GeoScienceEd *7(4) (2026)*

Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika

http://jpfis.unram.ac.id/index.php/GeoScienceEdu/index

Peningkatan Aktivitas Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Puzzle* pada Kelas VA SDN 32 Cakranegara

Chusnul Alfiyah Prasaliani[1]*, Khairun Nisa[1], Noor Chomaria[1]

[1] Pendidikan Profesi Guru, Pendidikan Guru Sekolah Dasar,FKIP, Universitas Mataram, Indonesia.

DOI: https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3397

Article Info:
Received : 21 Agustus 2026
Revised : 15 September 2026
Accepted : 28 September 2026
Published : 18 Oktober 2026

Correspondence:

Chusnul Alfiyah Prasaliani

Phone:

Abstract: This study aimed to improve the learning activities of Grade VA students at SDN 32 Cakranegara through the implementation of the Teams Games Tournament (*TGT*) cooperative learning model assisted by puzzle media. The observed learning activities included both physical and mental aspects. This study employed Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart design, with the teacher implementing the learning activities and the researcher acting as the observer. The study was conducted during the second Field Experience Practice (PPL II) of the 2024 Pre-Service Teacher Professional Education Program (PPG Prajabatan), involving 36 students from Grade VA at SDN 32 Cakranegara. The object of the study was students' learning activities. Data were collected through observation and interviews, then analyzed descriptively and presented in tables. The results showed that students' learning activities increased from 70% in Cycle I to 80% in Cycle II, representing an increase of 10 percentage points. Therefore, the implementation of the Teams Games Tournament (*TGT*) cooperative learning model assisted by puzzle media improved the learning activities of Grade VA students at SDN 32 Cakranegara in Science and Social Studies (IPAS).

Keywords: Teams Games Tournament Cooperative Learning Model; Puzzle Media; Learning Activities.

Citation: Prasaliani, C. A., Nisa, K., & Chomaria, N. (2026). Peningkatan Aktivitas Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Berbantuan Media Puzzle pada Kelas VA SDN 32 Cakranegara. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, *7*(4), 6232–6236. https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3397

Pendahuluan

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya menghadirkan kondisi yang mendukung perkembangan peserta didik. Dalam proses tersebut, peserta didik dituntut mengambil inisiatif dan terlibat aktif, karena belajar tidak dapat berlangsung tanpa adanya aktivitas. Ketiadaan aktivitas akan menghambat kelancaran proses pembelajaran, sehingga aktivitas dapat dipandang sebagai prinsip mendasar dalam interaksi belajar-mengajar. Proses belajar-mengajar sendiri terdiri atas beberapa komponen yang saling berkaitan, yaitu tujuan, materi, kegiatan pembelajaran, metode atau model, alat dan sumber belajar, serta evaluasi. Antara komponen-komponen tersebut, model pembelajaran menempati posisi yang sangat strategis dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini karena proses pembelajaran pada hakikatnya memberi ruang bagi peserta didik untuk mengintegrasikan berbagai pengalaman belajar guna mencapai tujuan yang diharapkan, sekaligus memudahkan mereka memahami materi yang diajarkan.

Ponidi dkk. (2025) menjelaskan bahwa keaktifan peserta didik dalam pembelajaran merupakan proses mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri. Peserta didik yang aktif akan berupaya memahami setiap permasalahan yang dihadapinya selama proses belajar. Oleh karena itu, setiap peserta didik perlu didorong untuk mengembangkan potensi dirinya secara aktif, sebab tanpa keterlibatan aktif, proses pembelajaran akan kurang menarik dan peserta didik pun tidak terlatih

Email: chusnul.prasaliani2499@gmail.com

Copyright © 2026, Prasaliani, C. A., Nisa, K., & Chomaria, N. (2026).
This open access article is distributed under a (CC-BY License

mengolah hasil belajarnya sendiri. Interaksi yang baik antara peserta didik dan lingkungan belajarnya menjadi kunci tercapainya pembelajaran yang menarik.

Salah satu upaya untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik adalah melalui penggunaan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran berfungsi sebagai pemandu dalam menciptakan lingkungan dan aktivitas belajar yang kondusif, yakni sebagai kerangka rencana atau pola yang digunakan guru untuk merancang materi dan membimbing aktivitas belajar di kelas. Hasanah dan Himami (2021) mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai pendekatan yang melibatkan kelompok kecil peserta didik yang bekerja sama sebagai satu tim untuk memecahkan masalah, menyelesaikan tugas, atau mencapai tujuan bersama. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan daya serap pengetahuan sekaligus membangkitkan semangat belajar peserta didik adalah Teams Games Tournament (*TGT*).

TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif dimana peserta didik dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil beranggotakan 4-5 orang dengan latar belakang kemampuan, jenis kelamin, dan ras yang beragam. Model ini relatif mudah diterapkan karena melibatkan seluruh peserta didik secara setara dalam kegiatan belajar, termasuk peran mereka sebagai tutor sebaya, serta mengandung unsur permainan dan penguatan (reinforcement). Melalui *TGT*, peserta didik dapat belajar dengan lebih rileks sekaligus menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan yang sehat, dan keterlibatan dalam belajar (Arta & Wati, 2025). Sintaks *TGT* terdiri atas lima tahap, yaitu presentasi kelas, belajar kelompok, persiapan permainan, permainan/pertandingan, dan rekognisi tim (Fitria & Nurlaela, 2023). Penerapan *TGT* dapat divariasikan melalui penggunaan media *Puzzle*.

Media *Puzzle* merupakan permainan menyusun kembali gambar, benda, atau kata yang sebelumnya telah dipecah menjadi beberapa bagian, sehingga membentuk satu kesatuan sesuai bentuk aslinya (Sari dkk., 2025). Penggunaan *Puzzle* memiliki keunggulan karena mampu menarik minat dan partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar, sebab bentuk permainan ini bersifat menghibur sekaligus dapat mengurangi ketegangan yang timbul akibat konsentrasi belajar yang tinggi. Manfaat bermain *Puzzle* antara lain mengasah kemampuan berpikir, melatih nalar, menumbuhkan kesabaran, serta meningkatkan keaktifan belajar peserta didik (Permadani dkk., 2023).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kombinasi model *TGT* dengan media *Puzzle* efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Melalui *TGT*, peserta didik tidak lagi menjadi penerima materi yang pasif, melainkan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Apriati dan Sobarudin (2025) menegaskan bahwa pembelajaran IPAS berbantuan permainan *Puzzle* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar secara signifikan. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian Rezeki dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan *TGT* secara umum efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. Penggunaan *Puzzle* juga merangsang kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memecahkan masalah serta mendorong kerja sama tim. Hal tersebut sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan peserta didik secara aktif akan lebih bermakna dan bertahan lama dalam ingatan.

Metode

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan desain Kemmis dan Mc. Taggart. Penelitian dilaksanakan pada kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Program PPG Prajabatan semester genap tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian adalah 36 peserta didik kelas VA SDN 32 Cakranegara, dengan objek penelitian berupa keaktifan belajar peserta didik. Data dikumpulkan melalui teknik observasi dan wawancara, kemudian dianalisis secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk tabel.

Hasil dan Diskusi

Pelaksanaan tindakan berlangsung selama dua siklus dengan total empat kali pertemuan. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa aktivitas belajar peserta didik meningkat seiring penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle*. Hasil observasi terhadap penerapan model tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik pada Siklus I dan Siklus II Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan Media *Puzzle*

Siklus I	Siklus II
70%	80%
Baik	Sangat baik

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa persentase aktivitas belajar peserta didik pada siklus I mencapai 70% dengan kategori baik, kemudian meningkat menjadi 80% dengan kategori sangat baik pada siklus II, atau mengalami kenaikan sebesar 10%. Peningkatan aktivitas belajar tersebut turut tercermin dari hasil evaluasi peserta didik pada kedua siklus, sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Data Hasil Evaluasi Peserta Didik pada Siklus I dan Siklus II

Keterangan	Siklus I	Siklus II
Jumlah	2740	3235
Rata-rata	76,1	89,861
Nilai Tertinggi	95	100
Tuntas KKM	14 (38,89%)	25 (69,44%)
Belum Tuntas KKM	22	11

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 76,1 pada siklus I menjadi 89,861 pada siklus II. Jumlah peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada siklus I sebanyak 14 orang (38,89%) dari total 36 peserta didik, dan meningkat menjadi 25 peserta didik (69,44%) pada siklus II. Sementara itu, hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle* pada kedua siklus disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Guru Guru dalam Menerapkan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan Media *Puzzle* pada Siklus I dan Siklus II

Siklus I		Siklus II	
Pertemuan I	**Pertemuan II**	**Pertemuan I**	**Pertemuan II**
80%	86%	100%	100%

Berdasarkan hasil observasi, keterampilan guru pada siklus I pertemuan pertama mencapai 80% dengan kriteria baik, kemudian meningkat 6% menjadi 86% dengan kriteria sangat baik pada pertemuan kedua. Pada siklus II, keterampilan guru mencapai 100% dengan kriteria sangat baik pada kedua pertemuan. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa guru semakin optimal dalam melaksanakan seluruh deskriptor pembelajaran, termasuk pada tahap penutupan pelajaran.

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle* pada mata pelajaran IPAS menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna, menyenangkan, dan mampu memunculkan keaktifan peserta didik. Hal ini terjadi karena model tersebut mendorong peserta didik berperan aktif dalam menemukan jawaban atas suatu permasalahan melalui proses berpikir dan diskusi, baik secara mental maupun fisik. Slavin (1995) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif seperti *TGT* mampu menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan suportif, sehingga peserta didik merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar. Keterlibatan peserta didik dalam tugas kelompok dan permainan mendorong tumbuhnya minat dan rasa ingin tahu, sehingga mereka menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media *Puzzle* dalam *TGT* semakin memperkaya aktivitas belajar peserta didik. Johnson dan Johnson (2009) berpendapat bahwa pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, seperti menyelesaikan *Puzzle* secara berkelompok, dapat meningkatkan pemahaman konsep sekaligus keterampilan berpikir kritis peserta didik. *Puzzle* juga mendorong interaksi, diskusi, dan kerja sama antar peserta didik dalam menemukan solusi, serta dapat digunakan sebagai alat untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Sejalan dengan hal tersebut, Apriati dan Sobarudin (2025) menemukan bahwa pembelajaran berbantuan *Puzzle* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS secara signifikan. Temuan penelitian ini juga sejalan dengan Agustina dkk. (2024) yang melaporkan bahwa penerapan model Teams Games Tournament (*TGT*) berbantuan media *Puzzle* pada pembelajaran IPAS mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik serta hasil belajar. Demikian pula, Rijaya dan Mahendra (2025) menunjukkan bahwa implementasi *TGT* dengan media permainan pada pembelajaran IPAS menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Selain itu, penelitian Lukman dkk. (2024) serta Nisa dkk. (2025) mengungkapkan bahwa penggunaan media *Puzzle* dalam pembelajaran IPAS membantu peserta didik memahami konsep melalui aktivitas belajar yang lebih interaktif. Hasil tersebut semakin diperkuat oleh Saripah dan Putra (2025) yang menyatakan bahwa media *Puzzle* layak digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kombinasi *TGT* dan media *Puzzle* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses belajar, termasuk aktivitas belajar peserta didik di kelas.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *kooperatif Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle* pada mata pelajaran IPAS di kelas VA SDN 32 Cakranegara mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Rata-rata persentase aktivitas belajar meningkat dari 32,39% (kategori kurang) pada tahap pra siklus menjadi 70% (kategori baik) pada siklus I. Pada siklus I masih ditemukan beberapa kekurangan sehingga dilakukan perbaikan pada siklus II, antara lain dengan memberikan motivasi agar peserta didik lebih berani menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan,

mendorong peserta didik untuk menyimak dengan saksama saat teman menyampaikan pendapat, memberikan pujian atau penghargaan untuk mendorong keaktifan, memberikan kesempatan yang lebih luas bagi peserta didik untuk berpendapat, serta meningkatkan intensitas bimbingan guru. Peneliti dan guru juga melakukan diskusi terkait langkah pembelajaran yang belum terlaksana secara optimal. Setelah dilakukan perbaikan tersebut, rata-rata persentase aktivitas belajar peserta didik pada siklus II meningkat menjadi 80% (kategori sangat baik).

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat diajukan beberapa saran. Pertama, bagi pihak sekolah, disarankan untuk memberikan pembinaan kepada guru terkait penggunaan model dan media pembelajaran yang bervariasi, seperti TGT berbantuan media *Puzzle*, guna menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Kedua, bagi guru, model TGT berbantuan media *Puzzle* dapat dijadikan salah satu variasi model dan media pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, disertai pemberian motivasi secara konsisten agar peserta didik semakin aktif dalam pembelajaran. Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan kajian yang lebih mendalam mengenai penerapan model TGT berbantuan media *Puzzle* agar dapat dikembangkan lebih lanjut dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan penyelesaian karya ilmiah ini dengan penuh kesabaran. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah, guru, dan peserta didik SDN 32 Cakranegara, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2017, serta seluruh pihak yang telah membantu terlaksananya penelitian ini hingga karya ilmiah ini dapat diselesaikan.

Referensi

Agustina, N. P., Zuhdi, U., Sutiana, S., Imanayah, D., & Suwarno, J. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi IPAS Bagian Mata Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Puzzle. Journal of Comprehensive Science, 3(10), 2684–2693. https://doi.org/10.59188/jcs.v3i10.2386

Apriati, I., & Sobarudin, C. (2025). Pembelajaran IPAS berbantu permainan Puzzle pada media Pulau Dewa untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada materi daur hidup hewan. Jurnal Media Edukasi dan Pembelajaran, 3(2), 56-61.

Arta, K. M. W., & Wati, N. N. K. (2025). Peran model Teams Games Tournament (TGT) dalam membangun kolaborasi dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(4), 286-301.

Fitria, A., & Nurlaela, E. (2023). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media group card untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(1), 1004-1018.

Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan, 1(1), 1-13.

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. Educational Researcher, 38(5), 365-379.

Lukman, Pasinggi, Y. S., & Mardiana, A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV UPTD SD Negeri 23 Barru. Juara SD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar.

Nisa, F., Nur Cahyani, W., Alifah, V. S., Afendi, A. H., & Kurinih. (2025). Media Puzzle dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS pada Materi Benua bagi Peserta Didik Kelas VI. Journal on Education, 7(2). https://doi.org/10.31004/joe.v7i2.8276

Permadani, R., Kusuma, Y. Y., Zulfah, Alim, M. L., & Vitri, A. H. (2023). Penggunaan media Puzzle untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 192 Pekanbaru. Jurnal Program Studi PGMI, 10(4), 325-335. https://doi.org/10.69896/modeling.v10i4.1872

Ponidi, Rahmah, A., Siregar, N. S., & Siregar, A. S. (2025). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora, 4(1), 2436-2443.

Rezeki, W. S., Kurniawati, R. P., & Komaladewi, R. (2024). Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa di sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 8(6), 4637-4644. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8761

Rijaya, R., & Mahendra, M. (2025). Implementasi Model Pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Papan Teka-Teki Silang pada Pembelajaran IPAS Kelas V. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30182

Sari, D. M., Mukmin, B. A., & Putra, A. S. G. (2025). Penggunaan media Puzzle untuk meningkatkan

pemahaman konsep luas gabungan bangun datar pada peserta didik kelas V. PTK: Jurnal Tindakan Kelas, 5(2), 562-572. https://doi.org/10.53624/ptk.v5i2.595

Saripah, S., & Putra, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle "SUGAM" untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23205

Slavin, R. E. (1995). Cooperative learning: Theory, research, and practice (2nd ed.). Allyn & Bacon.

Sugiyono. (2019). Metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D, dan penelitian pendidikan). Alfabeta.