

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME
TOURNAMEN BERBANTU MEDIA PUZZLE FLANEL UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V**

Nabilla Bakda Mauludy¹, Joko Widiyanto², Iswanto³

¹PGSD FKIP Universitas PGRI Madiun

²PGSD FKIP Universitas PGRI Madiun

³SDN Kandangan 1 Ngawi

¹nabillabakda@gmail.com, ²joko_widiyanto@unipma.ac.id,

³iswanto11@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

Science is one of the subjects at elementary school (SD) level, which studies important events in nature by studying living things and the surrounding environment. The results of initial observations at SDN Kandangan 1 Ngawi, problems with Class V science learning have been revealed. This problem arises because teachers' skills are not yet optimal and there is a lack of variety in learning methods and use of media, resulting in low student activity and low learning outcomes. students who have not completed their learning objectives. This research aims to improve students' science and science learning outcomes on food chains in terrestrial ecosystems, through cooperative learning standards of the Teams Games Tournament (TGT) type assisted by flannel puzzle media for grade V elementary school students. This type of research is Classroom Action Research (PTK).). The subjects in this research were class V students at SDN Kandangan 1 Ngawi Regency with a total of 17 children. Data collection techniques in this research were observation, tests and documentation. The research data analysis technique uses quantitative and qualitative descriptive analysis. The results of research on the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model assisted by flannel puzzle media showed that there was a significant increase in each cycle. This is proven by the pre-cycle or before using the TGT type cooperative learning model assisted by flannel puzzle media. It is known that only 5.88% of students or the equivalent of 1 child have achieved the aim of learning science and technology on terrestrial ecosystem food chains. Furthermore, in cycle 1 there was a significant increase in learning outcomes as evidenced by 52.94% of students or the equivalent of 9 children having achieved the learning objectives. Continuing in the second cycle, learning outcomes also increased, amounting to 82.35% or the equivalent of 14 students having achieved this learning objective.

Keywords: flannel puzzle, TGT, IPAS, food chain

ABSTRAK

IPAS adalah salah satu mata Pelajaran di tingkat Sekolah Dasar (SD), yang mempelajari peristiwa - peristiwa penting di alam dengan mengkaji tentang makhluk

hidup dan lingkungan sekitarnya. Hasil observasi awal di SDN Kandangan 1 Ngawi, Permasalahan pembelajaran IPAS Kelas V telah terungkap. Permasalahan ini muncul karena belum optimalnya keterampilan guru serta kurangnya variasi metode pembelajaran dan penggunaan media, sehingga mengakibatkan rendahnya aktivitas siswa dan rendahnya hasil belajar. peserta didik yang belum tuntas sesuai dengan tujuan pembelajarannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik materi rantai makanan pada ekosistem darat, melalui penerapan model pembelajaran koopertatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *puzzle flanel* pada peserta didik sekolah dasar kelas V. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Kandangan 1 Kabupaten Ngawi dengan jumlah 17 anak. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian model pembelajaran koopertatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *puzzle flanel* menunjukkan terdapat peningkatan yang signifikan dari setiap siklus. Hal tersebut dibuktikan dengan pada pra siklus atau sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media *puzzle flanel* diketahui, hanya 5,88% peserta didik atau setara dengan 1 anak yang sudah tercapai dalam tujuan pembelajaran IPAS materi rantai makanan ekosistem darat. Selanjutnya, pada siklus 1 terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan yang dibuktikan dengan sebanyak 52,94% peserta didik atau setara dengan 9 anak sudah tercapai dalam tujuan pembelajaran. Dilanjutkan pada siklus ke 2, hasil pembelajaran juga mengalami kenaikan, sebesar 82,35% atau setara dengan 14 peserta didik sudah tercapai dalam tujuan pembelajaran ini.

Kata Kunci: puzzle flanel, TGT, IPAS, ekosistem yang seimbang

A. Pendahuluan

Pembelajaran adalah proses yang kompleks dan berkelanjutan dimana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau nilai melalui pengalaman, studi, atau pengajaran (Kartini, 2023). Proses ini dapat terjadi secara formal dalam lingkungan pendidikan seperti sekolah atau universitas, maupun secara informal melalui interaksi

sehari-hari, pekerjaan, dan hobi. Pembelajaran tidak hanya melibatkan penguasaan fakta dan informasi, tetapi juga kemampuan untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam berbagai situasi, berpikir kritis, dan memecahkan masalah (Muna et al., 2023). Setiap individu memiliki cara belajar yang unik, dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti lingkungan, budaya, latar belakang pendidikan,

dan preferensi pribadi (Putri et al., 2022). Dalam pendidikan formal, pembelajaran sering diatur dalam kurikulum yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu. Kurikulum ini mencakup mata pelajaran dan keterampilan yang dianggap penting untuk perkembangan intelektual dan sosial peserta didik.

Metode pembelajaran bervariasi, mulai dari pengajaran langsung di kelas hingga penggunaan media permainan. Guru memainkan peran penting dalam memfasilitasi pembelajaran dengan menciptakan lingkungan yang mendukung, memberikan bimbingan, dan menyesuaikan metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pendekatan pembelajaran yang efektif melibatkan partisipasi aktif peserta didik, di mana mereka didorong untuk bertanya, berdiskusi, dan bekerja sama dengan teman-teman mereka.

Peran guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting dan multifaset. Sebagai pendidik, guru bertanggung jawab untuk menyampaikan pengetahuan dan keterampilan yang ada dalam kurikulum secara efektif, memastikan peserta didik memahami dan dapat

menerapkan informasi tersebut (Maulidah, 2021). Selain itu, guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, mendorong partisipasi aktif, dan memberikan sumber daya serta dukungan yang diperlukan bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri maupun kolaboratif (Antoro et al., 2023). Guru juga bertindak sebagai mentor dan motivator, memberikan bimbingan, umpan balik konstruktif, dan dorongan kepada peserta didik untuk mencapai potensi mereka (Ernis & Hazmi, 2021). Dengan memahami kebutuhan dan gaya belajar individu peserta didik, guru dapat menyesuaikan metode pengajaran mereka untuk memastikan bahwa semua peserta didik dapat berkembang dan berhasil. Melalui peran-peran ini, guru tidak hanya membantu peserta didik dalam pencapaian akademis, tetapi juga dalam perkembangan sosial dan emosional mereka, mempersiapkan mereka untuk menjadi individu yang kompeten dan berkontribusi dalam masyarakat.

Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, berbagai metode dan media pembelajaran terus dikembangkan dan

diimplementasikan di sekolah-sekolah. Salah satu mata pelajaran yang memerlukan perhatian khusus adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang mencakup topik penting seperti rantai makanan. Rantai makanan merupakan salah satu materi IPAS yang menarik untuk dipelajari. Rantai makanan adalah hubungan antara makhluk hidup yang makan dan dimakan satu sama lain dalam suatu ekosistem. Rantai makanan membantu siswa memahami konsep energi, siklus material, dan keseimbangan alam. Rantai makanan merupakan konsep penting untuk memahami hubungan antar organisme di alam (Syarif et al., 2022). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang kesulitan memahami konsep-konsep dari materi tersebut. Masalah ini disebabkan oleh banyak faktor, termasuk metode pengajaran kurang menarik dan minim media pembelajaran interaktif. Penggunaan media tradisional yang cenderung monoton sering kali membuat peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Kandangan 1 Ngawi, ditemukan fakta

bahwa pembelajaran yang dilaksanakan cenderung monoton. Guru cenderung lebih banyak berceramah, kurang variatif dalam menggunakan metode dan media pembelajaran, dan minimnya penggunaan alat peraga yang dapat membantu pemahaman peserta didik. Sehingga menunjukkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V masih rendah, terutama pada materi rantai makanan ekosistem darat.

Keberhasilan proses pembelajaran dapat didefinisikan sebagai pencapaian tujuan pendidikan yang mencakup penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang telah ditetapkan dalam kurikulum, serta pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan keterampilan sosial peserta didik (T. Suryani, 2022). Menurut (Adiputra & Heryadi, 2021) Keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya diukur melalui prestasi akademik seperti nilai ujian atau laporan, tetapi juga melalui indikator-indikator lain seperti peningkatan motivasi belajar, kemampuan untuk menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata, dan perkembangan karakter serta etika. Proses pembelajaran yang berhasil adalah

yang mampu menginspirasi dan memotivasi peserta didik untuk belajar secara mandiri dan terus-menerus sepanjang hidup mereka, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta memupuk kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain dalam lingkungan yang beragam (Munawaroh et al., 2023). Menurut (Mustika, 2020) Salah satu kunci keberhasilan dalam pembelajaran adalah keterlibatan aktif peserta didik, Ketika siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, kemungkinan besar mereka akan memahami dan mengingat informasi, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Keterlibatan ini dapat difasilitasi oleh metode pengajaran ketika siswa aktif belajar, mereka lebih mungkin memahami dan mengingat informasi, tepat waktu dari guru juga sangat penting untuk membantu siswa memahami kekuatan dan kelemahan mereka, serta untuk memberikan arahan dalam perbaikan dan pengembangan diri. (Prakoso & Sembiring, 2022) mengatakan keberhasilan proses pembelajaran juga ditandai dengan kemampuan peserta didik untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam

kehidupan sehari-hari. Sedangkan menurut (Merti, 2020) pembelajaran tidak hanya bersifat teoretis, tetapi juga praktis dan relevan dengan konteks kehidupan nyata. Pembelajaran yang efektif menghubungkan konsep-konsep akademik dengan pengalaman sehari-hari, memungkinkan peserta didik untuk melihat hubungan antara apa yang mereka pelajari di kelas dan dunia di sekitar mereka (A. Suryani et al., 2021).

Model pembelajaran dan metode pembelajaran memiliki peran krusial dalam dunia pendidikan karena keduanya menentukan cara dan pendekatan yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik serta bagaimana peserta didik berinteraksi dengan materi tersebut (Ardiyanti et al., 2021). Model pembelajaran memberikan kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur yang memandu guru dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran, sehingga memastikan bahwa tujuan pendidikan tercapai dengan efektif (Nurhayati et al., 2022). Metode pembelajaran, merujuk pada teknik dan strategi spesifik yang digunakan dalam pengajaran, seperti diskusi kelompok, pembelajaran

berbasis proyek, atau penggunaan media yang membuat peserta didik penasaran dan memiliki rasa penasaran lebih (Marlita et al., 2023) Menurut (Fauzi & Masrupah, 2024) Pemilihan model dan metode yang tepat sangat penting karena dapat mempengaruhi motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Dengan menggunakan berbagai model dan metode yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, inklusif, dan responsif, yang pada akhirnya membantu peserta didik mencapai potensi maksimal mereka (Adnyana, 2020). Model dan metode pembelajaran yang efektif juga mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan memecahkan masalah, yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam tentang berbagai model dan metode pembelajaran serta kemampuan untuk menerapkannya dengan fleksibel dan adaptif merupakan kunci keberhasilan dalam proses pendidikan.

Salah satu model pembelajaran yang menarik ialah ialah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), dimana dalam model pembelajaran tersebut, metode pembelajaran utama yang digunakan ialah berdiskusi dan bermain *games*, dengan alat bantu media benda konkrit berupa *Puzzle Flanel*. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik melalui kegiatan tim dan kompetisi yang bersifat edukatif (Hartanto & Mediatati, 2023). Menurut (Setianingsih et al., 2021) proses pembelajaran dalam TGT dimulai dengan penyampaian materi oleh guru, yang dapat dilakukan melalui ceramah, diskusi, atau demonstrasi. Setelah penyampaian materi, peserta didik bekerja dalam kelompok mereka untuk memahami dan mendiskusikan materi tersebut. Mereka saling membantu dan mendukung satu sama lain dalam proses belajar, dengan tujuan untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok memahami isi materi dengan baik.

Media puzzle flanel adalah sebuah alat bantu edukasi yang terbuat dari kain flanel, digunakan untuk membantu anak-anak belajar melalui permainan menyusun potongan-potongan gambar atau bentuk (Indriyanti et al., 2020). Puzzle flanel terdiri dari potongan-potongan kecil yang dapat disusun menjadi suatu gambar atau pola tertentu, setiap potongan dilengkapi dengan perekat velcro sehingga dapat menempel dan dilepas dengan mudah pada papan flanel yang menjadi alasnya (Nikmah et al., 2023).

Menurut (Nikmah et al., 2023) salah satu manfaat media puzzle adalah melatih kemampuan motorik halus anak, ketika anak-anak memegang, memasang, dan melepaskan potongan-potongan puzzle, mereka secara tidak langsung melatih koordinasi tangan dan mata serta keterampilan jari-jari mereka. Selain itu, media ini juga bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, seperti mengenali bentuk, warna, dan pola dengan menyusun potongan-potongan puzzle, anak-anak belajar untuk berpikir logis dan memecahkan masalah sederhana (Yunita & Supriatna, 2021).

Sedangkan menurut (Hayati, 2023) media puzzle membantu dalam memvisualisasikan konsep abstrak atau kompleks yang mungkin sulit dipahami melalui teks dan gambar dua dimensi saja, misalnya, dalam pembelajaran sains, media puzzle dapat digunakan untuk menunjukkan struktur anatomi tubuh manusia, proses fotosintesis, atau fenomena alam lainnya dengan cara yang lebih konkret dan mudah diingat. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPAS materi rantai makanan pada ekosistem darat, menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media *puzzle flanel* pada peserta didik sekolah dasar kelas V di SDN Kandangan 1 Ngawi.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah jenis penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri dengan tujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik (Hasanah et al., 2020). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kandangan 1 Ngawi. Subjek pada

penelitian ini adalah kelas V sebanyak 17 peserta didik, terdiri dari 6 peserta didik laki-laki, dan peserta didik perempuan 11.

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat digolongkan dalam empat tahapan, yaitu (1) Perencanaan Tindakan (2) Pelaksanaan Tindakan (3) Pengamatan (4) Refleksi. Penelitian dilakukan dengan sebanyak dua siklus. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis interaktif, meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi data. Penelitian ini selesai dilaksanakan apabila 70% peserta didik telah mencapai ketuntasan dalam belajar pada KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dengan nilai minimum 70.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Sebelum penelitian dilakukan, peneliti telah melakukan observasi terhadap peserta didik kelas V di SDN Kandangan 1 Ngawi, terkait masalah yang terjadi pada proses pembelajaran IPAS materi rantai

makanan ekosistem darat. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, diketahui hasil nilai belajar peserta didik rata-rata masih rendah, hanya 5,88% (1) peserta didik yang tercapai dalam tujuan pembelajaran. Hasil observasi awal atau pra siklus dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Pra Siklus

No	Nilai	Frekuensi
1	10 – 36	15
2	37 – 52	1
3	53 – 68	0
4	69 – 84	0
5	85 – 100	1
Jumlah		17

Setelah dilakukan observasi awal dan diketahui hasil pra siklus pada pembelajaran IPAS materi rantai makanan ekosistem darat, diketahui hanya 5,88% atau setara dengan 1 peserta didik yang tercapai dalam tujuan pembelajarannya, sedangkan peserta didik yang belum tercapai dalam tujuan pembelajaran sebanyak 94,12% atau setara dengan 16 anak. Dari hasil observasi awal, diketahui peserta didik yang belum tercapai dalam tujuan pembelajaran menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih memerlukan bimbingan tambahan untuk menguasai materi tersebut dengan

baik. Peneliti melihat bahwa (1) Sebagian peserta didik belum memiliki kesiapan yang cukup dalam memahami konsep-konsep dasar pembelajaran ekosistem yang seimbang, (2) Metode pengajaran yang digunakan terlihat belum efektif dalam menjelaskan materi yang kompleks ini karena guru menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik kurang antusias dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, (3) Peserta didik kurang tertarik atau kurang termotivasi untuk mempelajari materi rantai makanan sehingga tidak fokus selama proses pembelajaran, sehingga pemahaman mereka menjadi kurang. Dari hasil analisis tersebut maka peneliti melanjutkan perbaikan pada siklus 1 dengan melalui tahap menyiapkan modul ajar, materi, model pembelajaran kooperatif TGT dan media pembelajaran *puzzle flanel*. Hasil tahapan siklus 1 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Siklus 1

No	Nilai	Frekuensi
1	10 – 36	6
2	37 – 52	2
3	53 – 68	4
4	69 – 84	2

5	85 – 100	3
Jumlah		17

Berdasarkan dari tabel di atas, diketahui bahwa hasil dari siklus 1 peserta didik yang tercapai dalam tujuan pembelajaran dengan nilai diatas 70 sebanyak 52,94% atau setara dengan 9 anak, sedangkan peserta didik yang belum tercapai dalam tujuan pembelajaran, yaitu sebanyak 47,6% atau setara dengan 8 anak. Hasil tersebut terlihat ada peningkatan dari pra siklus ke siklus 1, besar peningkatan dari pra siklus ke siklus 1 sebesar 47,06%. Dengan kondisi awal atau pra siklus 5,88% dan di siklus 1 52,94%. Hasil peningkatan belajar peserta didik pada siklus 1 di ketahui belum mencapai 70% target pada KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran).

Proses pembelajaran pada siklus 1 menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *puzzle flanel* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peserta didik yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar rantai makanan ekosistem darat

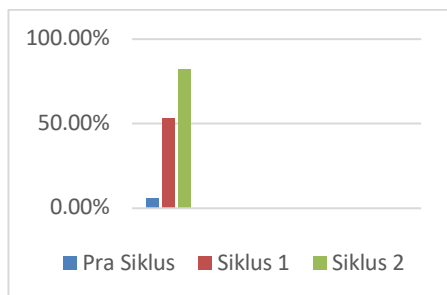
sudah menunjukkan pemahaman yang lebih baik dan hasil evaluasi yang lebih tinggi setelah penerapan model dan media pembelajaran tersebut. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terlihat peserta didik belajar bekerja dalam tim, saling membantu dan mengajarkan satu sama lain, yang memperkuat pemahaman mereka melalui diskusi kelompok, meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar lebih giat demi memenangkan sebuah turnamen dalam *games*. Sedangkan penggunaan media *puzzle flanel* peserta didik terlihat lebih aktif dalam proses belajar, karena mereka dapat berinteraksi dengan materi secara langsung melalui permainan *puzzle*, visualisasi yang menarik membantu meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Meskipun sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar, ada beberapa peserta didik yang belum menunjukkan kemajuan yang signifikan. Maka dari itu peneliti melanjutkan pada siklus 2 untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berikut adalah hasil belajar peserta didik pada siklus 2.

No	Nilai	Frekuensi
1	10 – 36	2
2	37 – 52	1
3	53 – 68	6
4	69 – 84	2
5	85 - 100	6
Jumlah		17

Berdasarkan dari tabel di atas, diketahui bahwa hasil dari siklus 2 peserta didik yang tercapai dalam tujuan pembelajaran dengan nilai diatas 70 sebanyak 82,35% atau setara dengan 14 anak. Hasil tersebut terlihat ada peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2. Besar peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 29,41%. Dengan siklus 1 52,94% dan di siklus 2 82,35%. Hasil peningkatan belajar peserta didik pada siklus 2 di ketahui sudah mencapai 70% target bahkan melebihi target pada KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) maka dari itu peneliti tidak melanjutkan penelitian karena sudah tercapai sesuai dengan target penelitian. Apabila hasil peningkatan belajar peserta didik di gambarkan dalam bentuk diagram dari pra siklus, siklus 1 dan siklus 2, dapat dilihat pada diagram berikut.

Tabel 3. Siklus 2



Gambar 1. Grafik Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi

Pembahasan

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu pendekatan yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan materi rantai makanan. Pendekatan ini menggabungkan unsur kerja sama tim, kompetisi sehat, dan permainan edukatif untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menyenangkan. Salah satu inovasi yang dapat memperkaya model pembelajaran TGT ialah penggunaan media *puzzle flanel*, yang terbukti efektif dalam menarik minat peserta didik dan memudahkan pemahaman konsep-konsep yang kompleks.

Model pembelajaran TGT dimulai dengan pembentukan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 peserta didik dengan tingkat kemampuan yang beraneka ragam.

Setiap kelompok bekerja sama untuk mempelajari materi yang telah diberikan oleh guru, dalam hal ini tentang rantai makanan ekosistem darat. Rantai makanan merupakan salah satu konsep penting dalam IPAS yang mencakup peristiwa makan dan dimakan antar makhluk hidup sebagai pemenuhan kebutuhan energi agar dapat tetap bertahan hidup. Pemahaman yang mendalam tentang materi ini sangat penting untuk meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap pentingnya menjaga kelestarian hewan dan makhluk hidup lainnya.

Media *puzzle flanel* adalah alat bantu visual yang interaktif dan menarik, yang dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. *Puzzle flanel* menghadirkan potongan-potongan gambar yang harus di susun agar membentuk suatu gambar, memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup dan mendalam. Dalam konteks pembelajaran tentang rantai makanan ekosistem darat, *puzzle flanel* dapat digunakan untuk menggambarkan berbagai komponen yang ada pada rantai makanan beserta hewan-hewan yang berkedudukan didalam masing-

masing komponen tersebut. Gambar-gambar yang terpotong-potong kemudian di susun menjadi suatu bentuk gambar secara visual ini dapat membantu peserta didik mengingat informasi dengan lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Implementasi model TGT berbantuan *puzzle flanel* dalam pembelajaran IPAS dimulai dengan guru menyampaikan materi secara singkat dan memberikan arahan mengenai aktivitas yang akan dilakukan. Setelah itu, peserta didik dalam kelompok-kelompok mereka mempelajari materi menggunakan *puzzle flanel*, mendiskusikan berbagai konsep, dan mempersiapkan diri untuk sesi permainan. Pada tahap permainan, kelompok-kelompok peserta didik berpartisipasi dalam turnamen yang dirancang untuk menguji pemahaman mereka tentang materi.

Selama turnamen, setiap kelompok bersaing untuk mendapatkan poin berdasarkan jawaban yang benar dan kerja sama tim. Kelompok yang memenangkan permainan ini akan mendapatkan sebuah hadiah berupa alat tulis yang berguna. Turnamen ini tidak hanya

menambah semangat belajar peserta didik, tetapi juga meningkatkan interaksi sosial dan kemampuan bekerja dalam tim. Pada akhir turnamen, kelompok dengan poin tertinggi akan diberikan penghargaan, yang dapat memotivasi peserta didik untuk lebih giat belajar dan bekerja sama dalam kelompok.

Penggunaan model TGT berbantuan *puzzle flanel* selain meningkatkan hasil belajar siswa secara kognitif, selain itu juga mempengaruhi aspek afektif dan psikomotorik. Secara kognitif, peserta didik dapat memahami konsep-konsep rantai makanan dengan lebih baik melalui visualisasi yang disajikan oleh *puzzle flanel*. Secara afektif, penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Sedangkan secara psikomotorik, kegiatan menyusun dan menggabungkan gambar pada media *puzzle flanel* dapat mengembangkan keterampilan motorik halus peserta didik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Nir et al., 2023) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan pengaruh yang

signifikan terhadap hasil belajar IPA dengan nilai rerata pada kelompok eksperimen 85,33 dan kelompok kontrol 61,97.

Secara keseluruhan, model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media *puzzle flanel* merupakan pendekatan yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi Rantai Makanan Ekosistem Darat. Kombinasi antara kerja sama tim, kompetisi yang sehat, dan penggunaan media visual yang menarik dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Dengan demikian, diharapkan peserta didik tidak hanya mampu memahami materi dengan baik, tetapi juga memiliki kesadaran yang lebih tinggi terhadap pentingnya menjaga ekosistem yang seimbang di lingkungan sekitar mereka.

E. Kesimpulan

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan metode media *puzzle flanel* merupakan strategi yang sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata

pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan fokus pada materi rantai makanan ekosistem darat. Pendekatan TGT, menggabungkan elemen kerja sama dalam tim, kompetisi sehat, dan permainan edukatif, menciptakan suasana belajar yang dinamis dan memotivasi peserta didik untuk lebih terlibat dalam proses belajar. Dengan media *puzzle flanel*, peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang kompleks melalui visualisasi menyusun potongan-potongan gambar yang interaktif, sehingga meningkatkan daya ingat dan pemahaman mereka. Penggunaan *puzzle flanel* tidak hanya membantu pada aspek kognitif saja, akan tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotorik. Secara kognitif, visualisasi yang menarik memudahkan peserta didik untuk memahami dan mengingat materi tentang rantai makanan. Secara afektif, media yang menarik dan interaktif meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, membuat mereka lebih antusias dalam mempelajari topik tersebut. Sementara itu, secara psikomotorik, aktivitas yang melibatkan *puzzle flanel* membantu mengembangkan

keterampilan motorik halus peserta didik melalui menyusun gambar tersebut sesuai dengan pola rantai makanan dan kedudukannya sebagai komponen rantai makanan. Model pembelajaran ini juga meningkatkan interaksi sosial dan keterampilan bekerja dalam tim, karena peserta didik harus berkolaborasi untuk mempelajari materi dan bersaing dalam turnamen. Kompetisi sehat yang ditanamkan melalui turnamen memotivasi siswa untuk belajar lebih giat, bekerja sama dengan baik. Dengan demikian, penerapan model TGT berbantuan *puzzle flanel* tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, tetapi juga membangun keterampilan sosial dan motorik yang penting.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe tgt (teams games tournament) pada mata pelajaran ipa di sekolah dasar. *Jurnal HOLISTIKA*, 5(2), 104–111. <https://doi.org/https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Adnyana, M. E. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(2), 322–334. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4006233>
- Antoro, B., Amelia, M. M., Hakim, L., & Rozi, F. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Puzzle untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 064024 Medan. *Jurnal Madaniya*, 4(1), 399–404. <https://doi.org/https://doi.org/10.53696/27214834.372>
- Ardiyanti, H., Ismaya, E. A., & Setiawan, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Dengan Penerapan Model Stad (Student Team Achievement Division) Berbantuan Media Puzzle. *Wasis : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 29–33. <https://doi.org/https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.5191>
- Ernis, P., & Hazmi, N. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Komponen Ekosistem Melalui Media Puzzle Siswa Kelas V SD Negeri 01 Gunuang Malintang Kecamatan Pangkalan Koto Baru. *Journal of Elementary School (JOES)*, 4(1), 45–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joes.v4i1.2202>
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 11–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Hartanto, H., & Mediatati, N. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika

- Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3244–3252. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2928>
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111. <https://doi.org/https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>
- Hayati, I. A. (2023). Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Cerita Dongeng Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 9(2), 440–444. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.3043>
- Indriyanti, L., Gani, A. A., & Muhardini, S. (2020). Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram. *Jurnal CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian*, 8(2), 108–118. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/civicus.v8i2.2931>
- Kartini, I. A. K. P. (2023). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Tema Kegemaranku. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 303–309. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.67292>
- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1646–1660. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2683>
- Maulidah, A. N. (2021). Penggunaan Media Puzzle secara Daring terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 281–286. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.37488>
- Merti, N. M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Journal of Education Action Research*, 4(3), 315–321. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jear.v4i3.27252>
- Muna, Z., Nursyahidah, F., Subekti, E. E., & Maflakhah, M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle Kelas I SD Negeri Muktiharjo Kidul 03 Semarang. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 3421–3436. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v3i3.1760>
- Munawaroh, F., Prasetyaningtyas, F. D., & Arlinda, F. D. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD NEGERI Ngaliyan 03. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 314–341.

- Mustika, I. W. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Fisika. *Jurnal IKA*, 18(1), 54–72.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ika.v18i1.28384>
- Nikmah, N., Irawan, A., & Nurjanah, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Flanel Materi Asmaul Husna Pada Pelajaran Akidah Akhlak Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Miftahul Huda Tugumulyo Oki Sumatera Selatan. *EJIS: Educational Journal and Inovation Ash-Shiddiqiyah*, 1(1), 7–14.
- Nir, N. R. B., Makaborang, Y., & Ina, A. T. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar IPA Terpadu Di SMP Negeri 1 Waibakul. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(2), 239–243.
<https://doi.org/https://doi.org/10.47233/jpst.v2i2.713>
- Nurhayati, N., Egok, A. S., & Aswarliansyah, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 6(5), 9118–9126.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Prakoso, D. A., & Sembiring, I. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dribbling Sepak Bola Melalui Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 2(2), 107–116.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55081/jumper.v2i2.556>
- Putri, S. A., Destiniar, D., & Suned, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 100 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1783–1789.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5553>
- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati., L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya. *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24–37.
- Suryani, A., Suarjana, I. M., & Artini, H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Cara Sengkedan dan Metode Bernyanyi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor dan Kelipatan. *Indonesian Gender and Society Journal*, 1(1), 29–34.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/igsj.v1i1.38986>
- Suryani, T. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Siswa. *Wahana Didaktika*, 20(1), 68–81.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v20i1.7338>
- Syarif, M. I., Subhan, S., Indriani, M., Safrizal, S., & Wardahni, N. E.

(2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Puzzle Rantai Makanan Dan Augmented Reality. *Jurnal Ibriez*, 7(2), 171–180.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21154/ibriez.v7i2.284>

Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Idea*, 3(8).
<https://doi.org/https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v3i8.1451>