Wahyuningsih (2023) menunjukkan bahwa permainan edukatif berbentuk teka-teki dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar. Hasil-hasil tersebut menunjukkan pola yang konsisten bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan kerja sama, permainan, dan media konkret dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan. Penelitian hanya melibatkan peserta didik kelas IV di satu sekolah dengan jumlah 51 peserta didik dan dilaksanakan dalam waktu yang relatif singkat, yaitu dua minggu. Oleh karena itu, hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas pada sekolah, karakteristik peserta didik, atau materi yang berbeda. Selain itu, penelitian berfokus pada hasil belajar aspek kognitif sehingga belum mengukur secara khusus perubahan motivasi, keterampilan sosial, maupun keterampilan peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Penelitian selanjutnya dapat memperluas jumlah subjek, memperpanjang durasi perlakuan, serta mengukur variabel lain agar efektivitas TGT berbantuan media *puzzle* dapat diketahui secara lebih komprehensif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa kombinasi model TGT dan media *puzzle* memberikan pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan konkret dibandingkan pembelajaran konvensional. Nilai signifikansi 0,002 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, sedangkan N-Gain sebesar 0,72 pada kelompok eksperimen

menunjukkan peningkatan hasil belajar dalam kategori tinggi. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian terdahulu sekaligus memberikan bukti empiris pada konteks pembelajaran IPAS materi jual beli kelas IV SDN Balonggabus. Dengan demikian, TGT berbantuan media *puzzle* dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPAS di sekolah dasar.

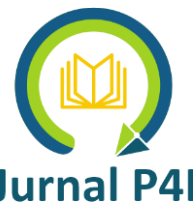
KESIMPULAN

Mengacu pada hasil penelitian yang telah diuraikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *puzzle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN Balonggabus pada materi jual beli. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *Independent Sample t-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,002 ($< 0,05$) dengan nilai t-hitung sebesar 3,211, melampaui t-tabel sebesar 2,010, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Lebih lanjut, hasil uji N-Gain turut memperkuat temuan tersebut, di mana kelompok eksperimen memperoleh nilai sebesar 0,72 (kategori tinggi), sedangkan kelompok kontrol hanya memperoleh nilai sebesar 0,43 (kategori sedang). Berdasarkan temuan-temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media *puzzle* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi jual beli dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan kesimpulan dan temuan penelitian tersebut, peneliti mengajukan beberapa saran. Guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *puzzle* sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap penerapan model pembelajaran inovatif ini melalui penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk dapat mengembangkan penelitian ini pada materi, jenjang pendidikan, maupun variabel lain, sehingga dapat diperoleh temuan yang lebih luas mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiah, N. A., & Khusna, N. I. (2025). Penerapan media *scrabble* dalam meningkatkan keaktifan dan kognitif siswa pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial siswa kelas VII MTs Darul Hikmah Tulungagung. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 3(4), 168–183. <https://doi.org/10.62383/wissen.v3i4.1304>
- Amarta, M., Lestari, A., & Cahyani, I. (2024). Peranan dan fungsi kurikulum secara umum dan khusus. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(1), 82–89. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i1.637>
- Ardiansyah, A., Sakinah, I., & Winarto. (2020). *Systematic literature review: Pembelajaran cooperative learning tipe teams games tournaments di sekolah dasar*. *Dialektika Jurnal Pendidikan*, 4(2), 149–161. <https://doi.org/10.58436/dfkip.v4i2.823>
- Argasiam, B. (2024). *Psikologi perkembangan: Mosaik kehidupan dan perkembangan manusia sepanjang hidup* (Cetakan pertama). Unakipress Publisher.
- Awaliya, T. P., & Utami, R. D. (2024). Strengthening the *gotong royong* character of elementary school students through cooperative learning. *Jurnal Inovasi Kurikulum*, 21(3), 1763–1780. <https://doi.org/10.17509/jik.v21i3.73624>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Sage Publications.



- Farhan, M., Taofik, & Soleh, D. A. (2025). Penerapan media pembelajaran berbasis *puzzle* kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 278–288. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25321>
- Gumilar, G., Utama, & Masduki. (2024). Efektivitas penggunaan media *puzzle* matematika materi bilangan pecahan terhadap kemandirian belajar siswa kelas 2 SD. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 109–119. <https://doi.org/10.24127/emteka.v5i1.5262>
- Kinaya, A., Hamimah, Arwin, & Zahara, L. (2025). Peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS menggunakan model *teams games tournament* berbantuan media *puzzle* di kelas IV SDN 8 Padang Panjang Timur. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 6(2), 1278–1297. <https://doi.org/10.47827/jer.v6i2.941>
- Lestari, P., & Pratiwi, I. A. (2023). Penerapan model *teams games tournament* (TGT) berbantu media *crossword puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa tema 9 kelas V SDN 1 Dorang. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 9(4), 2161–2175. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1559>
- Nurhaswinda, N., Zulkifli, A., Gusniati, J., Zulefni, M. S., Afendi, R. A., Asni, W., & Fitriani, Y. (2025). Tutorial uji normalitas dan uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi SPSS. *Jurnal Cahaya Nusantara*, 1(2), 55–68. <https://jurnal.cahayapublikasi.com/index.php/jcn/article/view/25>
- Rosfiani, O., Bella, S., Miftahfarid, A., Fahrurrozi, A. H., & Rozaktana, M. (2025). Peningkatan hasil belajar IPS menggunakan model pembelajaran konsep pada siswa. *Journal on Education*, 7(2), 9326–9337. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i2.7877>
- Salsabila, A., Nasution, Y., Irsan, Gandamana, A., Winara, P. H., & Tambunan. (2024). Pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* berbasis *puzzle maker* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 1(5), 1–9. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jisd/id/article/view/62787>
- Sari, L. D. W., Raharjo, M., & Rudiansyah. (2024). Penerapan model TGT berbantu media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas 5 di SD Negeri 78 Palembang. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 2778–2782. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i4.1852>
- Sari, L., Pratama, R. A., & Permatasari, B. I. (2020). Media pembelajaran *puzzle* angka dan corong angka (PANCORAN) bagi anak berkebutuhan khusus (ABK). *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(1), 88–100. <https://doi.org/10.15294/kreano.v11i1.23618>
- Sinta, A. A., & Safitri, D. (2024). Urgensi pembelajaran IPS dalam meningkatkan aspek keterampilan sosial peserta didik di era globalisasi dan teknologi. *Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 1(1), 570–578. <https://jicnusanantara.com/index.php/jicn/article/view/83>
- Ulfiah, Z., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penerapan permainan edukatif teka-teki silang dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam*, 6(2), 403–410. <https://doi.org/10.58401/dirasah.v6i2.928>
- Wasistiono, S., Sartika, I., & Ruhana, F. (2024). *Metode penelitian ilmu pemerintahan* (A. Ulinuha & Tarmizi, Eds.). Bumi Aksara.
- Wibowo, A. (2024). Analisis mendalam tentang keberhasilan model *teams games tournament* (TGT) dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(4), 7. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i4.2024.7>
- Wulandari, D., & Kurniawan, M. I. (2023). Pengaruh model VCT (*value clarification technique*) berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 578–585. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1037>