



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT BERBANTUAN
PUZZLE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF**

Amelia Putri 'Ainnurrahma*', Universitas Negeri Yogyakarta

Laifa Rahmawati, Universitas Negeri Yogyakarta

Insih Wilujeng, Universitas Negeri Yogyakarta

*e-mail: ameliaputri.2021@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar ranah kognitif peserta didik antara pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *puzzle* dengan TGT berbantuan media gambar, serta mengukur pengaruh media *puzzle* terhadap kedua variabel tersebut. Penelitian dilakukan secara kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen. Sampel terdiri dari kelas 8F (32 peserta didik) sebagai kelas eksperimen dan kelas 8E (30 peserta didik) sebagai kelas kontrol, dipilih menggunakan teknik *cluster random sampling*. Instrumen berupa tes *pre-test* dan *post-test*, angket motivasi belajar, dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Analisis data dilakukan menggunakan uji *Mann-Whitney U*, *Independent Sample t-test*, dan uji *effect size*. Hasil menunjukkan perbedaan signifikan pada motivasi belajar (sig. < 0,05) dan hasil belajar ranah kognitif (sig. < 0,05). Uji *effect size* menunjukkan pengaruh media *puzzle* terhadap motivasi belajar (0,6) dan hasil belajar (1,69). Pembelajaran TGT berbantuan *puzzle* terbukti efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar, sehingga disarankan sebagai inovasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Kata Kunci: TGT, *puzzle*, motivasi belajar, hasil belajar

Abstract

This study aims to analyze the differences in learning motivation and cognitive learning outcomes of students between the cooperative learning model of TGT assisted by puzzle media and TGT assisted by image media, as well as to measure the effect of puzzle media on both variables. The research was conducted quantitatively with a quasi-experimental design. The sample consisted of class 8F (32 students) as the experimental class and class 8E (30 students) as the control class, selected using cluster random sampling technique. The instruments used were pre-test and post-test, a learning motivation questionnaire, and an observation sheet for the implementation of learning. Data analysis was performed using the Mann-Whitney U test, Independent Sample t-test, and effect size test. The results showed significant differences in learning motivation (sig. < 0.05) and cognitive learning outcomes (sig. < 0.05). The effect size test indicated the effect of puzzle media on learning motivation (0.6) and learning outcomes (1.69). TGT learning assisted by puzzles has been proven effective in enhancing motivation and learning outcomes, thus it is recommended as an innovative and enjoyable learning approach.

Keywords: TGT, *puzzle*, learning motivation, learning outcomes

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu dengan mengorganisasikan berbagai metode dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif (Sugihartono, 2007). Dalam konteks pembelajaran IPA, yang mempelajari makhluk hidup dan fenomena alam, peserta didik diharapkan mampu menemukan fakta, konsep, dan prinsip secara mandiri. Hal ini sejalan dengan Permendiknas No. 22 Tahun 2006, yang menetapkan bahwa pembelajaran IPA tidak hanya bertujuan menyampaikan pengetahuan berupa fakta dan konsep, tetapi juga mendorong peserta didik untuk melakukan penyelidikan fenomena alam secara sistematis.

Namun, pembelajaran IPA di sekolah sering kali tidak memfasilitasi peserta didik untuk aktif menemukan konsep sendiri. Guru cenderung menggunakan metode ceramah yang menekankan penyelesaian materi tepat waktu, mengabaikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna bagi peserta didik (Siang et al., 2020). Pendekatan pembelajaran seperti ini tidak hanya membatasi eksplorasi peserta didik tetapi juga berdampak negatif pada motivasi belajar mereka, yang menjadi salah satu faktor penting dalam pencapaian hasil belajar (Ali et al., 2022).

Di SMP Negeri 1 Ngemplak Sleman, rendahnya hasil belajar IPA materi sistem pencernaan manusia menunjukkan perlunya inovasi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data ulangan harian, 24 dari 32 peserta didik kelas VIII E belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Selain itu, hasil observasi di kelas mengindikasikan kurangnya keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Misalnya, hanya sedikit peserta didik yang mengajukan pertanyaan, dan sebagian besar menunjukkan sikap pasif dengan berbicara sendiri atau tidak memperhatikan saat guru memberikan instruksi. Keadaan ini mengindikasikan adanya masalah dalam motivasi belajar peserta didik, yang jika dibiarkan dapat menjadi penghambat tercapainya tujuan pembelajaran (Siang et al., 2020).

Motivasi belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena berfungsi sebagai pendorong dan pengarah kegiatan belajar (Ali et al., 2022). Rendahnya motivasi belajar menjadi salah satu alasan mengapa peserta didik sulit mencapai hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang tidak hanya menarik minat peserta didik tetapi juga relevan dengan karakteristik materi pelajaran, seperti sistem pencernaan, yang bersifat visual dan deskriptif.

Salah satu model pembelajaran yang dapat menjadi solusi adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT). Model ini menawarkan pendekatan yang melibatkan permainan dan kompetisi edukatif, yang terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik (Amni et al., 2021). Dalam model ini, peserta didik bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas pembelajaran, diikuti oleh turnamen akademik yang membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan partisipatif. Media *puzzle* dapat digunakan untuk mendukung penerapan model ini, terutama pada materi sistem pencernaan, yang membutuhkan pemahaman visual seperti struktur organ dan proses biologis. Penggunaan media *puzzle* tidak hanya membantu peserta didik memahami materi secara interaktif tetapi juga meningkatkan keterampilan kognitif, daya ingat, dan koordinasi mereka (Yuniati Chasanah, 2022)

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media seperti gambar dan *puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar hingga 80% (Yulawati, 2021) dan memberikan dampak positif pada hasil belajar peserta didik (Amni et al., 2021). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *puzzle* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar ranah kognitif peserta didik kelas VIII SMP. Dengan mengintegrasikan media *puzzle* dalam pembelajaran, diharapkan dapat tercipta suasana belajar yang lebih dinamis, menyenangkan, dan mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran secara maksimal.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (*quasi-experimental*) dan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 1 Ngemplak Sleman dengan melibatkan dua kelas sebagai sampel penelitian, yaitu kelas VIII F sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII E sebagai kelas kontrol. Sampel dipilih menggunakan teknik *cluster random sampling*. Kelas eksperimen diberi perlakuan berupa pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *puzzle*, sementara kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media gambar. Instrumen penelitian meliputi tes *pre-test* dan *post-test*, angket motivasi belajar, dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. *Pre-test* dilakukan sebelum pembelajaran untuk mengukur pengetahuan awal, sedangkan *post-test* diberikan setelah pembelajaran untuk menilai hasil belajar peserta didik. Angket motivasi digunakan untuk mengetahui perubahan motivasi belajar, sementara lembar observasi mengukur keterlaksanaan pembelajaran. Semua

instrumen telah diuji validitas dan reliabilitasnya melalui uji coba dengan bantuan aplikasi SPSS, menghasilkan 15 soal pilihan ganda yang valid untuk tes dan 18 butir pernyataan angket motivasi yang valid. Analisis data dilakukan dengan uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas, diikuti dengan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-test*, *Mann-Whitney U*, dan perhitungan *effect size* untuk mengukur pengaruh perlakuan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar ranah kognitif peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Keterlaksanaan Pembelajaran

Keterlaksanaan pembelajaran dinilai oleh observer selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan akhir. Penelitian ini terdiri atas tiga tahapan: persiapan, pelaksanaan, dan akhir. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran IPA di kelas. Setelah permasalahan teridentifikasi, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar, lembar kegiatan peserta didik, dan soal-soal terkait materi sistem pencernaan. Instrumen penelitian meliputi angket untuk mengukur motivasi belajar dan tes hasil belajar ranah kognitif, yang diuji validitas dan reliabilitasnya melalui uji coba pada peserta didik kelas IX SMP Negeri 1 Ngemplak dan divalidasi oleh dosen ahli. Media pembelajaran yang digunakan adalah *puzzle* untuk kelas eksperimen dan gambar organ pencernaan untuk kelas kontrol. Sebelum penelitian, peneliti juga berkoordinasi dengan guru IPA untuk menetapkan jadwal pelaksanaan dan mempersiapkan teknis kegiatan pembelajaran di kedua kelas.

Tahap pelaksanaan melibatkan dua kelas sebagai subjek penelitian, yaitu kelas VIII F (32 peserta didik) sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII E (30 peserta didik) sebagai kelas kontrol. Pembentukan kelompok dilakukan dengan mempertimbangkan heterogenitas kemampuan peserta didik, berdasarkan nilai *pre-test* dan ulangan harian sebelumnya. Setiap kelompok terdiri dari 4–5 peserta didik dengan kemampuan akademik beragam untuk mendukung interaksi dan *peer tutoring*. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan pemberian *pre-test* kepada kedua kelas untuk mengukur kemampuan awal peserta didik. Di kelas eksperimen, pembelajaran dilakukan menggunakan model kooperatif tipe TGT berbantuan media *puzzle*, sedangkan di kelas kontrol menggunakan model kooperatif TGT berbantuan media gambar. Pada sesi *games*, peserta didik di kelas eksperimen bekerja sama dalam kelompok untuk menyusun *puzzle* yang relevan dengan materi sistem pencernaan selama 15 menit. Poin

diberikan berdasarkan waktu penyelesaian puzzle, yaitu 5 poin jika selesai dalam 1–5 menit, 4 poin untuk 5–10 menit, dan 3 poin untuk 10–15 menit. Di kelas kontrol, peserta didik mengerjakan lembar kerja yang memuat gambar organ pencernaan, dengan tugas mencocokkan nama organ pada kertas kecil ke kotak kosong yang tersedia. Poin diberikan berdasarkan waktu penyelesaian yang sama seperti di kelas eksperimen. Selanjutnya, kedua kelas mengikuti sesiturnamen dengan tiga meja tingkat kesulitan (mudah, sedang, sulit) yang masing-masing berisi lima kartu soal. Perwakilan dari setiap kelompok secara bergantian memilih meja dan menjawab soal untuk mendapatkan poin. Poin dari sesi games dan turnamen diakumulasi, dengan kategori skor: kurang (<35), cukup (35–44), baik (45–54), dan sangat baik (55–65). Setelah pembelajaran, post-test diberikan untuk mengukur hasil belajar ranah kognitif peserta didik, dan data motivasi belajar diukur menggunakan angket. Pada tahap akhir, data yang terkumpul dianalisis untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar, kemudian kesimpulan ditarik berdasarkan tujuan dan hipotesis penelitian.

Tabel 1. Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran

Kelas	Rerata (%)	Kriteria
Kelas Eksperimen	95,6	Sangat Baik
Kelas Kontrol	91,3	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol termasuk dalam kriteria keterlaksanaan sangat baik. Keterlaksanaan pembelajaran kelas eksperimen lebih tinggi 4,3% dibandingkan kelas kontrol, menunjukkan keterlaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen memiliki rerata lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Motivasi Belajar

Angket motivasi belajar diisi oleh peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran. Angket motivasi belajar digunakan untuk mengetahui motivasi belajar pada tiap peserta didik. Pada penelitian ini dilakukan analisis data terhadap rata-rata motivasi peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menghitung persentase motivasi belajar yang dimiliki peserta didik baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Hasil persentase motivasi belajar kelas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dapat dilihat dalam Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Rerata Presentase Motivasi Belajar Peserta Didik

Aspek	Kelas	
	Kontrol	Eksperimen
N Valid	30	32
Motivasi Belajar Peserta didik	83,70%	85,14%

Data persentase motivasi belajar peserta didik dalam Tabel 2 tersebut menunjukkan bahwa rerata peserta didik di kedua kelas sama-sama memiliki motivasi untuk belajar. Akan tetapi, motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media *puzzle* lebih tinggi 1,44% dibandingkan kelas kontrol yang proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media gambar. Pada penelitian ini pengujian hipotesis menggunakan teknik analisis *mann whitney u* untuk menentukan perbedaan dan uji *effect size* untuk mengetahui besar pengaruh. Berikut analisis yang telah dilakukan

Uji Mann Whitney U

Pengujian hipotesis *mann whitney u* ini dilakukan menggunakan program SPSS pada taraf signifikansi 0,05. Data dikatakan beda apabila signifikansi (2-tailed) < 0,005 maka H₀ ditolak. Data yang diuji menggunakan teknik analisis uji *mann whitney U* adalah angket motivasi belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol

Tabel 3. Uji Mann Whietney U

Hasil Angket Motivasi Belajar	Sig (2-tailed)	Kriteria	Keterangan
Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	0,047	Sig (2-tailed) < (0,05)	Terdapat beda signifikan

Data hasil uji *mann whitney u* pada Tabel 3 tersebut menunjukkan bahwa nilai sig (2 tailed = 0,047) < 0,05. Nilai tersebut menandakan bahwa H₀ ditolak dan terdapat beda dari perlakuan yang diberikan. Artinya, terdapat perbedaan motivasi belajar antara kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *puzzle* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media gambar dalam penelitian ini.

Uji Effect Size

Tabel 4. Uji Effect Size

Hasil Motivasi Belajar	Hasil	Kriteria Cohen's	Keterangan
Kelas eksperimen	0,6	0,6 s.d 0,8	Sedang

Berdasarkan rumus tersebut diperoleh nilai *effect size* sebesar 0,6 dengan keterangan sedang. Nilai tersebut berdasarkan kategori *cohen's* termasuk dalam kategori sedang karena berada pada rentang 0,6 s.d 0,8 yang artinya model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *puzzle* dalam penelitian ini memiliki efek terhadap variabel terikat (motivasi belajar) dalam penelitian ini. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar .

Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Hasil Belajar Ranah Kognitif

Soal *pre-test* dan *post-test* dalam penelitian ini meliputi 15 butir soal pilihan ganda yang mencakup materi sistem pencernaan manusia. Poin perolehan hasil belajar kognitif peserta didik disajikan dalam Tabel 5.

Tabel 5. Poin Perolehan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik

Aspek	Kelas	
	Kontrol	Eksperimen
N Valid	30	32
Rata-rata <i>pre-test</i>	63,63	65,00
Rata-rata <i>post-test</i>	73,93	87,00
Beda <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	10,30	22,00

Dari Tabel 5 menunjukkan hasil nilai rata-rata *pre-test* yang dicapai kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Begitupun nilai rata-rata *post-test* yang dicapai kelas eksperimen juga lebih besar dari kelas kontrol. Beda rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan kelas kontrol. Beda rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen lebih tinggi 11,70 dengan beda rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol.

Soal *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik sebelum diberi perlakuan dan pengetahuan akhir peserta didik setelah diberi perlakuan. Soal *pre-test* dan *post-test* mencakup level ranah kognitif mengingat (C1) dengan jumlah 1 butir soal, memahami (C2) dengan jumlah 2 butir soal, mengaplikasikan (C3) dengan jumlah 3 butir soal, menganalisis (C4) dengan jumlah 5 butir soal, serta mengevaluasi (C5) dengan jumlah 3 butir soal yang disesuaikan dengan indikator tujuan pembelajaran. Setiap level ranah kognitif dianalisis dengan menghitung skor peserta didik pada tiap level, kemudian menghitung jumlah skor dalam satu kelas pada aspek tersebut, lalu menghitung rata-ratanya dengan membagi sejumlah butir soal dalam aspek tersebut. Hasil jumlah skor level ranah kognitif disajikan dalam Tabel 6

Tabel 6. Rata-Rata Jumlah Skor Level Ranah Kognitif

No	Level Ranah Kognitif	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1	Mengingat (C1)	9,00	18,00
2	Memahami (C2)	25,00	29,00
3	Mengaplikasikan (C3)	25,00	29,25
4	Menganalisis (C4)	18,50	27,20
5	Mengevaluasi (C5)	21,67	30,67
	Rata-Rata Maksimal	30,00	32,00

Berdasarkan Tabel 6, hasil *post-test* menunjukkan perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada berbagai level ranah kognitif. Skor rata-rata tertinggi pada kelas eksperimen berada pada level evaluasi (C5) dengan nilai 30,67, sedangkan pada kelas kontrol juga menunjukkan skor tertinggi pada level yang sama, namun dengan nilai yang lebih rendah, yaitu 21,67. Selanjutnya, skor rata-rata untuk level mengaplikasikan (C3) pada kelas eksperimen mencapai 29,25, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya 25,00. Hal serupa juga terjadi pada level memahami (C2), di mana kelas eksperimen memperoleh rata-rata 29,00, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 25,00. Pada level menganalisis (C4), kelas eksperimen menunjukkan skor 27,20, lebih unggul dari kelas kontrol yang hanya 18,50. Skor terendah dicapai pada level mengingat (C1), dengan rata-rata 18,00 untuk kelas eksperimen dan 9,00 untuk kelas kontrol. Secara keseluruhan, nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Pada penelitian ini pengujian hipotesis menggunakan teknik analisis *Independent Sample t-test* untuk menentukan perbedaan dan uji *effect size* untuk mengetahui besar pengaruh. Berikut analisis yang telah dilakukan.

Uji *Independent Sample T-Test*

Pengujian hipotesis dengan *Independent Sample T-Test* ini dilakukan menggunakan program SPSS pada taraf signifikansi 0,05. Data dikatakan beda apabila signifikansi (2-tailed) < 0,005 maka H0 ditolak. Data yang diuji menggunakan teknik analisis uji *Independent Sample T-Test* adalah nilai *post-test* kelas eksperimen dan kontrol

Tabel 7. Hasil Uji *Independent Sample T-Test*

Hasil Belajar Kognitif		Sig (2-tailed)	Kriteria	Keterangan
<i>Post-test</i> kelas eksperimen dan <i>post-test</i> kelas kontrol		0,000	<i>Sig (2-tailed) < 1/2 a (0,05)</i>	Terdapat beda

Data hasil uji independent sample t-test pada Tabel 7 tersebut menunjukkan bahwa nilai sig (2 tailed = 0,000) < 0,05. Nilai tersebut menandakan bahwa H0 ditolak dan terdapat beda dari perlakuan yang diberikan. Artinya, terdapat beda antara kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *puzzle* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media gambar dalam penelitian ini. Untuk memperkuat hasil hipotesis yang diperoleh maka dilakukan uji *effect size* untuk mengetahui besarnya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *puzzle* terhadap

hasil belajar ranah kognitif. Analisis ini dilakukan dengan perhitungan rumus *effect size*. Adapun hasil analisis *effect size* hasil belajar ranah kognitif dapat dilihat pada Tabel 8

Uji *Effect Size*

Tabel 8. Hasil Uji *Effect Size*

Hasil Belajar Kognitif	Hasil	Kriteria <i>Cohen's</i>	Keterangan
<i>Post-test</i> kelas eksperimen	1,69	0,9 d 2,0	Tinggi

Berdasarkan rumus tersebut diperoleh nilai *effect size* sebesar 1,69 dengan keterangan tinggi. Nilai tersebut berdasarkan kategori *cohen's* termasuk dalam kategori tinggi karena berada pada rentang 0,9 sd 2,0 yang artinya model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *puzzle* dalam penelitian ini memiliki efek terhadap variabel terikat (hasil belajar kognitif) dalam penelitian ini. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di kelas eksperimen dengan memberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *puzzle* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar ranah kognitif meningkat. Hal tersebut didukung oleh proses pembelajaran yang lebih interaktif dan mengajak peserta didik untuk belajar melalui aktivitas langsung baik fisik maupun mental sehingga peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar dan hasil belajar kognitif meningkat. Hal ini diperkuat penelitian yang telah dilakukan oleh Sohimin (2014) yang menyatakan bahwa dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT, peserta didik didorong untuk menunjukkan keaktifan dan kreativitas yang lebih besar, dengan ditekankan adanya interaksi yang baik antara sesama peserta didik maupun dengan guru. Peserta didik yang memiliki kemampuan lebih tinggi diharapkan aktif membantu teman-teman mereka dalam mengatasi tantangan pembelajaran, sehingga peserta didik dengan kemampuan yang lebih rendah dapat termotivasi untuk lebih berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Rusmiati, 2019; Saragih, 2019; Rahman, 2021; Saadah, 2022; Turnip, 2023). Pemilihan media *puzzle* tidak hanya menarik perhatian peserta didik, tetapi juga meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif mereka. *Puzzle* menjadi inovasi baru dengan menggunakan gambar yang disajikan dalam bentuk potongan-potongan untuk disusun kembali oleh peserta didik. Sebagai media visual yang dapat dicerna melalui indra penglihatan, media ini menarik perhatian dan memberi pengalaman belajar yang berbeda (Syarif, 2020). Hal tersebut selaras dengan pendapat Slavin (1982) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dirancang

untuk membantu peserta didik dalam penguasaan materi pada pelajaran terkait. Slavin berhasil memperoleh informasi bahwa pembelajaran tipe TGT ini terbukti bisa memberikan peningkatan akan konsep dasar pengetahuan, pencapaian, interaksi antar peserta didik yang bersifat positif serta perilaku menerima perbedaan yang ada pada antar peserta didik. Pilihan media *puzzle* tidak hanya menarik dan dapat menarik perhatian peserta didik, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil kognitif peserta didik. Penggunaan media *puzzle* oleh guru adalah inovasi baru karena menggunakan gambar yang disajikan dalam bentuk *puzzle*. Media gambar, yang dapat dicerna melalui indra penglihatan, termasuk dalam kategori media visual. *Puzzle* adalah permainan di mana Peserta didik harus menyusun gambar (Syarif, 2020)

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *puzzle* memiliki perbedaan signifikan dan pengaruh dengan kategori tinggi terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik. Pengaruh tersebut dibuktikan dengan nilai signifikansi 2-tailed $< 0,05$ pada uji *independent sample t-test* dan uji *mann whitney u* dan pada nilai uji *effect size* cohen's termasuk dalam kategori tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, H., Istianingsih Sastrodiharjo, & Farhan Saputra. (2022). Pengukuran Organizational Citizenship Behavior: Beban Kerja, Budaya Kerja dan Motivasi (Studi Literature Review). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 1(1), 83–93. <https://doi.org/10.38035/jim.v1i1.16>
- Amni, Z., Ningrat, H. K., & -, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 15(2), 2840–2848. <https://doi.org/10.15294/jipk.v15i2.25716>
- Rahman, A., Agus, M., Purnomo, N. H., & P, D. B. R. A. (2021). The influence of cooperative learning model types of teams games tournaments on students ' critical thinking ability. 3(6), 432–437.
- Rusmiati, R., & Nugroho, A. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT dengan Media Pop Up Terhadap Hasil Belajar Kelas IV Tema 6 Cita-Citaku Subtema 3. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 241. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17914>.
- Sa'adah, A. L., Alviana, K. Y., & Ahsani, E. L. F. (2022). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Papan Energi Untuk Meningkatkan. *FASHLUNA: Jurnal Pendidikan Dasar & Keguruan*, 3(2), 158–171.

- Saragih, E., & Wedyawati, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Peningkatan Hasil Belajar Materi Bilangan Romawi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Riemann: Research of Mathematics and Mathematics Education*, 1(1), 14–24. <https://doi.org/10.38114/riemann.v1i1.10>
- Siang, J. L., Salenussa, B. J. M., Sudrajat, Y., Khasanah, U., & Artikel, I. (2020). Jurnal Teknologi Pendidikan Pengaruh Model Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 40–52.
- Slavin, R. E. (1982). *Cooperative Learning : Student Teams. What Research Says to the Teacher*. In *National Education Association*.
- Sohimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Sugihartono. (2007). *Psikologi Pendidikan*. UNY Press.
- Syarif, M. I. (2020). Disrupsi Pendidikan IPA Sekolah Dasar dalam Menyikapi Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka Menuju New Normal Pasca COVID-19. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 927–937. <https://doi.org/https://doi.org/10.21154/ibriez.v7i2.284>
- Taurusia, M., Hakim, R., Padang, U. N., Barat, S., & Belajar, H. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 01 Singkarak. 8(1), 199–204.
- Turnip, S. P., Sihombing, L. N., & Sijabat, D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan Kelas V SD Negeri Percontohan Pematang Siantar. 06(01), 2879–2890.
- Yulawati, N. A. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 356–364. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>
- Yuniati Chasanah. (2022). Pengembangan Media Puzpasarawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Paragraf Aksara Jawa Pada Peserta Didik Di Smp Negeri 3 Jumantono. *Jawa Dwipa*, 3(2), 117–126. <https://doi.org/10.54714/jd.v3i2.59>