

Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* dengan Bantuan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 2 Kota Kupang

Naomi Aprifide Winni Kami¹, Sunimbar², Andrinata³
Program Studi Pendidikan Geografi, Universitas Nusa Cendana, Indonesia^{1,2,3}

* Email: kaminaomi@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history

Received:12-12-2025

Revised:29-06-2026

Accepted:30-06-2026

Keywords

Teams Games Tournamen; Media Puzzle; Keaktifan; Hasil belajar; PTK.

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui penerapan model pembelajaran *team games tournamen* dengan bantuan media *puzzle* Untuk Meningkatkan keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS¹ di SMA Negeri 2 kota kupang , Tahun Pelajaran 2025 . (2) Mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS¹ setelah dibelajarkan menggunakan model *team games tournament* dengan bantuan media *puzzle* pada materi flora dan fauna di Indonesia dan dunia di SMA Negeri 2 kota kupang , Tahun pelajaran 2025. (3) mengetahui keaktifan peserta didik kelas XI IPS¹ Setelah dibelajarkan dengan menggunakan model *team games tournamen* dengan bantuan media *puzzle* pada materi flora dan fauna di indonesia dan dunia di SMA Negeri 2 Kota Kupang tahun pelajaran 2025. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, observasi, dan dokumentasi..Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Geografi dengan menerapkan model pembelajaran *team games tournament* dengan bantuan media *puzzle* adalah sebagai berikut :1). Hasil observasi kegiatan mengajar guru dengan menerapkan model pembelajaran *team games tournament* dengan bantuan media *Puzzle* menunjukkan rata-rata persentase pada siklus I sebesar 50% dengan kriteria cukup, pada siklus II sebesar 64,28% dengan kriteria baik dan mengalami peningkatan rata-rata sebesar 14,28%. 2). Penerapan model pembelajaran *team games tournament* dengan bantuan media *puzzle* dapat meningkatkan kegiatan belajar peserta didik dilihat dari rata-rata persentase kegiatan belajar peserta didik siklus I sebesar 20,42% dan pada siklus II sebesar 25,94%, mengalami peningkatan rata-rata sebesar 5,52%. 3). Pada siklus I dengan hasil ketuntasan belajar sebesar 40% kemudian mengalami peningkatan ketuntasan sebesar 53,33% pada siklus II dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 83,33%. Jadi, penerapan model pembelajaran *team games tournament* dengan bantuan media *Puzzle* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS¹ di SMA Negeri 2 kota kupang tergolong berhasil dengan materi flora dan fauna di Indonesia dan dunia karena pada penelitian ini terjadi peningkatan dan mencapai indikator keberhasilan target 80% dari KKTP 75.

This study aimed to: (1) examine the implementation of the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by puzzle media to improve the learning activities and learning outcomes of Grade XI Social Sciences 1 (XI IPS 1) students at SMA Negeri 2 Kupang during the 2025 academic year; (2) determine the improvement in students' learning outcomes after being taught using the Team Games Tournament (TGT) learning model with puzzle media on the topic of Flora and Fauna in Indonesia and the World; and (3) analyze the improvement in students' learning activities following the implementation of the Team Games Tournament (TGT) learning model with puzzle media on the same topic.

This study employed a classroom action research design. Data were collected through tests, observations, and documentation. Based on the findings and discussion, it can be concluded that the implementation of the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by puzzle media effectively improved the geography learning process. First, the results of the teacher activity observations showed an average score of 50.00% in Cycle I, categorized as fair, which increased to 64.28% in Cycle II, categorized as good, representing an improvement of 14.28%. Second, students' learning activities increased, with the average percentage rising from 20.42% in Cycle I to 25.94% in Cycle II, an improvement of 5.52%. Third, students' learning mastery improved substantially, with the mastery level increasing from 40.00% in Cycle I to 83.33% in Cycle II, representing an increase of 53.33%.

Therefore, the implementation of the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by puzzle media was successful in improving both student learning activities and learning outcomes in Grade XI Social Sciences 1 at SMA Negeri 2 Kupang on the topic of Flora and Fauna in Indonesia and the World. The study met its success indicator, achieving a learning mastery rate of 83.33%, which exceeded the target of 80% based on the Minimum Learning Achievement Criteria (KKTP) score of 75.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



How to Cite: Kami, A. W. K., Sunimbar, Andrinata. (2026). Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* dengan Bantuan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 2 Kota Kupang. *Jurnal Media Sains*, 26 (1), 11-20. doi: <https://doi.org/10.69869/y74bz072>

PENDAHULUAN

Aktivitas pembelajaran di kelas merupakan elemen fundamental dalam proses pendidikan kualitas pembelajaran yang baik di dalam kelas akan menghasilkan generasi penerus yang unggul. Pendidikan juga merupakan suatu usaha untuk mewujudkan suasana belajar dan menciptakan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan potensi peserta didik dan mengalih kemampuan yang di miliki oleh peserta didik. Guru berperan penting dalam mengelola kelas sebagai ruang belajar yang kondusif dan membimbing peserta didik sebagai pelajar yang aktif dan efisien dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. (Hazami, 2023).

Guru harus memiliki kemampuan dalam merancang media pembelajaran yang inovatif agar peserta didik tidak jenuh dan bosan dengan media pembelajaran yang menjelaskan materi secara lisan dan tulisan di papan, sehingga membuat peserta didik tidak antusias dengan pembelajaran yang ada. Model pembelajaran yang kurang inovatif mengakibatkan permasalahan dalam pembelajaran seperti kurangnya keaktifan peserta didik di dalam kelas. (syahputra eko, novianty lily, 2023a). Bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar atau melakukan aktivitas sendiri. pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja,

bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bukan menitik beratkan pada apa yang dipelajari, melainkan pada bagaimana memuat pembelajaran mengalami proses belajar (Widyastuti & Widodo, 2018).

Ada lima karakteristik perilaku kunci dari pembelajaran yang efektif, yaitu: 1) kejelasan pelajaran, 2) variasi pembelajaran, 3) berorientasi pada tugas, 4) pelibatan proses belajar, dan 5) keberhasilan peserta didik. Kejelasan pelajaran menunjukkan seberapa jelas pelajaran disajikan oleh guru dalam kelas, dengan kata lain cara penyajian guru dalam proses pembelajaran harus membuat peserta didik memahami materi pelajaran. Variasi pembelajaran berarti teknik mengajar yang digunakan oleh guru selama pembelajaran berlangsung (Cahyaningtyas et al., 2018).

Berdasarkan hasil observasi Peserta didik kelas XI IPS1 di SMA Negeri 2 Kota Kupang pada saat Kegiatan PLP pada hari Selasa 30 Agustus 2024 dalam pembelajaran keaktifan peserta didik sangat kurang, dapat dilihat dari suasana pembelajaran yang terasa membosankan dan kurang bersemangat. Guru sudah menerapkan pendekatan saintifik yang meliputi mengamati, menanya, mencari informasi, menalar dan mengkomunikasikan pembelajaran, tetapi dalam proses pembelajaran tidak semua tahap tersebut diterapkan karena dibatasi oleh terlaksananya kurikulum 13 sehingga guru memerlukan waktu yang relatif lama. Guru tidak menggunakan media sebagai penunjang dalam proses pembelajaran seharusnya guru memadukan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan mode yang sesuai yang dapat melibatkan peserta didik secara langsung dan aktif dalam proses pembelajaran, selain itu guru juga menggunakan media pembelajaran yang bervariasi untuk lebih memaksimalkan pencapaian hasil pembelajaran. Hal ini dikarenakan kualitas proses pembelajaran yang dilakukan akan berpengaruh terhadap kualitas hasil belajar. Untuk itu pembelajaran yang efektif perlu diterapkan dalam setiap mata pelajaran di sekolah, termasuk salah satunya pada mata pelajaran geografi (Rasam et al., 2018)

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan

pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan.

Aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tertata secara sistematis. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Eggen dan Kauchak bahwa model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar dan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertindak lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran tidak merasa cepat bosan dan diharapkan hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Geografi.

Dalam proses pembelajaran peserta didik senantiasa menghadapi kebosanan karena kurangnya penggunaan berbagai strategi pembelajaran, yang mengakibatkan mereka sering berbicara sendiri dan kehilangan fokus selama pembelajaran berlangsung (Nugraha & Mahardi, 2024). Pada pembelajaran IPS banyak yang memerlukan membaca intens, memahami istilah-istilah dan menghafal. Menerapkan strategi yang lebih bervariasi dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dan merasa senang dalam proses pembelajaran. (Pendidikan et al., 2021) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Hal ini membutuhkan suatu variasi mengajar yang berbeda dari yang selama ini digunakan agar hasil belajar dan keaktifan peserta didik dapat dicapai dengan baik. Salah satu upaya untuk meningkatkan pengajaran dan motivasi belajar peserta didik adalah melalui pendekatan belajar aktif (*active learning*) dimana baik guru ataupun peserta didik sama-sama menikmati proses pembelajaran. Strategi ini bertujuan untuk mengikut sertakan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran untuk mendorong motivasi, menumbuhkan rasa ingin tahu dan merangsang berpikir peserta didik.

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. (Sahgal, 2024) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap serta kemampuan peserta didik. Lebih lanjut Sudjana berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan-

kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. (Harefa, 2020). Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari (Mahmudi et al., 2022) yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

Aktivitas peserta didik dalam proses belajar mengajar yang melibatkan kemampuan emosional dan lebih menekankan pada kreativitas peserta didik, meningkatkan kemampuan minimalnya, serta mencapai peserta didik yang kreatif serta mampu menguasai konsep-konsep Keaktifan peserta didik selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi peserta didik untuk belajar. Peserta didik dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti: sering bertanya kepada guru, mendengarkan materi yang dipaparkan oleh guru, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar dan lain sebagainya. Jadi, berdasarkan paparan tentang keaktifan belajar peserta didik menurut para ahli di atas.

Maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar peserta didik adalah suatu aktivitas yang melibatkan kemampuan emosional dan lebih menekankan pada kreativitas peserta didik, meningkatkan kemampuan minimalnya. Serta mencapai peserta didik yang kreatif serta mampu menguasai konsep-konsep, mengembangkan diri, mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta mampu mengembangkan interaksi sosial. Di samping itu juga, keaktifan peserta didik dalam pembelajaran memiliki bentuk yang beraneka ragam dari kegiatan fisik yang mudah diamati sampai kegiatan psikis yang sulit diamati. (syahputra eko, novianty lily, 2023c).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan penerapan model pembelajaran berbantuan media yang menarik dan berpusat pada peserta didik dengan kegiatan pembelajaran yang mengaktifkan peserta didik untuk mengkonstruksi materi pembelajaran sehingga meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pada mata pelajaran geografi. salah satunya yaitu dengan menggunakan model *Team Games Tournament* dengan bantuan media *puzzle*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif yang dilaksanakan di SMA Negeri 2 Kota Kupang, Kecamatan Kelapa Lima. Seluruh rangkaian penelitian, mulai dari tahapan penyusunan proposal, pengumpulan data di lapangan, hingga ujian skripsi, dijadwalkan berlangsung selama enam bulan. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS 1 dengan total 30 orang, yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Melalui metode PTK ini, peneliti dapat secara langsung mengamati, merefleksikan, dan mengevaluasi praktik pembelajaran di kelas guna menerapkan strategi yang paling efektif bagi peserta didik.

Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu data primer yang diperoleh langsung dari lapangan melalui implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *puzzle* pada materi Flora dan Fauna, serta data sekunder yang bersumber dari studi kepustakaan, dokumen sekolah, dan literatur relevan. Sumber data utama dari penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS 1 itu sendiri. Untuk mengumpulkan data secara akurat, peneliti menerapkan tiga teknik utama, yaitu observasi untuk mengamati situasi proses pembelajaran, tes tertulis pada akhir siklus untuk mengukur pemahaman siswa, serta dokumentasi sebagai bukti fisik pelaksanaan penelitian.

Semua data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan cara menyusunnya secara sistematis agar mudah dipahami. Proses analisis data ini difokuskan pada tiga komponen utama, yaitu analisis aktivitas guru untuk mengevaluasi kualitas performa mengajar peneliti, analisis aktivitas peserta didik untuk mengukur tingkat keterlibatan dan kerja sama mereka di dalam kelas, serta analisis hasil belajar berdasarkan nilai tes individu di akhir setiap siklus. Rangkaian analisis ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penerapan model TGT berbantuan media *puzzle* sukses meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

HASIL DAN DISKUSI

Siklus I

Pertemuan pertama pada Siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 4 Agustus 2025, selama dua jam pelajaran (2 x 45 menit) mulai pukul 11.05 hingga 12.50 WITA. Pembelajaran pada pertemuan ini mengkaji kompetensi awal mengenai pengertian Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia. Pada kegiatan inti, guru memaparkan materi mengenai persebaran, ciri-ciri, dan jenis flora di Indonesia, yang dilanjutkan dengan pengenalan media *puzzle* serta sintaks model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Untuk mengaktifkan suasana kelas, peneliti membagi peserta didik ke dalam 6 kelompok heterogen, membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta memberikan bimbingan guna memandu jalannya diskusi kelompok.

Berdasarkan lembar pengamatan yang diisi selama proses pembelajaran, persentase performa aktivitas guru pada pertemuan pertama ini baru mencapai 50% dan masuk dalam kriteria cukup baik. Hasil refleksi terhadap proses mengajar menunjukkan bahwa guru masih menghadapi beberapa kendala di lapangan, terutama dalam pengelolaan waktu kelas dan pengondisian kelompok. Dari data tersebut, disimpulkan bahwa masih terdapat berbagai kelemahan pada aspek instruksional guru yang perlu segera dibenahi dan disempurnakan pada pertemuan berikutnya agar proses tindakan kelas dapat berjalan lebih optimal.

Sejalan dengan performa guru, aktivitas belajar peserta didik pada pertemuan pertama ini juga tergolong masih kurang dengan perolehan skor rata-rata sebesar 20,42% yang dikategorikan cukup. Secara terperinci, terdapat 2 orang siswa yang memperoleh skor maksimal sebesar 21,66%, 11 orang siswa mendapatkan skor 20,83%, dan 17 orang siswa sisanya berada pada skor minimal sebesar 20%. Rendahnya perolehan keaktifan ini dipengaruhi oleh faktor adaptasi mengingat para siswa belum terbiasa belajar menggunakan model TGT, sehingga sebagian besar dari mereka masih terlihat pasif dan belum berpartisipasi secara maksimal dalam kelompok.

Kondisi awal ini didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Paramita et al. (2019), di mana keaktifan peserta didik sebelum diberikan tindakan memang cenderung rendah dengan rata-rata persentase sebesar 32%. Indikator *listening activities* menjadi yang

tertinggi karena siswa hanya duduk mendengarkan penjelasan, sedangkan indikator *motor activities* menjadi yang paling rendah yakni hanya sebesar 6,25% akibat dominasi metode ceramah tradisional tanpa media yang menarik. Oleh karena itu, rendahnya aktivitas pada pertemuan pertama ini menjadi fase transisi bagi peserta didik dari metode konvensional menuju adaptasi model permainan berbasis *puzzle*.

Rendahnya keaktifan berbanding lurus dengan hasil belajar peserta didik pada pertemuan pertama yang terpantau masih sangat minim, di mana dari 30 peserta didik terdapat 21 siswa atau sekitar 70% yang dinyatakan belum tuntas. Faktor utama yang menyebabkan rendahnya hasil belajar ini adalah kurangnya motivasi internal dari dalam diri siswa, yang dibuktikan dengan adanya beberapa anak yang tidak serius memperhatikan pemaparan materi dari guru saat proses pembelajaran berlangsung. Akibat dari kurangnya fokus tersebut, sebagian besar siswa mengalami kesulitan yang signifikan saat diberikan latihan soal individu di akhir pertemuan.

Fenomena hasil belajar ini diperkuat oleh pendapat Nurhalizah (2020) yang menegaskan bahwa motivasi belajar merupakan salah satu faktor paling krusial yang dapat memengaruhi capaian akademis peserta didik di sekolah. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi di dalam dirinya cenderung akan bersikap lebih aktif, fokus, dan bersemangat dalam mengikuti setiap tahapan proses pembelajaran, sehingga hasil belajar yang diraih pun akan optimal. Kurangnya motivasi pada pertemuan pertama ini menjadi catatan penting bagi guru untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.

Memasuki pertemuan kedua pada Siklus I yang dilaksanakan pada hari Selasa, 5 Agustus 2025 pukul 12.30 hingga 14.15 WITA, pembelajaran berlanjut pada materi persebaran, ciri-ciri, dan jenis fauna di Indonesia dan dunia. Guru kembali menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media *puzzle* dengan pembagian kelompok yang sama, namun disertai bimbingan yang jauh lebih intensif. Hasil observasi menunjukkan peningkatan performa guru menjadi 60,71%, atau naik sebesar 10,71% dari pertemuan sebelumnya. Meskipun aktivitas guru mengalami kemajuan dan berada pada kriteria cukup, kelemahan teknis yang masih ditemukan mengindikasikan perlunya perbaikan pada siklus berikutnya.

Peningkatan performa guru berdampak positif pada aktivitas siswa yang merangkak naik

menjadi 22,35% dalam kategori cukup, di mana siswa mulai menunjukkan antusiasme dan memahami langkah-langkah permainan *puzzle*. Di sisi lain, hasil belajar siswa juga mengalami kemajuan dengan tingkat ketuntasan mencapai 60% atau sebanyak 18 siswa tuntas, meskipun masih ada 12 siswa atau 40% yang belum mencapai ketuntasan karena keterbatasan waktu kelas. Hasil ini relevan dengan temuan Fernandes et al. (2022) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran aktif efektif meningkatkan pemahaman konsep materi secara bertahap, namun peserta didik yang belum terbiasa dengan ritme permainan tetap membutuhkan bimbingan mendalam pada siklus lanjutan.

Siklus II

Pertemuan pertama pada Siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 11 Agustus 2025, selama dua jam pelajaran (2 x 45 menit) mulai pukul 11.05 hingga 12.50 WITA. Pembelajaran pada tahap ini berfokus pada penguatan kompetensi awal mengenai Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia, dengan spesifikasi materi yang mencakup persebaran, ciri-ciri, dan jenis flora di dunia. Setelah memaparkan materi utama, guru kembali mengimplementasikan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *puzzle* untuk memfasilitasi interaksi belajar. Peserta didik kemudian dibagi ke dalam enam kelompok kerja untuk mendiskusikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) di bawah arahan serta bimbingan langsung dari guru guna memastikan kelancaran diskusi.

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung, performa kegiatan guru pada pertemuan pertama Siklus II ini mengalami peningkatan menjadi 64,28%. Angka ini menunjukkan kenaikan sebesar 3,57% dibandingkan dengan persentase pada pertemuan terakhir di Siklus I yang berada pada angka 60,71%. Dengan capaian tersebut, kinerja guru telah masuk ke dalam kriteria baik dan menunjukkan adanya progres positif dalam pengelolaan kelas menggunakan model TGT. Meskipun demikian, evaluasi lanjutan menemukan bahwa masih terdapat beberapa celah kelemahan teknis pada aspek tertentu yang tetap memerlukan penyempurnaan pada pertemuan selanjutnya.

Sejalan dengan peningkatan performa guru, aktivitas belajar peserta didik pada pertemuan pertama Siklus II juga menunjukkan tren yang positif. Perolehan skor rata-rata aktivitas siswa

meningkat menjadi 24,49% dengan kategori cukup, lebih tinggi dibandingkan capaian akhir Siklus I yang sebesar 24,16%. Secara lebih rinci, terdapat lima orang siswa yang memperoleh skor 25,83%, sembilan orang mendapat skor 25%, sebelas orang memperoleh 24,16%, tiga orang mendapat 23,33%, dan dua orang memperoleh skor 22,5%. Melalui pencapaian ini, terlihat bahwa peserta didik mulai benar-benar memahami alur materi yang diajarkan, berani mengajukan pertanyaan, serta mampu mengikuti pembelajaran dengan jauh lebih tertib.

Peningkatan aktivitas dan partisipasi peserta didik tersebut relevan dengan temuan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mokobane (2019). Dalam kajiannya, Mokobane menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran TGT sangat efektif dalam membantu peserta didik untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini ditandai dengan adanya peningkatan rata-rata aktivitas belajar secara signifikan dari satu siklus ke siklus berikutnya, yang membuktikan bahwa model kooperatif berbasis permainan mampu mengubah pola belajar siswa dari pasif menjadi lebih dinamis dan interaktif.

Dari segi hasil belajar kognitif, evaluasi pada pertemuan pertama Siklus II menunjukkan bahwa terdapat 16 peserta didik atau sekitar 53,33% yang telah mencapai ketuntasan, sementara 14 peserta didik atau 46,67% sisanya masih dinyatakan belum tuntas. Meskipun target persentase ketuntasan klasikal belum sepenuhnya tercapai pada tahap ini, observasi kualitatif menunjukkan perubahan sikap yang nyata dari para siswa di kelas. Peserta didik tampak jauh lebih antusias, mendengarkan penjelasan materi dari guru dengan sangat serius, dan menunjukkan semangat kerja sama yang tinggi saat memecahkan soal-soal di dalam LKPD bersama anggota kelompoknya.

Kondisi peningkatan ketuntasan yang bertahap ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lestari et al. (2019). Penelitian tersebut menemukan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif terbukti mampu mendongkrak ketuntasan hasil belajar peserta didik secara bertahap, dari yang awalnya hanya mencapai 50% pada siklus pertama, melonjak menjadi 83,33% pada siklus kedua. Peningkatan hasil evaluasi kognitif ini selalu berjalan beriringan dengan meningkatnya keaktifan dan kualitas kerja sama antaranggota kelompok, sehingga penguatan materi serta motivasi dari guru

menjadi kunci penting untuk pertemuan berikutnya.

Tindakan kelas kemudian dilanjutkan pada pertemuan kedua Siklus II yang diselenggarakan pada hari Selasa, 12 Agustus 2025, mulai pukul 12.30 hingga 14.15 WITA. Pada sesi kali ini, guru memaparkan kelanjutan materi yang berpusat pada persebaran, ciri-ciri, serta jenis-jenis fauna yang ada di dunia. Untuk merangsang kemampuan nalar kritis kelas, guru melontarkan berbagai pertanyaan lisan dan secara terbuka memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya mengenai materi yang dirasa sulit. Walaupun tidak ada siswa yang secara sukarela mengajukan pertanyaan, guru mengambil inisiatif proaktif untuk memastikan tingkat pemahaman setiap individu secara merata.

Pembenahan strategi dan pendekatan yang dilakukan guru berdampak langsung pada observasi kegiatan manajerial kelas yang kembali mencatatkan peningkatan. Persentase kegiatan guru pada pertemuan kedua Siklus II ini naik sebesar 5,36%, menjadikannya berada di angka 69,64% dengan kriteria baik. Lonjakan persentase secara berkesinambungan ini menjadi indikator kuat bahwa guru telah berhasil mengatasi dan memperbaiki berbagai kelemahan instruksional yang sempat muncul pada pertemuan-pertemuan sebelumnya, sehingga sintaks pembelajaran berjalan jauh lebih optimal.

Kesuksesan guru dalam mengelola kelas memberikan efek domino terhadap melesatnya aktivitas peserta didik ke dalam kategori baik dengan perolehan skor rata-rata mencapai 25,92%. Rincian skor tersebut meliputi enam orang dengan nilai 29,16%, empat orang dengan 27,5%, dua orang dengan 26,66%, tiga orang dengan 25,83%, enam orang dengan 25%, empat orang dengan 24,16%, empat orang dengan 23,33%, dan satu orang dengan 22,5%. Pencapaian ini didukung oleh kajian PSP (2017) yang menyimpulkan bahwa model pembelajaran aktif terbukti memberikan kesempatan yang merata bagi setiap siswa untuk berpartisipasi, sehingga mampu mengubah aktivitas belajar siswa dari kategori cukup menjadi baik secara konsisten pada Siklus II.

Puncak keberhasilan tindakan kelas terlihat pada hasil belajar peserta didik di akhir pertemuan kedua Siklus II yang menunjukkan lonjakan sangat memuaskan, di mana 25 orang atau 83,33% dinyatakan tuntas dan hanya 5 orang atau 16,67% yang belum tuntas. Mengingat pencapaian ini telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yakni minimal 80% siswa mendapat

nilai 75 ke atas, maka siklus penelitian secara resmi dapat dihentikan. Keputusan penghentian ini merujuk pada prinsip penelitian Syahputra dan Novianty (2023) yang menegaskan bahwa apabila ketuntasan belajar telah mencapai standar indikator keberhasilan, maka tujuan peningkatan hasil belajar telah sukses dicapai sehingga tidak diperlukan lagi refleksi maupun perbaikan untuk siklus lanjutan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournamen* dengan bantuan media *Puzzle* terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS¹ di SMA Negeri 2 Kota Kupang tahun pelajaran 2025. Proses pembelajaran dengan model ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kolaboratif, dan kompetitif sehingga peserta didik lebih aktif dalam berdiskusi, bertanya, mampu menjawab pertanyaan. Selain itu hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan. (1). Penerapan model pembelajaran *teams games tournamen* dengan menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, dilihat dari rata-rata persentase keaktifan belajar peserta didik siklus 1 sebesar 20,42% dan pada siklus 2 sebesar 25,94%, mengalami peningkatan rata-rata sebesar 27,04%. (2). Penerapan model pembelajaran *teams games tournamen* dengan bantuan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS¹ SMA Negeri 2 Kota Kupang hal ini dibuktikan dengan persentase hasil test pada siklus 1 dan siklus 2 diperoleh berdasarkan test tertulis pada peserta didik yang berbentuk soal uraian. Pada siklus 1 dengan hasil ketuntasan belajar sebesar 40% kemudian mengalami peningkatan ketuntasan sebesar 80% pada siklus 2 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 83,33%. Jadi, penerapan model pembelajaran *teams games tournamen* dengan bantuan media *puzzle* pada peserta didik XI IPS¹ di SMA Negeri 2 Kota Kupang tergolong berhasil dengan materi pengertian flora dan fauna di Indonesia dan dunia karena pada penelitian ini terjadi peningkatan dan mencapai indikator keberhasilan target 80% dari KKM 75

- Motivation and Learning Discipline on Students' Learning Achievement in Financial Accounting Subjects Class XI Accounting Skills Competencies At Smk Negeri 1 Makassar. *Jipan*, 1–7.
- Paramita, N. C., Sari, D. P., & Widowati, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SMA Kelas XI pada Materi Jaringan Tumbuhan. *BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(2), 62–165. <https://doi.org/10.20961/bioedukasi-uns.v12i2.25554>
- Pendidikan, S., Studi, P., Bahasa, P., & Oleh, S. I. (2021). *diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Oleh: Ilm.*
- PSP, D. (2017). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI MAPPALA KECAMATAN RAPPOCINI KOTA MAKASSAR. *Ekp*, 13(3), 27. <file:///C:/Users/user/Downloads/Pedoman AUTP 2017.pdf%0D>
- Rasam, F., Interdiana, A., Sari, C., Program, D., Pendidikan, S., Universitas, E., Pgri, I., Tujuan, A., Menengah, S., Jakarta, K., & Kunci, K. (2018). *PERAN KREATIVITAS GURU DALAM PENGGUNAAN MEDIA BELAJAR DAN MINAT BELAJAR DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK SMK DI JAKARTA SELATAN*. 5(1), 95–113.
- Sahgal, A. (2024). PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN IPS SD NEGERI MINASA UP A MAKASSAR. In *Вестник Росздравнадзора* (Vol. 4, Issue 1).
- syahputra eko, novianty lily, sembiring juhardi. (2023a). meningkatkan hasil belajar siswa. *Journal of Engineering Research*, 10(1), 35–45.
- syahputra eko, novianty lily, sembiring juhardi. (2023b). PENERAPAN CARD SORT UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN KELAS VIII.1 SMPN 2 TELLU LIMPOE. In *Journal of Engineering Research* (Vol. 10, Issue 1).
- syahputra eko, novianty lily, sembiring juhardi. (2023c). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT MENGGUNAKAN MEDIA DADU PINTAR UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATERI MAKANAN HALAL DAN HARAM KELAS VIII DI SMP NEGERI 3 BONDOWOSO TAHUN PELAJARAN 2022/2023. *Journal of Engineering Research*, 10(1), 35–45.
- Wicaksono, D., & Iswan. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik

Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD*, 3(2), 111–126.

Widyastuti, E., & Widodo, S. A. (2018). Hubungan Antara Minat Belajar Matematika Keaktifan Siswa Dan Fasilitas Belajar Disekolah Dengan Prestasi Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 873–881.