

Universitas Katolik Santo Thomas

Repositori Unika Santo Thomas

<http://eprints.ust.ac.id->

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Undergraduate Papers

Manurung, Florensia

Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV UPT SPF SD Negeri 101740 Tanjung Selamat Tahun Pembelajaran 2024/2025

<http://eprints.ust.ac.id/id/eprint/1009>

Downloaded from Repositori Institusi UST, Universitas Katolik Santo Thomas

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT
(TGT) BERBANTUAN MEDIA PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV UPT
SPF SD NEGERI 101740 TANJUNG SELAMAT
TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Menyelesaikan
Pendidikan Program S1 dan Mendapat Gelar
Sarjana Pendidikan**



FLORENSIA MANURUNG
NPM: 210910050

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KATOLIK SANTO THOMAS
MEDAN .
2025**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA PUZZLE
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV UPT SPF
SD NEGERI 101740 TANJUNG SELAMAT
TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk memenuhi Syarat Menyelesaikan
Pendidikan Program S1 dan Mendapat Gelar
Sarjana Pendidikan**



OLEH :

FLORENSIA MANURUNG
NPM : 210910050

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KATOLIK SANTO THOMAS
MEDAN
2025**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Yang bertanda tangan di bawah ini, dosen pembimbing penulisan skripsi mahasiswa:

Nama : Florensia Manurung
NMP : 210910050
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Katolik Santo Thomas Medan
Berjudul : "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV UPT SPF SD Negeri 101740 Tanjung Selamat Tahun Pembelajaran 2024/2025"

Telah diperiksa dan dinyatakan selesai dan dapat melaksanakan sidang pertanggung jawaban skripsi

Medan, Oktober 2025

Pembimbing I

Disetujui oleh

Pembimbing II

Dr. Patri Janson Silaban, S.Pd., M.Pd
NIDN: 0118079001

Heka Maya Sari Sembiring, S.Pd., M.Pd
NIDN: 0119118904



Diketahui Oleh,

KPS Pendidikan Guru sekolah Dasar

Redina Sinaga, S.Psi., M.Pd
NIDN. 0129058201

PENGESAHAN PENGUJI

Yang bertanda tangan dibawah inintim penguji, **Ketua Panitia** FKIP Universitas Katolik Santo Thomas Medan, **Sekretaris Panitia** Pendidikan Guru Sekolah Dasar menyatakan bahwa skripsi mahasiswa,

Nama : Florensia Manurung
NPM : 210910050
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Katolik Santo Thomas
Berjudul : **Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV UPT SPF SD Negeri 101740 Tanjung Selamat Tahun Pembelajaran 2024/2025"**

Telah diujikan pada sidang pertanggung jawaban skripsi oleh tim Penguji skripsidan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar sarjana pendidikan.

Medan, Oktober 2025

Tim Penguji:

No	Nama	NIP/NIDN	Peranan	Tanda Tangan
1	Dr. Patri Janson Silaban, S.Pd., M.Pd	0118079001	Penguji 1	
2	Heka Maya Sari Sembiring, S.Pd., M.Pd	0119118904	Penguji 2	
3	Dr. Regina Sipayung, S.Pd., M.Pd	0117016501	Penguji 3	
4	Dr. Irminda Pinem, M.Pd	2317118701	Penguji 4	

Disetujui oleh:

Ketua Panitia / Dekan

Dr. Regina Sipayung S.Pd., M. Pd
NIDN: 0117016501



Sekretaris /KPS

Reflina Sinaga S. Psi., M. Pd
NIDN: 0129058201

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : FLORENSIA MANURUNG
Npm : 210910050
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Katolik Santo Thomas

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **"PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV UPT SPF SD NEGERI 101740 TANJUNG SELAMAT TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025"** ini benar-benar hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar kepustakaan.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil plagiat jiplakan, saya menerima sanksi atas perbuatan saya.

Medan, 27 Agustus 2025



FLORENSIA MANURUNG
NPM : 210910050

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* BERBANTUAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV UPT SPF SD NEGERI 101740 TANJUNG SELAMAT TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025

Florensia Manurung
210910050

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Katolik Santo Thomas

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika, khususnya materi pecahan, di kelas IV UPT SPF SD Negeri 101740 Tanjung Selamat. Observasi awal menunjukkan sebagian besar siswa merasa jenuh, kurang bersemangat, dan mengalami kesulitan memahami konsep matematika karena metode pembelajaran yang digunakan guru masih dominan ceramah tanpa variasi media yang menarik. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang dapat menciptakan suasana, belajar aktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satu alternatif yang ditawarkan adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *puzzle*. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode eksperimen desain *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV berjumlah 32 orang yang dipilih dengan teknik total sampling. Instrumen pengumpulan data berupa tes pilihan berganda sebanyak 40 butir soal dan angket respons siswa. Data dianalisis dengan uji normalitas, uji korelasi, dan uji hipotesis (*t*-test). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran TGT berbantuan *puzzle*. Rata-rata nilai *pretest* sebelum perlakuan adalah 56,12, sedangkan nilai rata-rata *posttest* setelah perlakuan meningkat menjadi 81,5. Hasil uji korelasi menunjukkan adanya hubungan yang cukup kuat antara penerapan model TGT berbantuan *puzzle* dengan hasil belajar siswa dengan nilai $r_{\text{hitung}} = 0,650$ lebih besar dari $r_{\text{tabel}} = 0,349$. Selain itu, hasil uji *t* memperoleh $t_{\text{hitung}} = 4,683$ lebih besar daripada $t_{\text{tabel}} = 1,694$, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *puzzle* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SD Negeri 101740 Tanjung Selamat.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament, Puzzle, Hasil Belajar, Matematika*

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) LEARNING MODEL USING PUZZLE MEDIA ON LEARNING OUTCOMES IN THE MATHEMATICS SUBJECT OF GRADE IV AT UPT SPF STATE ELEMENTARY SCHOOL 101740 TANJUNG SELAMAT IN THE 2024/2025 ACADEMIC YEAR

Florensia Manurung
210910050

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Katolik Santo Thomas

This study was motivated by the low learning outcomes of fourth-grade students in mathematics, particularly in the topic of fractions, at UPT SPF SD Negeri 101740 Tanjung Selamat. Preliminary observations revealed that many students considered mathematics to be difficult and monotonous, which led to low motivation, boredom, and limited participation during learning activities. The learning process was still dominated by teacher-centered methods with minimal use of engaging instructional media. To address this problem, an innovative learning strategy was implemented through the cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT) assisted by puzzle media. This research employed a quantitative experimental method using a one group pretest-posttest design: The population of the study consisted of all 32 fourth-grade students, who were selected through total sampling. Research instruments included a 40-item multiple-choice test and a student response questionnaire. Data were analyzed using normality testing, correlation analysis, and hypothesis testing with a t-test. The results indicated a significant improvement in students' learning outcomes after applying the TGT model. with puzzle media. The average pretest score prior to treatment was 56.12, whereas the average posttest score increased to 81.5. Correlation analysis showed a strong relationship between the use of TGT with puzzle media and student learning outcomes, with $r_{hitung} = 0.650$, which is greater than $r_{table} = 0.349$. Furthermore, the hypothesis test yielded $t_{count} = 4.683$, which exceeded $t_{table} = 1.694$, leading to the rejection of H_0 and acceptance of H_a . In conclusion, the application of the Teams Games Tournament learning model assisted by puzzle media had a positive and significant effect on the mathematics learning outcomes of fourth-grade students at UPT SPF SD Negeri 101740 Tanjung Selamat.

Keywords: Teams Games Tournament, Puzzle, Learning Outcomes, Mathematics

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan anugrahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik dan tepat waktu.

Penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV UPT SPF SD Negeri 101740 Tanjung Selamat Tahun Pembelajaran 2024/2025”**. Ini dimaksudkan sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana pendidikan, Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Katolik Santo Thomas.

Dalam proses penulisan penelitian ini, penulis telah mendapatkan bimbingan dan bantuan, baik berupa materi, spritual, informasi, maupun administrasi, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada pihak yang telah membantu penyusunan Skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Madin Gultom, SH., M.Hum, Rektor Universitas Katolik Santo Thomas Medan.
2. Suster Regina Sipayung, S.Pd., M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
3. Ibu Frida Marta Argareta Simorangkir, S.Si., M.Pd. Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
4. Ibu Reflina Sinaga, S.Psi., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
5. Suster Regina Sipayung, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing I yang telah bersedia membimbing dan mengarahkan, serta memberi masukan, saran dan perbaikan kepada penulis selama penyusunan Skripsi ini.
6. Ibu Dr. Irminda Pinem, M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah bersedia membimbing dan mengarahkan, serta memberikan masukan, saran dan perbaikan kepada penulis selama penyusunan Skripsi ini.

7. Ibu Polintan Rehulina Kembaren, S.Pd., M.Pd., yang selalu memberikan bimbingan, arahan, dan saran kepada penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
8. Bapak/Ibu Dosen PGSD yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi kepada penulis selama kuliah di PGSD.
9. Civitas Akademik Universitas Katolik Santo Thomas yang telah memberikan bantuan dan jasanya kepada penulis selama kuliah di PGSD.
10. Bapak Ramli Sembiring, S.Pd., selaku kepala sekolah di UPT SPF SD Negeri 101740 Tanjung Selamat yang telah memberikan izin sekaligus membantu penulis mengumpulkan data yang diperlukan untuk menyelesaikan Skripsi ini.
11. Ibu Suprapti, S.Pd., selaku wali kelas IV di UPT SPF SD Negeri 101740 Tanjung Selamat yang telah mengizinkan dan membantu penulis mengumpulkan data yang diperlukan untuk menyelesaikan Skripsi ini.
12. Teristimewa untuk Orang Tua saya Bapak Mahidin Manurung dan Ibu Dora Sitorus S.Pd. yang tercinta dan tersayang. Terimakasih atas doa, motivasi, kasih sayang, dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis sehingga Skripsi ini dapat diselesaikan.
13. Teman-teman seperjuangan Friscilia Radika Siringo-ringo dan Ngalem Misa Tarigan yang telah memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis selama pengerjaan skripsi ini.

Pada akhirnya penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharapkan adanya masukan, baik saran maupun kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan Skripsi ini. Harapan penulis semoga Skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Medan, 27 Agustus 2025

Penulis

Florensia Manurung

210910050

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Ruumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Kajian Teoritis	7
2.1.1 Hakikat Belajar	7
2.1.1.1 Pengertian Belajar	7
2.1.1.2 Ciri – Ciri Belajar.....	8
2.1.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar.....	9
2.1.1.4 Karaktristik Siswa	10
2.1.2 Hakikat Hasil Belajar	10
2.1.2.1 Pengertian Hasil Belajar.....	10
2.1.2.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	11
2.1.3 Hakikat Model Pembelajaran	12
2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran.....	12
2.1.3.2 Pengertian Model Pembelajaran <i>Teams Games</i>	
<i>Tournamnet</i> (TGT)13	13
2.1.3.3 Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Teams Games</i>	
<i>Tournament</i> (TGT)	13

2.1.3.4 Kelebihan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	15
2.1.3.5 Kekurangan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	16
2.1.4 Hakikat Media Pembelajaran.....	17
2.1.4.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	17
2.1.4.2 Pengertian Media <i>Puzzle</i>	18
2.1.4.3 Kelebihan Media <i>Puzzle</i>	19
2.1.4.4 Kekurangan Media <i>Puzzle</i>	20
2.1.4.5 Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>Puzzle</i>	21
2.1.5 Hakikat Pembelajaran Matematika.....	22
2.1.5.1 Pengertian Pembelajaran Matematika.....	22
2.1.5.2 Materi Pembelajaran	23
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan	24
2.3 Kerangka Berpikir	26
2.4 Hipotesis Penelitian.....	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	28
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	28
3.1.1 Tempat Penelitian	28
3.1.2 Waktu Penelitian	28
3.2 Populasi dan Sampel.....	29
3.2.1 Populasi	29
3.2.2 Sampel	29
3.3 Metode Penelitian	30
3.4 Desain Penelitian	30
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.5.1 Tes.....	31
3.5.2 Kusioner (Angket).....	32
3.5.3 Dokumentasi	33
3.6 Uji Coba Instrumen Penelitian.....	33
3.6.1 Uji Validitas	33
3.6.2 Uji Reliabilitas.....	38

3.7 Teknik Analisis Data	39
3.7.1 Uji Normalitas	39
3.7.2 Uji Korelasi.....	40
3.7.3 Uji Hipotesis	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Deskripsi Data Penelitian	42
4.1.1 Deskripsi Data Sekolah	42
4.1.2 Hasil Penelitian Pada Kelas IV	42
4.1.2.1 Hasil <i>Pre-test</i> Kelas IV	42
4.1.2.2 Hasil <i>Post-test</i> Kelas IV	46
4.1.2.3 Hasil Angket Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	50
4.2 Uji Persyaratan Analisis Data	54
4.2.1 Uji Normalitas	54
4.2.2 Uji Koefisien Korelasi.....	56
4.2.3 Uji Hipotesis	57
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	61
5.1 Kesimpulan	61
5.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Nilai Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV UPT SPF SD Negeri 101740 Tanjung Selamat.	2
Tabel 3.1	Jadwal waktu penelitian.....	28
Tabel 3.2	Kriteria Penilaian	31
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Hasil Belajar Pecahan.....	31
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Angket Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media <i>Puzzle</i>	32
Tabel 3.5	Tabel Skoring	33
Tabel 3.6	Uji Validitas Instrumen Soal.....	34
Tabel 3.7	Tabel Penolong.....	35
Tabel 3.8	Interpretasi Uji Reliabilitas	39
Tabel 3.9	Interpretasi Uji Korelasi	41
Tabel 4.1	Nilai <i>Pre-test</i> Kelas IV	42
Tabel 4.2	Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pre-test</i>	43
Tabel 4.3	Persentase Frekuensi Nilai <i>Pre-test</i> Kelas IV	45
Tabel 4.4	Nilai <i>Post-test</i> Kelas IV.....	46
Tabel 4.5	Distribusi Frekuensi Nilai <i>Post-test</i>	47
Tabel 4.6	Persentase Frekuensi Nilai <i>Post-test</i> Kelas IV	49
Tabel 4.7	Nilai Angket Kelas IV	50
Tabel 4.8	Distribusi Frekuensi Nilai Angket.....	51
Tabel 4.9	Presentase Frekuensi Nilai Angket Kelas IV	53
Tabel 4.10	Hasil Uji Normalitas <i>Post-test</i>	54
Tabel 4.11	Nilai Koefisien Korelasi.....	56
Tabel 4.12	Interpretasi Nilai “r”	57
Tabel 4.13	Uji Hipotesis (Uji-t)	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Media <i>Puzzle</i>	19
Gambar 2.2	Kerangka Berpikir.....	26
Gambar 3.1	<i>One group pretest-posttest design</i>	30
Gambar 4.1	Histogram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pre-test</i>	45
Gambar 4.2	Histogram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Post-test</i>	49
Gambar 4.3	Histogram Nilai Rata-Rata <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	50
Gambar 4.4	Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Angket	54



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Modul Ajar.....	66
Lampiran 2.	Kisi-Kisi Angket.....	71
Lampiran 3.	Kisi-Kisi Soal	74
Lampiran 4	Kunci Jawaban.....	80
Lampiran 5	Lembar Validator Soal	81
Lampiran 6	Lembar Validator Angket	83
Lampiran 7	SPSS Validitas Soal	85
Lampiran 9	Excel Validitas Soal.....	90
Lampiran 10	Excel Validitas Angket	91
Lampiran 11	Soal Pretest Dan Posttest	92
Lampiran 12.	<i>Pretest</i>	96
Lampiran 13.	<i>Posttest</i>	108
Lampiran 14	Angket Model Tgt Berbantuan Media <i>Puzzle</i>	119
Lampiran 15.	Nilai Rtabel.....	125
Lampiran 16.	Nilai Ltabel.....	126
Lampiran 17.	Nilai Ttabel.....	127
Lampiran 18.	Surat Permohonan Penelitian	128
Lampiran 19.	Revisi Proposal.....	129
Lampiran 20.	Dokumentasi.....	131
	Daftar Riwayat Hidup	134

DAFTAR PUSTAKA

- Alti, R. M., dkk. (2022). Media Pembelajaran. Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Anggraini, S. A., dkk. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Banjar Negeri Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan. Jurnal Pendidikan Tunas Bangsa. 1 (1). 9-12.
- Aprido, D. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
- Ariani, Y., Helsa, Y., & Ahmad, S. (2020). Model Pembelajaran Inovatif Untuk Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar. Deepublish.
- Arikunto, S. (2023). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Astini, W. (2020). Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Emasains, IX (1), 1-8
- Budiana, S., dkk. (2020). Pengaruh Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. Jurnal Ilmiah Pendidikan. 12 (2). 70 - 73.
- Fadly, W. (2022). Model-Model Pembelajaran Implementasi. Ponorogo: Bening Pustaka
- Febrianingrum, L., dkk. (2023). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu. 7 (6). 4098 - 4109.
- Habibullah, N., (2020). Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Persoalan Karakteristik Peserta Didik. Jurnal Kajian Pendidikan Agama Islam. 2 (1). 47-59.
- Hamalik, O. (2017). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hanifah, H. Susi, S. Aris Adji. (2020). Perilaku dan Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan Tujuan Pembelajaran. Jurnal Manajemen dan Ilmu Pendidikan. 2 (1). 105-117.
- Hariati, E., dkk. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas III SD Negeri 106154 Desa Kota Rantang. Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran. 6 (4). 3907 - 3912.
- Hariyanto, A. (2024). Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Dan Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik. Sleman:Deepublish

- Hoban, H., dkk. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pacahan dengan Menggunakan Media Puzzle Pecahan pada Siswa Kelas II SDN Wegoknatar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*. 6 (4). 3 641 - 3646.
- Imas Kurniasih. (2021). Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru, Kata Pena.
- Istarani, (2020). 58 Model Pembelajaran Inovatif. Medan, Media Persada.
- Kosilah, dkk. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Assure* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*. 1 (6). 1139-1148.
- Kustandi, C., dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Lukman, dkk. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV UPT SD Negeri 23 Barru. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. 3 (3). 268-279.
- Miska, R., & Hayati, Z. (2025). Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Berbantuan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 5 Banda Aceh. *EDUKASI TEMATIK: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, <https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v6i1.495>
- Nafisah, Z., dkk. (2023). Pengembangan Media Puzzle Dongeng untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Dongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Jpgsd*. 11 (5). 1160-1171.
- Ponidi, dkk. (2021). Model Pembelajaran inovatif dan efektif. Penerbit Adab
- Purwonto. (2019). Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman. (2017). Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Safari, Y. (2024). Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*. 3 (9). 586-590.
- Safitri, M., dkk. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran. Sumatera Utara: PT Mifandi Mandiri Digital.
- Shofiyah, dkk. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Permainan (TGT) Berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD N 3 Tenggeles. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*. 415-

423.

- Shoimin, dkk. (2022). 68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. Ar-Ruzz Media:Yogyakarta
- Sholehah, M., dkk. (2024). Pengaruh Media Puzzle Pecahan Terhadap Hasil Belajar pada Materi Pecahan Siswa Kelas III SDN Tirtayasa 1. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*. 4 (3). 1495-1501.
- Sianturi, A. S. K., dkk. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPAS Di Kelas IV SD Negeri 104243 Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Ilmiah Aquinas*. 7 (2). 255 - 267.
- Sirait, F. N. S., dkk. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Matematika. *Jurnal Pendidikan*. 6 (1). 17 - 40.
- Slameto. (2023). Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2018). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiasih. (2023). Evaluasi Hasil Belajar. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi
- Wisesa, dkk. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Pecahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Pecahan Kelas 2 SDN Pangongangan. Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA). 443-449.
- Wulansari, W., dkk. (2023). Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Operasi Hitung Pecahan Melalui Media Puzzle. *Sebelas April Elementary Education (SAFE)*. 2963-4598.
- Yunita,S. Ucup, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa. 2684-6853.
- Yusrina, R. Y., Sary, R. M., & Suyitno. (2025). *Keefektifan model TGT berbantu media puzzle terhadap hasil belajar pecahan siswa kelas IV SD N 04 Tambakrejo*. **Modeling: Jurnal Program Studi PGMI**, 12(2), 117–130