



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 Tahun Pelajaran 2024/2025

Naomi Aprifide Winni Kami¹, Sunimbar², Andrinata³

Program Studi Pendidikan Geografi, Universitas Nusa Cendana, Indonesia^{1, 2, 3}

* email: kaminaomi@gmail.com

Abstrak

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. 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.

Kata Kunci : *Teams Games Tournamen*, media *Puzzle*, keaktifan, hasil belajar, PTK.

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

konduktif dan membimbing peserta didik sebagai pelajar yang aktif dan efisien dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. (Hazami, 2023).

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.

Dengan demikian, 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 mengikutsertakan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran untuk mendorong motivasi, menumbuhkan rasa ingin tahu dan merangsang berpikir peserta didik.

Strategi pembelajaran *crossword puzzle* merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik, tetapi tetap mempertahankan esensi pembelajaran. Proses pembelajaran yang sedang berlangsung menjelaskan bahwa strategi pembelajaran *crossword puzzle* adalah strategi pembelajaran yang menyusun ulang peninjauan materi dalam bentuk teka-teki silang yang akan menarik minat dan mendorong partisipasi peserta didik, teka teki silang dapat diselesaikan baik secara individu maupun dalam kelompok. (Collins et al., 2021)

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 menekan 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 menekan 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* yang akan dilaksanakan di SMA Negeri 2 Kota Kupang. Judul penelitian ini yaitu “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 Kupang “.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *puzzle*. Penelitian dilaksanakan di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 2 Kota Kupang pada tahun pelajaran 2024/2025 selama dua siklus, yang masing-masing siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Subjek penelitian adalah 30 peserta didik kelas XI IPS 1 yang terdiri atas 12 peserta didik perempuan dan 18 peserta didik laki-laki. Objek penelitian meliputi keaktifan belajar peserta didik dan hasil belajar pada materi flora dan fauna Indonesia dan dunia. Tindakan pembelajaran dilakukan dengan menerapkan langkah-langkah model TGT yang menekankan kerja kelompok, permainan akademik, turnamen, dan pemberian penghargaan, dengan dukungan media *puzzle* sebagai sarana penguatan konsep.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Tes diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengukur hasil belajar peserta didik, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperkuat data penelitian berupa catatan kegiatan, foto, dan arsip pembelajaran.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menginterpretasikan hasil observasi dan tes belajar peserta didik pada setiap siklus. Analisis difokuskan pada peningkatan keaktifan dan ketuntasan hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 80% peserta didik mencapai ketuntasan belajar dengan nilai ≥ 75 serta menunjukkan peningkatan keaktifan belajar selama proses pembelajaran.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *puzzle* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran Geografi di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 2 Kota Kupang. Pembelajaran yang semula cenderung berpusat pada guru berubah menjadi lebih

partisipatif dan kolaboratif. Peserta didik terlibat secara aktif dalam diskusi kelompok dan permainan akademik, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan kondusif untuk belajar.

Aktivitas guru pada siklus I berada pada kategori cukup, dengan persentase observasi sebesar 50% pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 60,71% pada pertemuan kedua. Peningkatan ini menunjukkan adanya proses adaptasi guru dalam menerapkan langkah-langkah model TGT. Meskipun demikian, pada siklus I masih ditemukan beberapa kendala, terutama dalam pengelolaan waktu dan pemberian penguatan terhadap hasil diskusi peserta didik.

Keaktifan peserta didik pada siklus I juga menunjukkan peningkatan, meskipun belum optimal. Rata-rata persentase keaktifan peserta didik pada pertemuan pertama sebesar 20,42% dan meningkat menjadi 22,35% pada pertemuan kedua dengan kategori cukup. Kondisi ini mengindikasikan bahwa sebagian peserta didik masih beradaptasi dengan pola pembelajaran baru, khususnya dalam memahami mekanisme permainan dan kerja sama kelompok pada model TGT berbantuan media puzzle.

Hasil belajar peserta didik pada siklus I menunjukkan bahwa ketuntasan belajar belum mencapai target yang ditetapkan. Persentase ketuntasan belajar pada akhir siklus I sebesar 60%, sementara 40% peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Rendahnya hasil belajar ini dipengaruhi oleh keterbatasan pemahaman konsep, motivasi belajar yang belum stabil, serta kurangnya pengalaman peserta didik dalam

mengikuti pembelajaran berbasis permainan edukatif.

Pada siklus II, aktivitas guru mengalami peningkatan yang lebih signifikan dan berada pada kategori baik. Persentase aktivitas guru meningkat menjadi 64,28% pada pertemuan pertama dan 69,64% pada pertemuan kedua. Guru terlihat lebih terampil dalam mengelola kelas, memberikan instruksi yang jelas, serta memfasilitasi diskusi dan kompetisi antarkelompok secara efektif sesuai dengan karakteristik model TGT.

Seiring dengan meningkatnya aktivitas guru, keaktifan peserta didik pada siklus II juga mengalami peningkatan yang nyata. Rata-rata persentase keaktifan peserta didik meningkat dari 24,49% pada pertemuan pertama menjadi 25,92% pada pertemuan kedua dengan kategori baik. Peserta didik mulai menunjukkan keberanian dalam bertanya, menyampaikan pendapat, serta berpartisipasi aktif dalam menyusun dan menyelesaikan puzzle sebagai bagian dari permainan pembelajaran.

Peningkatan keaktifan peserta didik tersebut berdampak langsung terhadap hasil belajar. Pada akhir siklus II, persentase ketuntasan belajar peserta didik mencapai 83,33%, sementara hanya 16,67% yang belum tuntas. Capaian ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi, yaitu minimal 80% peserta didik memperoleh nilai sesuai atau di atas Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan.

Secara teoretis, temuan penelitian ini sejalan dengan konsep pembelajaran kooperatif yang menekankan interaksi sosial, tanggung jawab kelompok, dan kompetisi yang sehat. Model TGT memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung, diskusi, dan

permainan, sehingga membantu proses konstruksi pengetahuan secara aktif. Media puzzle berperan sebagai stimulus visual dan kinestetik yang memperkuat pemahaman konsep peserta didik.

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penerapan model TGT berbantuan media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Integrasi permainan edukatif dalam pembelajaran terbukti mampu mengurangi kebosanan, meningkatkan motivasi belajar, serta menumbuhkan sikap kerja sama dan rasa percaya diri dalam proses pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan bantuan media puzzle tidak hanya meningkatkan hasil belajar peserta didik secara kuantitatif, tetapi juga memperbaiki kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan. Model ini efektif digunakan pada materi Geografi, khususnya materi flora dan fauna, karena mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan sosial dalam pembelajaran yang bermakna dan berorientasi pada keaktifan peserta didik.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media puzzle terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran Geografi pada peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri 2 Kota Kupang. Model ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, sehingga peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima

informasi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Keaktifan peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya model TGT berbantuan media puzzle. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi peserta didik dalam diskusi kelompok, keberanian mengemukakan pendapat, serta keterlibatan aktif dalam permainan akademik. Media puzzle berfungsi sebagai alat bantu yang efektif untuk menarik perhatian peserta didik dan memfasilitasi interaksi belajar yang lebih bermakna.

Hasil belajar peserta didik juga menunjukkan peningkatan yang nyata. Ketuntasan belajar yang pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan mengalami peningkatan pada siklus II hingga melampaui batas minimal yang ditetapkan. Capaian ini menunjukkan bahwa model TGT tidak hanya berdampak pada aspek afektif dan proses pembelajaran, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep dan penguasaan materi pembelajaran.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan bantuan media puzzle layak dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran Geografi di tingkat SMA. Model ini dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik, khususnya pada materi yang bersifat konseptual, serta memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Cahyaningtyas, A. M., Urip, S. R., & Anggraeni. (2018). Journal of Chinese Learning and Teaching. *Journal of Chinese Learning and Teaching*, 1(2), 47–51.
- Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). *pengaruh model pembelajaran joyful learning terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas xi sma negeri 1 mamuju*. 167–186.
- Fernandes, G., Aguirre-Jaimes, A., Contreras-Varela, X., Cicoletzi, E., de Sousa, W. O., Araujo, L., Nunes, B., Angeles, G., Quesada, M., Briones, O., Ceccantini, G., Ornelas, J. F., Stokes, A., Angeles, G., Anthelme, F., Aranda-Delgado, E., Barois, I., Bounous, M., Cruz-Maldonado, N., ... Dipholis, I. (2022). PENGARUH METODE PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR PAI SISWA SDN 01 SRISAWAHAN TAHUN PELAJARAN 2021/2022. *New Phytologist*, 51(1), 2022. https://doi.org/10.20935/AL189%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/269107473_What_is_governance/link/548173090cf22525dcb61443/download%0Ahttp://www.econ.upf.edu/~reynal/Civilwars_12December2010.pdf%0Ahttps://think-asia.org/handle/11540/8282%0Ahttps://www.kota-mataran-tahun-pelajaran-2020/2021
- Guru, P., Mengatasi, D., Belajar, K., Pada, O., Pelajaran, M., Akhlak, A., Pendidikan, J., & Madrasah, G. (2021). *PERAN GURU DALAM MENGATASI KESULITAN BELAJAR ONLINE PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK SISWA KELAS IV MIN 3 KOTA MATARAN TAHUN PELAJARAN 2020/2021*.
- Harefa, D. (2020). Kooperatif Make a Match Pada Aplikasi Jarak Dan Perpindahan. *Peningkatan Hasil Belajar*, 8(1), 1–18.
- Hazami, M. S. (2023). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN IPA MATERI SUHU DAN KALOR DI KELAS V SDN 05 MERUYA UTARA*. 11190183000073.
- Lestari, A., Latuconsina, N. K., & Asnita, A. U. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (Tps) Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas Vii Smp. *Al Asma : Journal of Islamic Education*, 1(2), 125. <https://doi.org/10.24252/asma.v1i2.11257>
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusumua, A. R. (2022). Taksonomi Hasil Belajar. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514.
- MOKOBANE, N. B. (2019). PENGARUH PENERAPAN MODEL DISCOVERY LEARNING DAN PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS V SD INPRES BONTOMANAI. *Ayan*, 8(5), 55.
- Nugraha, T. K., & Mahardi, P. (2024). Hubungan Kelengkapan Fasilitas dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMKN 1 Kemlagi dalam Mata Pelajaran APLPIG Jurusan DPIB. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*, 10(1), 119–127.
- Nurhalizah, S. (2020). the Influence of Learning

- 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 UPA 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.