

## PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK SDN SIBEA MELALUI IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN TGT BERBANTUAN MEDIA PUZZLE

Wahyu Anisa\*, Mustakim, Muh. Khaerul Ummah BK  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Madako Tolitoli, Indonesia  
*\*Corresponding author email: [wahyuanisa2921@gmail.com](mailto:wahyuanisa2921@gmail.com)*

### Article History

Received: 30 August 2024  
Revised: 04 October 2024  
Published: 24 October 2024

### ABSTRACT

*This study aims to improve mathematics learning outcomes in fraction material through the application of TGT learning assisted by puzzle media. This study is a classroom action research using qualitative methods with PTK and phenomenology approaches. The research model used is the Kemis and MC Taggart model consisting of planning, implementation, observation and reflection stages carried out in 2 cycles. The research subjects were 27 students. The results of the study in cycle I obtained a cognitive completeness percentage of 77.8% with an average psychomotor of 61.8 in the sufficient category. In cycle II, the cognitive completeness percentage increased to 85.2% with an average psychomotor of 72.2 in the sufficient category. The implementation of the study in cycle II has reached the classical completeness standard of 75%. It can be concluded that the application of TGT learning assisted by puzzle media can improve the mathematics learning outcomes of grade 3 students of SDN Sibe.*

**Keywords:** Learning Outcomes, Mathematics, Fractions, TGT, Puzzle

Copyright © 2024, The Author(s).

**How to cite:** Anisa, W., Mustakim. & BK, M. K. U. (2024). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK SDN SIBEA MELALUI IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN TGT BERBANTUAN MEDIA PUZZLE. NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan, 5(4), 1660–1670. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i4.3359>



## LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan usaha terencana untuk menghasilkan lingkungan belajar sehingga peserta didik dapat mewujudkan potensi dirinya dengan aktif. Sujono (2022), mengemukakan bahwa salah satu yang menjadi tolak ukur majunya bangsa dilihat dari seberapa tinggi keberhasilan yang dicapai suatu bangsa dan negara terhadap kualitas pendidikannya. Pendidikan sangatlah penting bagi perkembangan manusia sebagai individu yang cakap, berilmu, terampil, bertanggung jawab dan berakhlak mulia, serta dapat membantu meningkatkan kesejahteraan hidupnya. Untuk itu, cara yang dapat dilakukan ialah melalui jalur pendidikan baik formal atau proses pembelajaran di sekolah, nonformal maupun informal.

Pembelajaran menurut Smith & Ragan (Yusuf *et al.*, 2018) adalah proses yang direncanakan dan dipikirkan dengan teliti untuk memasukkan prinsip pembelajaran ke dalam rencana pembelajaran itu sendiri. Prinsip pembelajaran menurut Robert M. Gagne dalam buku *condition of learning* (Amral & Asmar, 2020), mengatakan bahwa terdapat hal yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran meliputi: 1) Menarik perhatian, 2) Menyajikan tujuan belajar, 3) Mendorong kemampuan mengingat tentang pengetahuan, 4) Menyampaikan materi pelajaran, 5) Membimbing, 6) Memberikan umpan balik, 7) Menilai hasil belajar.

Benyamin S. Bloom (Kosilah & Septian, 2020), mengemukakan bahwa perubahan perilaku pada tiga ranah hasil belajar yaitu kognitif, emosional, dan psikomotorik. Sasaran pembelajaran dalam penelitian ini dibatasi pada ranah kognitif dan psikomotorik. Pada aspek kognitif akan diukur melalui tes yang disusun sesuai tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan

berdasarkan Taksonomi Bloom yang berkaitan dengan ingatan, berpikir dan proses penalaran. Aspek psikomotorik diukur setelah mengamati beberapa indikator pengamatan pada kegiatan peserta didik. Dalam ranah psikomotorik dalam taksonomi Bloom terinspirasi dari gagasan Simpson (Nafiati, 2021), yang menyatakan bahwa bakat psikomotorik berkaitan dengan koordinasi fisik dan pemanfaatan area motorik yang memerlukan latihan berkelanjutan. Ada beberapa contoh kegiatan yang termasuk ke dalam kategori domain psikomotorik seperti: (1) melakukan (2) menggunakan alat (3) merangkai dan (4) mempresentasikan.

Kata matematika berasal dari Istilah Yunani Latin "*mathematica*," yang berarti "berkaitan dengan pembelajaran,". Kata "*manthanein*," yang berarti belajar atau berpikir, dan kata "matematika" memiliki kemiripan, (Juardi & Komariah, 2023). Matematika merupakan Ilmu yang mengkaji bilangan dan interaksinya, pengukuran, besaran, luas, memiliki hasil yang pasti dan dapat dibuktikan kebenarannya. Pembelajaran matematika dimulai dari pembelajaran dasar dan berlanjut ke yang lebih kompleks (Karvilananda, 2021). Meningkatnya kemampuan peserta didik dalam memahami materi terutama matematika terkait erat dengan usaha guru dalam proses belajar mengajar. Guru dapat menyusun rancangan pembelajaran yang tepat untuk membantu peserta didik meningkatkan pemahamannya terkait materi.

Menurut Trianto (Julaeha & Erihardiana, 2022), model pembelajaran adalah skema yang berfungsi sebagai acuan untuk melaksanakan latihan pembelajaran di kelas ataupun dalam bentuk bimbingan. Slavin (Astuti *et al.*, 2022), mengemukakan

bahwa TGT adalah sejenis pembelajaran kooperatif di mana peserta didik berkompetisi melawan kelompok yang hasil akademik sebelumnya sama dengan mereka melalui turnamen akademik, kuis, dan sistem penilaian individu. Sintaks pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Slavin (Ponidi *et al.*, 2021) meliputi presentasi kelas, tim (kelompok), *game* (permainan), turnamen dan rekognisi (penghargaan).

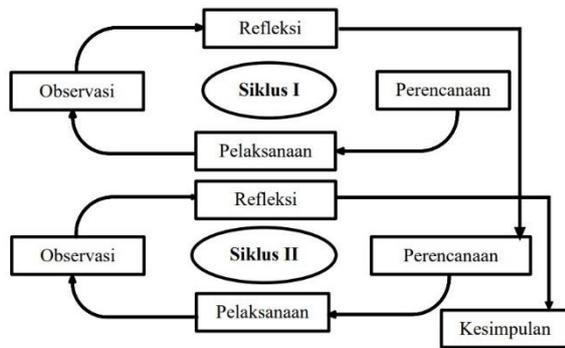
Pada proses pembelajaran tidak hanya memerlukan rancangan pembelajaran saja tetapi juga perlu adanya suatu sarana yang dapat menunjang atau membantu guru dalam proses penyampaian materi. Media pembelajaran, menurut Kustandi dan Bambang (Darmawan *et al.*, 2019), mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat bantu yang dapat menunjang proses pembelajaran dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik dan optimal. Sarana penunjang pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya adalah *puzzle*, karena dapat membantu mengasah kemampuan dalam pemecahan masalah serta keterampilan motorik halus dalam menyusun potongan gambar. *Puzzle* biasanya terdiri dari teka-teki berupa potongan bentuk ataupun gambar yang akan dirangkai menjadi satu kesatuan yang utuh (Pangastuti, 2019). Salah satu jenis *puzzle* yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini adalah *jigsaw puzzle*. *Jigsaw puzzle* adalah alat yang sangat tepat untuk memahami hubungan antara media gambar berupa potongan-potongan dan membentuk suatu gambar pemandangan yang digambarkan, (Doherty *et al.*, 2021).

Berdasarkan temuan hasil observasi di SDN Sibeja menunjukkan bahwa hasil belajar matematika kelas 3 masih kurang, terutama bagi peserta didik yang kemampuan kognitifnya di bawah rata-rata. Terdapat 27 peserta didik di dalam kelas dan dari hasil belajar matematika, diketahui hanya 12 peserta didik yang hasil belajarnya tuntas dengan presentase 44% sementara 15 peserta didik lainnya belum tuntas sebab nilai yang didapatkan belum mencapai KKM 65. Temuan lainnya adalah kurang dimanfaatkannya media yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik terkait pembelajaran. Menurut teori kogniti Jean Piaget (Juardi & Komariah, 2023), usia sekolah dasar (7-11 tahun) adalah usia anak di mana ada pada fase tindakan nyata perkembangan kognitifnya (operasional konkrit). Pada tahap ini anak sudah mampu menggunakan benda berwujud dalam membangun pemahaman. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan pembelajaran dengan perencanaan serta media pembelajaran yang cocok dan menarik, yang kemudian dapat berkembang menjadi indikator keberhasilan pembelajaran di kelas.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan PTK (Penelitian Tindakan Kelas atau *Class Action Research*) dan fenomenologi. Pahleviannur *et al.*, (2022) mengemukakan bahwa tujuan utama PTK ialah untuk menyelesaikan masalah yang muncul di kelas dan mengembangkan solusi yang dapat ditindak lanjuti dari masalah tersebut. Sementara tujuan khusus PTK adalah untuk memecahkan berbagai masalah guna membuat kemajuan dan meningkatkan standar pembelajaran. Model penelitian

yang digunakan ialah model Kemmis dan Mc Taggart yang membagi siklus menjadi 4 tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi seperti pada gambar di bawah ini.



Sumber: (Maliasih et al., 2017)

Penelitian ini dilaksanakan di kelas 3 SDN Sibe, Jl. Brawijaya, Dusun Beringin, Desa Sibe, Kecamatan Lampasio, Kabupaten Tolitoli, dengan jumlah subjek 27 orang. Penelitian dilakukan di semester genap pada bulan Februari sampai Maret 2024. Adapun teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data mialah observasi, tes, wawancara dan studi dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan cara menjabarkan hasil wawancara, menghitung rata-rata dan presentase ketuntasan klasikal yang diperoleh dari aspek kognitif dan psikomotorik untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika setelah pengimplementasian TGT dengan berbantuan media *puzzle*. Adapun KKM yang telah ditetapkan sekolah adalah 65 dengan standar ketuntasan klasikalnya seberas 75%.

Adapun kriteria penilaian yang digunakan dalam m psikomotorik, sebagaimana disajikan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1.** Kriteria Penilaian Psikomotorik

Interval Nilai	Kategori
95 - 100	Sangat Baik

75 - 94	Baik
55 - 74	Cukup
0 - 54	Kurang

Sumber: (Balamiten & Dominikus, 2021)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar matematika di kelas 3 SDN Sibe melalui implementasi pembelajaran TGT berbantuan media *puzzle*. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus di mana setiap siklusnya terdapat dua kali pertemuan pembelajaran. Berikut tahapan dalam pelaksanaannya:

### 1. Perencanaan

Perencanaan penelitian dilakukan dengan berkolaborasi bersama guru untuk perbaikan pembelajaran dengan mengimplementasikan pembelajaran TGT berbantuan media *puzzle*.

### 2. Implementasi pembelajaran TGT berbantuan media *puzzle* (tindakan)

Adapun sintaks pembelajaran TGT berbantuan media *puzzle* yang di implementasikan dalam penelitian ini meliputi: (a) **presentasi kelas**, materi disajikan melalui kegiatan diskusi bersama. Peserta didik dilibatkan untuk mengerjakan beberapa contoh soal di papan tulis dengan bantuan media *puzzle*. (b) **tim**, peserta didik dibagi ke dalam 5 kelompok belajar yang mana setiap kelompoknya beranggotakan 5 sampai 6 orang. Anggota kelompok dipilih secara campuran dengan beragam kemampuan. (c) **permainan**, dilakukan dengan menggunakan media *puzzle*. Setiap anggota kelompok akan mengambil kartu bernomor untuk mengerjakan soal. Peserta didik yang mendapatkan kartu bernomor 1 akan mengerjakan soal nomor 1, begitupun seterusnya. (d) **turnamen**, dilakukan dengan menyampaikan peraturannya terlebih dahulu, di mana setiap perwakilan

dari anggota kelompok akan berbaris di depan dengan membelakangi papan tulis. Kemudian dilakukan hitungan dan pada hitungan ke tiga peserta didik berbalik menghadap papan tulis untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor soal yang telah ditentukan. Apabila terdapat anggota kelompok yang bermain atau mengganggu teman lainnya maka skor pada kelompok akan dikurangi. (e) **rekognisi**, dicapai dengan menghitung nilai yang diterima setiap kelompok. Kelompok yang menang adalah kelompok dengan nilai tertinggi.

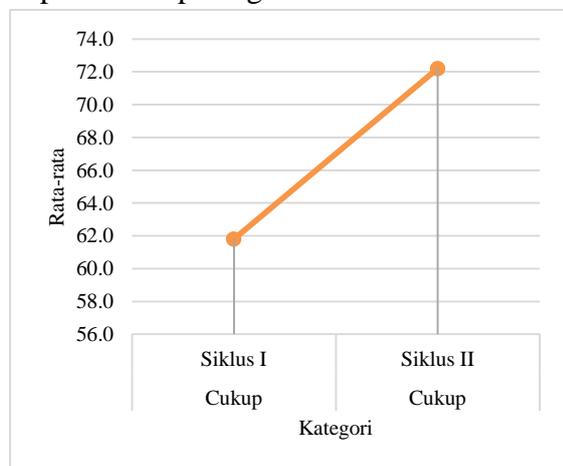
**3. Obserbasi**

Temuan hasil observasi pada komponen psikomotorik dengan fokus pada dua indikator observasi, yakni kemampuan menggunakan media puzzle serta ketepatan dan kerapian tulisan, dirata-ratakan dan ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

**Table 2.** Hasil Penilaian Psikomotorik Iklus I dan Siklus II

Tindakan	Rata-rata	Kategori
Siklus I	61,8	Cukup
Siklus II	72,2	Cukup

Diketahui rata-rata hasil penilaian psikomotorik pada siklus I yaitu 61,8 dengan kategori cukup dan meningkat di siklus II menjadi 72,2 dengan kategori cukup. Perbandingan dari kedua siklus dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



**Tabel 3.** Hasil tes tertulis siklus I

No	Nama	Nilai	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Siswa 1	50		✓
2	Siswa 2	75	✓	
3	Siswa 3	75	✓	
4	Siswa 4	90	✓	
5	Siswa 5	50		✓
6	Siswa 6	50		✓
7	Siswa 7	100	✓	
8	Siswa 8	70	✓	
9	Siswa 9	100	✓	
10	Siswa 10	70	✓	
11	Siswa 11	60		✓
12	Siswa 12	60		✓
13	Siswa 13	75	✓	
14	Siswa 14	93	✓	
15	Siswa 15	65	✓	
16	Siswa 16	90	✓	
17	Siswa 17	90	✓	
18	Siswa 18	90	✓	
19	Siswa 19	65	✓	
20	Siswa 20	70	✓	
21	Siswa 21	65	✓	
22	Siswa 22	90	✓	
23	Siswa 23	100	✓	
24	Siswa 24	90	✓	
25	Siswa 25	90	✓	
26	Siswa 26	80	✓	
27	Siswa 27	50		✓
Jumlah		2.053	21	6

Untuk menentukan nilai rata-rata peserta didik, dapat di hitung menggunakan rumus di bawah ini.

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N} = \frac{2.053}{27} = 76,0$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata

$\sum x$  = Jumlah semua nilai peserta didik

N = Jumlah peserta didik

Untuk mengetahui presentase ketuntasan klasikal, dapat dihitung menggunakan rumus dibawah ini.

$$P = \frac{\sum xi}{\sum fxi} \times 100\% = \frac{21}{27} \times 100\% = 77,8\%$$

Keterangan:

P = Presentase ketuntasan belajar

$\sum xi$  = Jumlah peserta didik yang tuntas

$\sum fxi$  = Jumlah seluruh peserta didik

**Tabel 4.** Hasil tes tertulis iklus II

No	Nama	Nilai	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Siswa 1	30		✓
2	Siswa 2	65	✓	
3	Siswa 3	65	✓	
4	Siswa 4	100	✓	
5	Siswa 5	100	✓	
6	Siswa 6	90	✓	
7	Siswa 7	100	✓	
8	Siswa 8	65	✓	
9	Siswa 9	70	✓	
10	Siswa 10	100	✓	
11	Siswa 11	90	✓	
12	Siswa 12	50		✓
13	Siswa 13	80	✓	
14	Siswa 14	90	✓	
15	Siswa 15	50		✓
16	Siswa 16	90	✓	
17	Siswa 17	70	✓	
18	Siswa 18	75	✓	
19	Siswa 19	75	✓	
20	Siswa 20	90	✓	
21	Siswa 21	100	✓	
22	Siswa 22	80	✓	
23	Siswa 23	100	✓	
24	Siswa 24	85	✓	
25	Siswa 25	90	✓	
26	Siswa 26	65	✓	
27	Siswa 27	40		✓
Jumlah		2.105	23	4

Menentukan nilai rata-rata peserta didik, dapat di hitung menggunakan rumus di bawah ini.

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N} = \frac{2.105}{27} = 78,0$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata

$\sum x$  = Jumlah semua nilai peserta didik

N = Jumlah peserta didik

Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung presentase ketuntasan klasikal ialah:

$$P = \frac{\sum xi}{\sum fxi} \times 100\% = \frac{23}{27} \times 100\% = 85,2\%$$

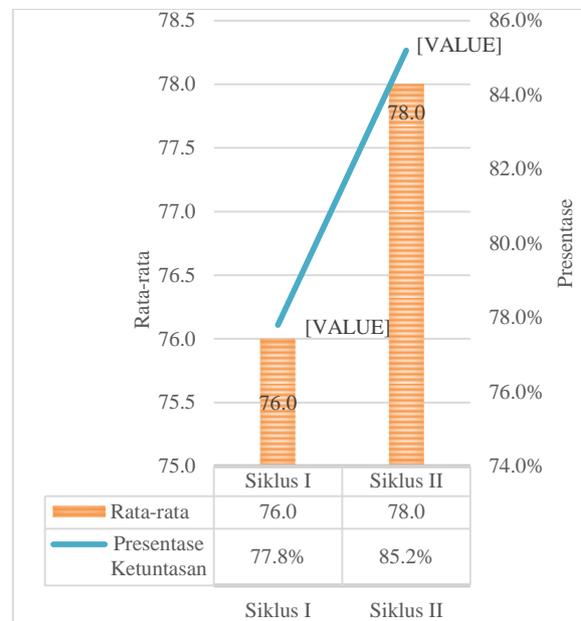
Keterangan:

P = Presentase ketuntasan belajar

$\sum xi$  = Jumlah peserta didik yang tuntas

$\sum fxi$  = Jumlah seluruh peserta didik

Peneliti kemudian membandingkan data menggunakan grafik di bawah ini, dengan menggunakan data hasil tes tertulis siklus I dan II di atas.



Diketahui presentase ketuntasan pada siklus I sebesar 77,8% dengan rata-rata 76,0. Kemudian pada siklus II presentase ketuntasan meningkat menjadi 85,2% dengan rata-ratanya sebesar 78,0. Apabila presentase ketuntasan yang diperoleh  $\geq 75\%$  maka penelitian dinyatakan berhasil (Biassari et al., 2021). Dengan demikian, implementasi pembelajaran TGT berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika di kelas 3 SDN Sibe.

Adapun hasil wawancara guru dan peserta didik terkait pembelajaran TGT berbantuan media *puzzle* yang telah di implementasikan di kelas 3 pada materi pecahan.

a. Hasil wawancara guru

Indikator pertama terkait perbedaan pembelajaran sebelum dan sesudah di implementasikannya *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *puzzle*. Guru memberikan tanggapan bahwa, jika sebelumnya perhatian anak-anak yang masih kurang karena sering bermain, dan mengganggu temannya namun saat pembelajaran TGT yang di dalamnya terdapat proses permainan menggunakan *puzzle* membuat kebiasaan mereka yang seperti sebelumnya menjadi berkurang. Terutama saat dihadirkannya media *puzzle*, antusias peserta didik dalam belajar semakin tinggi.

Indikator kedua terkait kemudahan pengimplementasian pembelajaran TGT, guru memberikan tanggapan bahwa untuk pertama kali pengimplementasian pembelajaran TGT mengalami kesulitan saat pembagian kelompok sebab kelas menjadi gaduh. Namun setelah beberapa kali pertemuan, pembelajaran TGT mudah dilakukan walau ada beberapa hambatan dalam prosesnya.

Indikator ketiga terkait media *puzzle* dalam proses pembelajaran guru berpendapat bahwa adanya media *puzzle* membuat peserta didik dapat memahami materi sebab bentuk *puzzle* yang terpotong-potong dan sama seperti materi pecahan. Indikator keempat terkait Hambatan dan tantangan selama proses pembelajaran TGT berbantuan media *puzzle*. Tanggapan guru adalah kurangnya perhatian peserta didik saat guru menjelaskan (presentasi kelas), peserta didik sering keliru sehingga hasil

belajar mereka juga kurang memuaskan. Dibeberapa situasi pembelajaran peserta didik lebih banyak bermain dengan artian melakukan kegiatan lain diluar permainan TGT.

Indikator kelima terkait peningkatan kognitif dan psikomotorik peserta didik setelah di implementasikannya pembelajaran TGT berbantuan media *puzzle*. Adapun tanggapan guru ialah hasil belajarnya cukup baik. Meskipun beberapa peserta didik belum tuntas, namun hasil belajar mereka meningkat dari sebelumnya. Selanjutnya indikator keenam terkait keadaan peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Tanggapan yang diberikan guru ialah kondisi kelas tergantung bagaimana cara guru mengajar. Bila guru tegas dalam mendisiplinkan peserta didik, maka mereka akan mengikuti arahan dan kelas menjadi lebih kondusif.

b. Hasil wawancara peserta didik

Kegiatan wawancara bersama peserta didik dilakukan dengan mengambil tiga peserta didik dengan perolehan nilai rendah, sedang dan tinggi Indikator pertama terkait proses pembelajaran TGT berbantuan media *puzzle*. Ketiga peserta didik memberikan jawaban yang beragam diantaranya: 1) N.A “menyenangkan”; 2) K.A “seru dan mudah”; 3) G.A “seru”. Indikator kedua terkait kemudahan peserta didik dalam memahami materi, dengan tanggapan: 1) N.A “mudah”; 2) K.A “mudah”; 3) G.A “mudah”. Indikator ketiga terkait kemudahan dalam penggunaan media *puzzle*. Ketiga peserta didik memberikan tanggapan berupa: 1) N.A “iya, mudah”; 2) K.A “mudah”; 3) G.A “mudah digunakan”. Selanjutnya indikator keempat terkait kesulitan saat pembelajaran TGT. Ketiga peserta didik memberikan tanggapan berupa: 1) N.A “tidak ada”; 2)

K.A “kurang mengerti”; 3) G.A “mengerjakan tes”.

#### 4. Refleksi

Peserta didik mulai terbiasa dengan pembelajaran TGT berbantuan media *puzzle* sehingga memudahkan peneliti dalam proses pembelajaran. Perlunya ketegasan dalam mendisiplinkan peserta didik sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih kondusif.

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat hambatan dan tantangan saat pembelajaran TGT berbantuan media *puzzle* yang diperoleh dari hasil pengamatan dan hasil wawancara, hal ini selaras dengan temuan Anggreini & Alpian (2019), sebagai berikut:

- a. Peserta didik yang jumlahnya banyak sehingga saat pembentukan kelompok mereka akan gaduh dan saling berdesakan saat bergabung ke meja kelompoknya.
- b. Beberapa peserta didik masih melakukan kegiatan lain saat pembelajaran, seperti main-main, mengganggu teman, bercerita, dan berjalan-jalan.
- c. Saat turnamen seluruh kelompok akan berbaris di depan untuk melakukan kuis membuat mereka akan sangat berisik bahkan ada yang saling mendorong.

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat kelebihan dan kekurangan pembelajaran TGT berbantuan media *puzzle*. Adapun kelebihan pembelajaran TGT berbantuan media *puzzle* dan sejalan dengan hasil penelitian Sentosa, (2018), Yunita & Supriatna (2021), sebagai berikut:

- a. Pembelajaran TGT yang di dalamnya terdapat tahap permainan membuat peserta didik senang dan meningkatkan semangat belajar, karena dapat bermain sambil belajar.

- b. Adanya media *puzzle* pada tahap permainan membuat peserta didik mudah memahami cara menentukan pecahan tersebut.
- c. Pembelajaran TGT berbantuan media *puzzle* meningkatkan keaktifan dan keterlibatan peserta didik terutama saat tahap permainan menggunakan media *puzzle* dan turnamen. Selain itu, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dwilestari (2019) & Mahayasa (2023).
- d. Pembelajaran TGT berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan peserta didik.

Selain kelebihan, pada pembelajaran TGT berbantuan media *puzzle* juga memiliki kelemahan. Adapun kelemahan pembelajaran TGT berbantuan media *puzzle* dan sejalan dengan temuan Nurhayati et al., (2018) dan Romanda, (2016), sebagai berikut:

- a. Pembentukan kelompok yang dilakukan secara campuran tingkat hasil belajarnya membuat peserta didik cenderung menolak dan beberapa diantaranya kesulitan saat membantu peserta didik lainnya yang memiliki hasil belajar sangat rendah.
- b. Pelaksanaan pembelajarannya memerlukan waktu yang lama dalam menyelesaikan seluruh tahapan pembelajaran TGT.

#### KESIMPULAN

Semua hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika di kelas 3 SDN Sibe. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan di siklus I sebesar 77,8% dan meningkat di siklus II menjadi 85,2%. Selain itu, hasil rata-rata tes psikomotorik

pada siklus I sebesar 61,8 dengan kategori cukup dan meningkat menjadi 72,2 dengan kategori cukup di siklus II.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amral, & Asmar. (2020). *Hakikat belajar & pembelajaran* (Guepedia (ed.)). Guepedia. [https://www.google.co.id/books/edition/Hakikat\\_Belajar\\_dan\\_Pembelajaran/x2hMEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=amral,+hakikat+belajar+%26+pembelajaran&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Hakikat_Belajar_dan_Pembelajaran/x2hMEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=amral,+hakikat+belajar+%26+pembelajaran&printsec=frontcover)
- Anggreini, S. W., & Alpian, Y. (2019). Penerapan metode teams games tournament (TGT) untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. *Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(2), 181–193. <https://doi.org/https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.5086>
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model rancangan pembelajarn kooperatif learning team game tournament (TGT) pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218. <https://doi.org/47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Balamiten, R. B., & Dominikus, W. S. (2021). Penggunaan media pecahan untuk meningkatkan pemahaman konsep dasar pecahan pada siswa kelas VI SDK ST. Arnoldus Penfui. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 80–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.35508/fractal.v2il.4144>
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan hasil belajar matematika pada materi kecepatan menggunakan media video pembelajaran interaktif di sekolah. *Basicedu*, 5(4), 2322–2329. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1139>
- Darmawan, L. A., Reffiane, F., & Baedowi, S. (2019). Pengembangan media puzzle susun kotak pada tema ekosistem. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 14–17. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.23887/jppp.v3i1.17095>
- Doherty, M. J., Wimmer, M. C., Gollek, C., & Stone, C. (2021). Piecing together the puzzle of pictorial representation: how jigsaw puzzles index metacognitif development. *Child Development*, 92(1), 205–221. <https://srcd.onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/cdev.13391>
- Dwilestari, Y. (2019). Peningkatan hasil belajar matematika menggunakan model teams games tournament Kelas V SDN Beji. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(13), 1259–1266. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/15165>
- Juardi, I. F., & Komariah. (2023). Konsep pembelajaran matematika sekolah dasar berlandaskan teori kognitif jean piaget. *Journal on Education*, 06(01), 2179–2187. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.31004/joe.v6i1.3220>
- Julaeha, S., & Erihardiana, M. (2022). Model pembelajaran dan implementasi pendidikan HAM dalam perspektif pendidikan islam dan pendidikan nasional. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 4(1), 133–144. <https://www.mendeley.com/catalogue/>

- ef88bd58-4572-36d8-99bf-5c0bc6316a51/https://doi.org/10.47476/reslaj.v4i.449
- Karvilananda, Y. T. (2021). *Analisis komunikasi matematis dan keaktifan siswa pada pembelajaran daring melalui whatsapp group di kelas V SDN 1 Gawang mata pelajaran matematika*. STIKIP Pacitan. <https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/631/>
- Kosilah, & Septian. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe assure dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *JIP: Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(6), 1139–1148. <https://doi.org/https://doi.org/10.47492/jip.v1i6.214>
- Mahayasa, I. D. M. (2023). Meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa kelas VI melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tounament (TGT). *Indonesia Jurnal of Instructionn*, 4(2), 85–92. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.23887/iji.v4i2.60888>
- Maliasih, Hartono, & P, N. (2017). Upaya meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar kognitif melalui metode teams games tournaments dengan strategi peta konsep pada siswa SMA. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 222–226. <https://journal.unnes.ac.id/nju/jpk/article/view/12278>
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: kognitif, afektif dan psikomotorik. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(2), 151–172. <https://www.mendeley.com/catalogue/129a9baf-666e-3b5c-9043-3190a2da05e7>
- Nurhayati, H., Robandi, B., & Mulyasari, E. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpgsd.v3i1.14014>
- Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., Mulyono, H., Bano, V. O., Rizqi, Mu., Syahrul, M., Latif, N., Prihastari, E. B., Aini, K., Zakaria, & Hidayat. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas* (I). Pradina Pustaka. <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=2iaIEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=Penelitian+Tindakan+Kelas+rizal+pahleviannur&ots=zeTEpe75K8&sig=oS7R6hs9hWp8hI4V4DWolvLpjtw>
- Pangastuti, R. (2019). media puzzel untuk mengenal bentuk geometri. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(1), 50–59. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.15642/jeced.v1i1.496>
- Ponidi, Dewi, N. A. K., Trisnawati, Puspita, D., Nagara, E. S., Kristin, M., Puastuti, D., Andewi, W., Anggraeni, L., & Utami, B. H. S. (2021). *Model pembelajaran inovatif dan efektif* (S. Abadi & M. Muslihudin (eds.); 1st ed.). Penerbit Adab (CV. Adanu Abimata). [https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=tLYsEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Model+pembelajaran+inovatif+dan+efektif+ponidi+2021&ots=EKqaw2AoqQ&sig=CakcZ\\_gIijhGySjGGKuNKgb7\\_P8](https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=tLYsEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Model+pembelajaran+inovatif+dan+efektif+ponidi+2021&ots=EKqaw2AoqQ&sig=CakcZ_gIijhGySjGGKuNKgb7_P8)
- Romanda, A. (2016). *Penerapan model pembelajaran teams games games*

- tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di MI Al-fajr Pringsewu.* Universitas Islam Negeri Lampung. <http://repository.radenintan.ac.id/1533/>
- Sentosa, D. S. S. (2018). Manfaat pembelajaran kooperatif teams games tournament (TGT) dalam pembelajaran. *Ecodunamika*, 1(3). <https://ejournal.uksw.edu/ecodunamika/article/view/1939>
- Sujono. (2022). Mengembangkan penggunaan media pembelajaran audio visual dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial*, 20(1), 25–42. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.37216/tadib.v20i1.538>
- Yunita, S., & SUpriatna, U. (2021). Pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar siswa. *Syntax Idea*, 3(8), 1999–2006. <https://doi.org/https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v3i8.1451>
- Yusuf, M. F., Sihkabuden, & Praherdhiono, H. (2018). pembelajaran model project-based teaching practices berbantuan web pada materi peserencanaan dan pematkhiran jaringan. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran)*, 5(1), 8–14. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.17977/um031v5i12018p008>