

Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Question Box* terhadap Hasil Belajar IPAS Sekolah Dasar

Siti Zulfaa Ramadani^{*1}, Fitria Nurulaeni²

^{1,2}Fakultas Bisnis Hukum dan Pendidikan, Universitas Nusa Putra

*Corresponding Author: fitria.nurulaeni@nusaputra.ac.id

Abstract

This study aims to determine the effect of the cooperative learning model known as Team Games Tournament (TGT) utilizing a "Question Box" aid on the IPAS (Natural and Social Sciences) learning outcomes of fourth grade students at SDN Gunung Jaya. The study employs a quantitative approach using a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The sample consists of 48 fourth-grade students, evenly distributed into two groups: 24 students in class IV-A (experimental group) and 24 students in class IV-B (control group). A saturated sampling technique was applied. Data were collected through multiple-choice written tests and document analysis. Statistical analysis was conducted using a non-parametric approach, specifically the Wilcoxon Signed-Rank Test. The test results yielded an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.000, which is below the 0.05 threshold. Thus, it can be concluded that the implementation of the TGT learning model using the Question Box medium has a significant positive impact on improving IPAS learning outcomes specifically regarding the theme "Indonesia Rich in Culture" for elementary school students.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran kooperatif yang dikenal sebagai *Team Games Tournament* (TGT) dengan memanfaatkan alat bantu *Question Box* terhadap hasil belajar IPAS siswa di kelas IV SDN Gunung Jaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen yang menerapkan desain *non-equivalent control group*. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 48 siswa kelas IV, yang didistribusikan secara merata ke dalam dua kelompok kelas, yakni 24 siswa kelas IV-A yang bertindak sebagai kelompok eksperimen serta 24 siswa kelas IV-B sebagai kelompok kontrol. Teknik pengambilan sampel yang diterapkan adalah sampling jenuh. Data dihimpun melalui tes tertulis pilihan ganda serta studi dokumentasi. Untuk menganalisis data, diterapkan pendekatan statistik non-parametrik, yaitu dengan menggunakan uji *Wilcoxon Signed-Rank Test*. Hasil dari uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai signifikansi Asymp. Sig. 2-tailed sebesar 0,000, yang lebih rendah dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dengan media *Question Box* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS

Article History

Received: 2026-07-17

Reviewed: 2026-07-22

Published: 2026-09-17

Keywords

Learning Outcomes, IPAS, Question Box Media, Team Games Tournament.

Sejarah Artikel

Diterima: 2026-07-17

Direview: 2026-07-22

Disetujui: 2026-09-17

Kata Kunci

Hasil Belajar, IPAS, Media Question Box, Model Team Games Tournament

khususnya pada tema "Indonesia Kaya Budaya" bagi siswa sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar tidak hanya menuntut siswa mengingat fakta, tetapi juga memahami hubungan antara konsep alam dan kehidupan sosial di sekitarnya. Oleh sebab itu, kegiatan belajar perlu memberi ruang bagi siswa untuk berdiskusi, mengemukakan pendapat, dan menerapkan konsep melalui situasi yang konkret. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat membantu meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar mereka (Septiani & Alfiani, 2020). Satu di antara mata pelajaran pada jenjang SD yang memerlukan keterlibatan peserta didik yang aktif dan menyeluruh adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Kurikulum IPAS menuntut peserta didik tidak sekadar menguasai konsep teoretis, melainkan juga melatih keterampilan berpikir kritis dan kecakapan kolaborasi, sambil menghubungkan konten pembelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari (Kemendikbudristek, 2022). Dengan demikian, pembelajaran IPAS perlu ditopang oleh pendekatan serta media pembelajaran yang inovatif untuk memotivasi peserta didik agar terlibat secara aktif dan bersemangat selama kegiatan pembelajaran (Rahmawati, 2021).

Hasil PISA 2022 memperlihatkan bahwa skor sains Indonesia, yaitu 383, masih berada di bawah rata-rata OECD yang mencapai 485 (OECD, 2023). Meskipun asesmen tersebut ditujukan kepada peserta didik berusia 15 tahun, temuannya dapat menjadi pengingat bahwa penguatan literasi sains perlu dibangun sejak pendidikan dasar. Siswa perlu dibiasakan memahami informasi, menalar hubungan sebab-akibat, dan

menggunakan pengetahuan untuk menyelesaikan persoalan yang dekat dengan kehidupan mereka. Upaya ini dimaksudkan agar dasar kemampuan berpikir kritis dan capaian belajar sains peserta didik dapat terasah secara optimal sebelum mereka memasuki masa remaja. Capaian yang masih rendah ini menunjukkan bahwa kapasitas peserta didik untuk memahami konsep ilmiah, menelaah informasi, serta memecahkan persoalan kontekstual masih memerlukan peningkatan yang berarti. Pada level kelas, rendahnya capaian belajar peserta didik disebabkan oleh beragam faktor, antara lain penggunaan strategi mengajar yang relatif monoton sehingga memicu kebosanan dan sikap belajar pasif (Aulia & Hidayat, 2021). Pembelajaran yang masih didominasi guru (*teacher-centered*) membuat peserta didik cenderung pasif, kurang bersemangat, dan cepat merasa jenuh selama proses pembelajaran (Sari & Nugraha, 2021). Akibat dari keadaan itu adalah rendahnya keterlibatan kognitif peserta didik dalam memahami konsep-konsep penting secara mendalam (Sari & Putri, 2023).

Kondisi ini turut relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas sebagai kompetensi dasar yang perlu dibangun sejak jenjang sekolah dasar. Model pembelajaran yang hanya berorientasi pada transfer informasi satu arah dinilai kurang memadai untuk membekali peserta didik dengan keterampilan tersebut, sehingga diperlukan pendekatan yang secara sengaja dirancang untuk melatih interaksi sosial dan pemecahan masalah secara kolektif dalam

suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membebani secara psikologis.

Masalah serupa ditemukan pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN Gunung Jaya, Kabupaten Sukabumi. Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan wali kelas, rata-rata nilai kognitif siswa hanya mencapai 55,00, sedangkan KKTP yang ditetapkan sekolah adalah 70. Dengan demikian, sekitar 30 dari 48 siswa atau 62,5% belum mencapai ketuntasan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa masih menghadapi kesulitan ketika harus memahami materi melalui kegiatan yang didominasi ceramah. Sebagian siswa belum aktif dalam diskusi, ragu menyampaikan jawaban, dan mudah kehilangan fokus. Kondisi ini menunjukkan perlunya kegiatan belajar yang lebih interaktif, konkret, dan melibatkan kerja sama antarsiswa. Kondisi pembelajaran yang monoton tersebut menyebabkan siswa cepat jenuh, sehingga model pembelajaran konvensional dianggap sudah tidak relevan lagi untuk menumbuhkan pemahaman konseptual di abad 21 (Saputra et al., 2022). Oleh karena itu, penguatan suasana kelas yang interaktif menjadi prioritas utama guna memaksimalkan capaian akademik peserta didik (Sari & Nugraha, 2021). Peserta didik sekolah dasar yang berada pada fase operasional konkret sejatinya lebih mudah memahami materi jika pembelajaran dilaksanakan secara aktif, menyenangkan, serta melibatkan aktivitas fisik maupun kolaborasi kelompok (Suprijono, 2019).

TGT dipertimbangkan sebagai model yang sesuai untuk merespons permasalahan tersebut karena proses belajarnya menggabungkan kerja kelompok, permainan akademik, dan kompetisi antarkelompok. Dalam pelaksanaannya, siswa memperoleh kesempatan untuk mempelajari materi bersama anggota kelompok, kemudian

menguji pemahamannya melalui permainan dan turnamen. Pola ini memungkinkan terjadinya tutor sebaya sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Slavin, 2015). Sejalan dengan itu, Johnson dan Johnson (1999) menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif akan berjalan efektif apabila memenuhi lima unsur dasar, yaitu saling ketergantungan positif, akuntabilitas individual, interaksi promotif, keterampilan sosial, dan pemrosesan kelompok. Kelima unsur tersebut relevan dengan struktur TGT, karena keberhasilan turnamen kelompok sangat bergantung pada kontribusi tiap anggota sekaligus interaksi saling mendukung di antara mereka. Dengan menggunakan model TGT, peserta didik tidak sekadar mempelajari materi secara mandiri, melainkan juga dibiasakan untuk berkolaborasi, berdiskusi, dan bersaing secara sehat bersama anggota kelompoknya. Kondisi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan serta turnamen akademik ini terbukti dapat mendorong peningkatan capaian belajar kognitif peserta didik secara signifikan (Putra & Dewi, 2022). Efektivitas model TGT ini dapat berlangsung secara optimal pada peserta didik sekolah dasar apabila ditopang oleh media pembelajaran yang konkret dan interaktif. Salah satu perpaduan yang terbukti efektif adalah mengintegrasikan model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media berupa kotak pertanyaan (*Question Box*) (Ajiba dkk., 2025). Pemanfaatan media kreatif yang memanfaatkan kartu pertanyaan acak ini tidak sekadar menarik perhatian belajar siswa, tetapi juga secara empiris terbukti dapat meningkatkan ketajaman berpikir kritis serta menumbuhkan keberanian siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam diskusi kelompok (Paramitha & Zulherman, 2022).

Hasil penelitian Paramitha dan Zulherman (2022) menunjukkan bahwa TGT yang dipadukan dengan *Question Box* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV. Temuan yang sejalan juga dilaporkan oleh Maghfiroh dan Salamah (2025) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Meskipun demikian, penelitian tersebut belum mengkaji penerapan kombinasi tersebut pada pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka, khususnya materi “Indonesia Kaya Budaya”. Walaupun terdapat kemiripan pada variabel yang diteliti, penelitian ini memiliki perbedaan pada mata pelajaran, konteks kurikulum, lokasi penelitian, dan bentuk media yang digunakan. Fokus kajian diarahkan pada siswa kelas IV fase B dengan materi IPAS yang mengintegrasikan aspek ilmu pengetahuan alam dan sosial. Penelitian-penelitian sebelumnya umumnya dilakukan pada jenjang kelas tinggi di SD yang masih menggunakan Kurikulum 2013, dengan fokus pada muatan IPA atau Pendidikan Pancasila yang diajarkan secara terpisah. Adapun penelitian ini didesain dan dilaksanakan secara khusus pada fase B kelas IV SD yang telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Pengujian difokuskan pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) yang terintegrasi, dengan menitikberatkan pada materi “Indonesia Kaya Budaya”. Di samping itu, studi ini melakukan modifikasi pada turnamen akademik dengan menyertakan unsur stimulus visual-motorik melalui media fisik konkret berbentuk kubus interaktif tiga dimensi berwarna guna mengukur capaian belajar kognitif peserta didik dengan lebih objektif dan terukur.

Merujuk pada uraian latar belakang tersebut, studi ini bertujuan guna menguji signifikansi dampak dari implementasi model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan media

kotak pertanyaan (*question box*) terhadap pencapaian kognitif IPAS peserta didik kelas IV di SDN Gunung Jaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu. Rancangan yang dipilih adalah *non-equivalent control group design* karena pembagian siswa telah mengikuti kelas yang tersedia di sekolah dan tidak dilakukan pengacakan individu. (Sugiyono, 2021). Dalam desain penelitian ini terdapat dua kelompok kelas, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelompok tersebut diberi instrumen *pretest* sebelum perlakuan dimulai, dengan tujuan mengukur kemampuan awal capaian belajar kognitif IPAS peserta didik pada materi “Indonesia Kaya Budaya”. Setelah perlakuan selesai diberikan, kedua kelas akan diberi instrumen *posttest* untuk membandingkan capaian akhir hasil belajar peserta didik. Perbandingan skor *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok dimanfaatkan untuk mengidentifikasi pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *Question Box* pada hasil belajar IPAS di Sekolah Dasar.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Gunung Jaya, Kabupaten Sukabumi, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas IV. Karena jumlah populasi terbatas, seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel melalui teknik sampling jenuh. Sampel berjumlah 48 siswa, terdiri atas 24 siswa kelas IV-A sebagai kelompok eksperimen dan 24 siswa kelas IV-B sebagai kelompok kontrol.

Pada penelitian ini terdapat dua jenis variabel, yakni variabel bebas (*independent variable*) serta variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas pada penelitian ini merupakan penerapan model *Team Games*

Tournament (TGT) dengan bantuan media *Question Box*. Variabel ini berfungsi sebagai faktor yang memengaruhi atau menjadi sumber perlakuan dalam penelitian. Sementara itu, hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran IPAS bertindak sebagai variabel terikat. Indikator ini diukur untuk melihat sejauh mana dampak atau perubahan yang muncul akibat adanya perlakuan dari variabel bebas.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes dan dokumentasi. Tes terdiri atas 10 soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator memahami, menerapkan, dan menganalisis pada materi “Indonesia Kaya Budaya”. Sebelum digunakan, soal diperiksa oleh validator untuk memastikan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan indikator capaian belajar, mencakup tingkat memahami (C2), menerapkan (C3), serta menganalisis (C4). Di samping itu, dokumentasi dimanfaatkan sebagai data pendukung untuk melengkapi data penelitian.

Sebelum dimanfaatkan dalam penelitian, instrumen tes diujicobakan terlebih dahulu guna menguji validitas serta reliabilitas butir soal. Uji coba instrumen dilaksanakan pada siswa di luar sampel penelitian yang memiliki karakteristik setara, guna memastikan bahwa hasil uji validitas dan reliabilitas tidak dipengaruhi oleh subjek yang akan menjadi responden penelitian sesungguhnya. Butir soal yang dinyatakan tidak valid pada tahap uji coba selanjutnya direvisi atau digugurkan sebelum instrumen digunakan pada tahap pengambilan data utama. Proses ini penting dilakukan mengingat instrumen tes menjadi alat ukur tunggal untuk menangkap perubahan capaian kognitif siswa pada kedua kelompok, sehingga akurasi dan konsistensi butir soal turut menentukan validitas kesimpulan penelitian secara keseluruhan. Pengujian

validitas dilakukan dengan memanfaatkan *Pearson product-moment correlation*, sementara uji reliabilitas dilakukan dengan *Cronbach's Alpha* melalui bantuan software *IBM SPSS Statistics Version 23 for Windows*.

Analisis data dilakukan dengan memanfaatkan statistika deskriptif dan statistika inferensial. Statistika deskriptif dimanfaatkan untuk menggambarkan hasil *pretest*, *posttest*, serta peningkatan kemampuan peserta didik. Statistika inferensial dimanfaatkan untuk menguji hipotesis penelitian dengan melakukan uji normalitas dan homogenitas sebagai syarat awal analisis. Sebelum pengujian hipotesis dilaksanakan, data diuji terlebih dahulu normalitas dan homogenitasnya. Data dikategorikan berdistribusi normal jika nilai signifikansi ($p > 0,05$) pada uji normalitas, sementara data dinyatakan homogen jika nilai signifikansi ($p > 0,05$) pada uji homogenitas. Jika data berdistribusi normal dan homogen, maka pengujian hipotesis dilaksanakan dengan uji parametrik berupa *Paired Sample T-Test* guna menguji perbedaan skor *Pretest* dan *Posttest* dalam satu kelompok. Namun, jika data tidak memenuhi syarat normalitas, maka diterapkan uji nonparametrik berupa *Wilcoxon Signed-Rank Test*. Seluruh proses analisis data dilaksanakan dengan bantuan *IBM SPSS Statistics Version 23 for Windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data dalam penelitian ini didapatkan dari hasil *Pretest* dan *Posttest* yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data hasil *Pretest* merupakan data yang diperoleh pada saat tes awal sebelum diberikan perlakuan penggunaan model *Team Games Tournament* dan media *Question Box* di kelas eksperimen. Sementara itu, lembar *pretest* pada kelas kontrol juga diberikan di awal sebelum kelompok tersebut mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran

dengan metode konvensional atau ceramah. Data hasil *posttest* adalah data yang didapatkan dari tes akhir peserta didik setelah mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* dan media *Question Box* yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan akhir setelah diberikan perlakuan. Seluruh data dianalisis menggunakan bantuan software *IBM SPSS Statistics Version 23 for Windows*.

Data hasil belajar dikumpulkan selama dua hari di SDN Gunung Jaya. Pada kelompok kontrol (kelas IV-B), pembelajaran dilaksanakan secara konvensional (metode

ceramah). Hasil pengolahan data menunjukkan nilai rata-rata (mean) siswa meningkat dari 52,08 pada *pretest* (terendah 40, tertinggi 70) menjadi 70,42 pada *posttest* (terendah 50, tertinggi 80). Sementara itu, kelompok eksperimen (kelas IV-A) diberikan perlakuan menggunakan model TGT berbantuan media *Question Box*. Hasil capaian kelompok eksperimen menunjukkan lonjakan rata-rata yang lebih signifikan, dari nilai awal (*pretest*) sebesar 57,92 (terendah 30, tertinggi 80) menjadi 79,58 pada nilai akhir (*posttest*) mendapat nilai tertinggi sempurna yaitu 100 dan terendah 60. Rangkuman deskripsi data kedua kelompok disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi Capaian Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol dan Eksperimen

Kelas	N	Nilai terendah	Nilai tertinggi	Nilai rata-rata (mean)
<i>Pretest</i> kelas kontrol	24	40	70	52,08
<i>Posttest</i> kelas kontrol	24	50	80	70,42
<i>Pretest</i> kelas eksperimen	24	30	80	57,92
<i>Posttest</i> kelas eksperimen	24	60	100	79,58

Pengujian asumsi prasyarat normalitas dalam penelitian ini diolah secara digital menggunakan IBM SPSS melalui metode Shapiro-Wilk. Berdasarkan hasil analisis terhadap data dari 48 siswa yang

menjadi sampel, sebaran data yang diperoleh dinyatakan berdistribusi tidak normal. Rincian angka dan output dari pengujian tersebut telah dirangkum secara lengkap pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

Hasil	Shapiro Wilk		
	Statistics	df	sig
<i>Pretest</i> Kontrol	.918	24	.053
<i>Posttest</i> Kontrol	.791	24	.000
<i>Pretest</i> Eksperimen	.928	24	.087
<i>Posttest</i> Eksperimen	.922	24	.064

Tahap berikutnya adalah pengujian homogenitas varians yang dihitung melalui

metode *Levene's Test* berbantuan program SPSS. Output analisis statistik tersebut

menunjukkan angka signifikansi sebesar 0,075. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka karakteristik varians data dalam

penelitian ini resmi dinyatakan homogen atau setara. Informasi data mengenai hasil pengujian ini telah disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Data	<i>Levene</i>	Sig	α	Keterangan
<i>Statistics</i>				
<i>Based on mean</i>	2.375	.075	0,05	Homogen

Tahap akhir pengujian hipotesis dalam penelitian ini dialihkan menggunakan analisis statistik non-parametrik akibat ditemukannya sebaran data yang tidak berdistribusi normal. Adapun jenis pengujian yang diterapkan adalah *Wilcoxon Signed-Rank Test*. Langkah statistik

ini ditujukan untuk menganalisis signifikansi perbedaan median peringkat pada hasil belajar IPAS siswa, baik sebelum (*pretest*) maupun sesudah (*posttest*) pemberian perlakuan di setiap kelompok sampel. Rekapitulasi angka dari hasil analisis hipotesis ini disajikan pada Tabel 4.

 Tabel 4. Uji *Wilcoxon Signed-Rank Test*

Kelompok	Nilai Z hitung	Asymp. Sig. (2-tailed)	Hipotesis
Kelompok Eksperimen (IV-A)	-4,106	0,000	H_0 ditolak, H_a diterima
Kelompok Kontrol (IV-B)	-4,155	0,000	H_0 ditolak, H_a diterima

Berdasarkan Tabel di atas, pengujian pada kelompok eksperimen maupun kontrol sama-sama menghasilkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ ($0,000 < 0,05$), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan peringkat hasil belajar IPAS yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan pada kedua kelas. Meskipun kedua kelompok sama-sama signifikan, capaian deskriptif kuantitatif kelompok eksperimen jauh lebih unggul dengan rata-rata akhir 79,58 dan nilai tertinggi 100, dibandingkan kelas kontrol yang hanya meraih rata-rata 70,42 dan

nilai tertinggi 80. Hasil ini menunjukkan secara empiris bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Question Box* memberikan pengaruh positif yang lebih besar dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN Gunung Jaya Kabupaten Sukabumi.

Pembahasan

Berdasarkan paparan hasil analisis data statistik, terungkap bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *Question Box* memberikan dampak positif yang signifikan pada capaian belajar IPAS

peserta didik kelas IV di SDN Gunung Jaya. Pengujian hipotesis nonparametrik dengan uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* menunjukkan nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($<0,05$) baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Esensi utama dari temuan ini tampak pada selisih margin skor deskriptif antara kedua kelompok. Kelompok eksperimen yang menerima perlakuan inovatif berhasil meraih nilai rata-rata akhir sebesar 79,58 dengan skor tertinggi mencapai 100. Kelompok kontrol yang pembelajaran menggunakan metode ceramah konvensional hanya meraih rata-rata akhir sebesar 70,42 dengan nilai maksimal hanya mencapai 80. Hasil ini mengindikasikan bahwa keragaman model dan media pembelajaran yang berorientasi pada siswa jauh lebih efektif dalam menggali potensi kognitif peserta didik apabila dibandingkan dengan pola pengajaran satu arah.

Kondisi kelas eksperimen tersebut berbanding terbalik dengan kendala yang terjadi pada kelas kontrol (konvensional) yang menggunakan metode ceramah satu arah. Siswa di kelas kontrol cenderung pasif, kurang menunjukkan semangat belajar, dan antusiasme di dalam kelas sangat kurang, yang mengakibatkan hasil belajar yang diperoleh tidak memuaskan dibandingkan kelas eksperimen. Secara metodologis, pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru membuat penyebaran data nilai siswa menumpuk secara ekstrem pada rentang nilai tertentu atau terjadi skewness (kemencengan data). Hal ini disebabkan karena siswa yang

secara alami cerdas akan tetap mendapatkan nilai sangat tinggi secara mandiri, sedangkan siswa yang pasif dan tertinggal akan mendapatkan nilai yang sangat rendah tanpa adanya bantuan tutor sebaya seperti yang ada pada sistem TGT kelas eksperimen. Nilai yang ekstrem dan tidak merata akibat minimnya partisipasi aktif inilah yang memicu terjadinya pelanggaran asumsi normalitas pada kelas kontrol, sehingga peneliti secara valid mengalihkan uji hipotesis menggunakan *Wilcoxon Signed-Rank Test*.

Keunggulan capaian hasil belajar pada kelas eksperimen ini secara teoretis dapat divalidasi melalui integrasi struktur ilmu pengetahuan, khususnya perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar. Merujuk pada konsep perkembangan kognitif Jean Piaget (1952), karakteristik berpikir anak kelas IV berada pada tahapan operasional konkret. Oleh karena itu, kehadiran representasi benda nyata dan keterlibatan aktif sangat diperlukan siswa guna mengonstruksi pemahaman baru dalam struktur kognitif mereka. Menurut Piaget (1952), anak pada rentang usia sekolah dasar berada dalam tahap operasional konkret, yaitu periode ketika kemampuan berpikir logis mulai berkembang, tetapi masih sangat bergantung pada objek, peristiwa, atau pengalaman yang bersifat nyata dan dapat diamati secara langsung. Anak pada tahap ini belum sepenuhnya mampu bernalar terhadap konsep abstrak tanpa dukungan representasi konkret. Model TGT memfasilitasi kebutuhan tersebut dengan memecah dominasi guru dan memindahkan kendali belajar kepada

siswa melalui kerja kelompok yang heterogen. Melalui interaksi sosial dalam kelompok kecil, terjadi proses *scaffolding* yang selaras dengan teori belajar sosial *Lev Vygotsky* (1978). Konsep ini sejalan dengan teori sosiokultural *Vygotsky* (1978) mengenai zona perkembangan proksimal (*zone of proximal development*), yang menegaskan bahwa anak dapat mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi ketika difasilitasi oleh interaksi dengan orang lain yang memiliki kemampuan lebih, baik guru maupun teman sebaya. Proses *scaffolding* yang terjadi dalam kelompok TGT memungkinkan siswa yang lebih memahami materi berperan sebagai mediator bagi siswa lain, sehingga pemahaman kolektif kelompok dapat berkembang secara bertahap. Siswa yang memiliki kemampuan akademik lebih tinggi dapat membantu menjelaskan materi "Indonesia Kaya Budaya" kepada teman sejawatnya yang mengalami kesulitan. Fenomena ini juga dapat dijelaskan melalui teori belajar sosial *Bandura* (1977), yang menyatakan bahwa individu dapat memperoleh perilaku maupun pengetahuan baru melalui observasi dan peniruan terhadap model di sekitarnya. Siswa yang menyaksikan temannya berhasil menjawab pertanyaan dengan percaya diri dalam sesi *Question Box* berpotensi meniru strategi berpikir maupun sikap tersebut, sehingga proses belajar tidak hanya berlangsung melalui instruksi langsung dari guru, tetapi juga melalui pengamatan terhadap sesama siswa dalam kelompok. Proses tutor sebaya ini tidak hanya memperdalam

pemahaman konsep siswa yang menjelaskan, tetapi juga menurunkan ketegangan belajar bagi siswa yang dijelaskan, sehingga hasil belajar kelas eksperimen meningkat secara merata dan memiliki ketuntasan yang lebih optimal dibandingkan kelas kontrol.

Kebaruan (*novelty*) dan temuan signifikan dari penelitian ini terletak pada modifikasi prosedural dalam fase permainan akademik (*games*) dan turnamen (*tournament*) melalui integrasi media *Question Box*. Selama ini, kelemahan mendasar dari model TGT konvensional adalah potensi munculnya kegaduhan di kelas dan hilangnya fokus siswa saat fase kompetisi berlangsung. Penggunaan media *Question Box* terbukti berhasil memodifikasi kelemahan tersebut dengan bertindak sebagai instrumen kendali mekanis yang interaktif. Sesuai dengan prinsip dasar teori behaviorisme *B.F. Skinner* (1953) mengenai pengkondisian operan (*operant conditioning*), kotak pertanyaan interaktif ini berfungsi sebagai stimulus visual yang memicu respons rasa ingin tahu siswa secara instan. Prinsip ini merujuk pada teori pengkondisian operan yang menjelaskan bahwa perilaku individu cenderung berulang apabila diikuti oleh konsekuensi yang menyenangkan atau memberi penguatan positif. Dalam konteks *Question Box*, poin yang diperoleh siswa setelah berhasil menjawab pertanyaan berfungsi sebagai penguat (*reinforcer*) yang mendorong siswa untuk terus berpartisipasi aktif dalam sesi permainan berikutnya. Ketika perwakilan kelompok mengambil pertanyaan dari

kotak misteri tersebut, perhatian seluruh siswa di dalam kelas menjadi terpusat (*attention capturing*). Kegiatan menjawab pertanyaan yang dikemas dalam atmosfer turnamen memberikan penguatan positif (*positive reinforcement*) berupa poin instan yang memicu motivasi intrinsik anak untuk berpikir kritis dan berani mengemukakan pendapat tanpa dibayangi rasa takut salah.

Secara teoretis, implikasi dari temuan riset ini memperkuat literatur pendidikan dasar mengenai pentingnya memadukan model pembelajaran kooperatif dengan media manipulatif berbasis permainan (*game-based learning*). Kesenjangan penelitian terdahulu yang mayoritas hanya menguji model TGT secara mandiri telah dijawab melalui penelitian ini, bahwa efektivitas TGT akan meningkat jika didukung oleh media yang menarik perhatian anak. Secara praktis, temuan ini memberikan implikasi nyata bagi para praktisi pendidikan, khususnya guru sekolah dasar, untuk mulai meninggalkan metode ceramah monoton yang menyebabkan siswa pasif dan jenuh. Model TGT berbantuan *Question Box* terbukti menjadi solusi yang efektif untuk mentransformasi suasana kelas menjadi hidup, kompetitif secara sehat, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada materi-materi IPAS yang sarat akan hafalan konsep abstrak.

Dari sisi penerapan di kelas, keberadaan media *Question Box* juga memberikan manfaat praktis dalam pengelolaan kegiatan turnamen akademik.

Guru tidak perlu menyiapkan mekanisme undian yang rumit karena kartu pertanyaan telah tersusun secara acak di dalam kotak, sehingga alokasi waktu pembelajaran dapat digunakan secara lebih efisien untuk kegiatan diskusi dan penguatan konsep. Bentuk fisik kubus tiga dimensi yang berwarna-warni juga memudahkan guru dalam mengelola giliran kelompok, karena setiap sisi kubus dapat diberi kode warna yang mewakili kategori pertanyaan tertentu, misalnya tingkat kesulitan atau subtema materi. Kemudahan pengelolaan ini penting mengingat salah satu tantangan umum dalam penerapan model pembelajaran berbasis permainan di kelas besar adalah menjaga agar seluruh siswa tetap terlibat tanpa kehilangan kendali suasana kelas. Dengan demikian, *Question Box* tidak sekadar berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai instrumen manajemen kelas yang membantu guru menjaga keseimbangan antara aspek kompetisi dan aspek kolaboratif dalam satu sesi pembelajaran, tanpa mengorbankan ketertiban maupun kenyamanan belajar peserta didik secara keseluruhan.

Penelitian ini tidak terlepas dari sejumlah keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilaksanakan pada satu sekolah dengan jumlah sampel yang relatif terbatas, sehingga generalisasi temuan pada populasi yang lebih luas perlu dilakukan dengan kehati-hatian. Kedua, durasi pengumpulan data yang singkat memungkinkan penelitian belum sepenuhnya menangkap efek jangka panjang dari penerapan model TGT

berbantuan Question Box terhadap retensi pemahaman siswa setelah beberapa minggu atau bulan berlalu sejak intervensi diberikan. Ketiga, penelitian ini berfokus pada aspek kognitif dan belum secara khusus mengukur dimensi afektif maupun psikomotorik yang turut berkembang selama proses pembelajaran kelompok, misalnya perubahan sikap kerja sama atau kepercayaan diri siswa dalam berbicara di depan kelompok. Keempat, peneliti juga belum mengendalikan sepenuhnya variabel luar seperti perbedaan gaya mengajar individual guru pada kedua kelompok, yang berpotensi turut memengaruhi hasil belajar di luar pengaruh model pembelajaran itu sendiri. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan sampel, memperpanjang durasi intervensi, menyertakan instrumen non-tes guna menangkap dampak model pembelajaran ini secara lebih menyeluruh, serta mempertimbangkan kontrol yang lebih ketat terhadap variabel pengajar.

Temuan signifikan ini juga didukung kuat oleh hasil-hasil penelitian terbaru dari jurnal bereputasi. Penelitian oleh Maghfiroh dan Salamah (2025) menegaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media inovatif sangat relevan untuk memicu motivasi serta meningkatkan pencapaian hasil belajar kognitif siswa di sekolah dasar secara signifikan. Lebih lanjut, Ajiba dkk. (2025) dalam kajian eksperimennya juga menunjukkan bahwa integrasi model kooperatif TGT dengan instrumen berupa *Question Box* terbukti secara empiris memberikan pengaruh

positif yang signifikan dalam memperkuat pemahaman konsep ilmiah anak. Sinkronisasi antara temuan nyata di SDN Gunung Jaya dengan riset-riset terpercaya terdahulu menegaskan validitas ilmiah naskah ini, bahwa kolaborasi instrumen kooperatif dan media edukatif verbal-visual adalah solusi terbaik dalam menciptakan pembelajaran sekolah dasar yang bermakna, menyenangkan, dan berorientasi pada hasil.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan *Question Box* berkaitan dengan peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Gunung Jaya pada materi “Indonesia Kaya Budaya”. Rata-rata posttest kelompok eksperimen mencapai 79,58, sedangkan kelompok kontrol mencapai 70,42. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi 0,000, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan posttest pada kelompok yang dianalisis. Dengan demikian, TGT berbantuan *Question Box* dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif pembelajaran IPAS yang melibatkan kerja kelompok dan permainan akademik. Temuan dalam studi ini diproyeksikan mampu menyumbang opsi strategi pengajaran yang kreatif bagi tenaga pendidik di jenjang sekolah dasar. Langkah inovatif ini diharapkan dapat meningkatkan mutu interaksi kelas sekaligus memicu kemajuan hasil belajar kognitif peserta didik. Pemanfaatan media *Question Box* yang menarik dapat menumbuhkan keberanian peserta didik

untuk menjawab soal-soal tantangan tanpa takut melakukan kesalahan karena disajikan dalam wujud permainan yang menyenangkan. Selain meningkatkan capaian kognitif secara merata, model pembelajaran ini juga mampu mengembangkan keterampilan sosial siswa yang positif, seperti keterampilan berkomunikasi, soliditas dalam bekerja sama, serta sikap saling membantu antar teman sebaya di kelas. Bagi guru, temuan ini menunjukkan pentingnya mempertimbangkan model pembelajaran yang melibatkan kerja kelompok dan unsur permainan ketika mengajarkan materi IPAS yang bersifat konseptual maupun hafalan. Guru dapat memulai penerapan TGT secara bertahap, misalnya dengan menyesuaikan tingkat kesulitan pertanyaan pada Question Box sesuai kemampuan rata-rata kelas, serta memastikan pembagian kelompok dilakukan secara heterogen agar proses tutor sebaya dapat berlangsung optimal. Bagi pihak sekolah, dukungan berupa penyediaan waktu dan ruang yang memadai untuk kegiatan pembelajaran berbasis permainan akan membantu guru menerapkan model ini secara lebih konsisten. Bagi peneliti selanjutnya, replikasi penelitian pada jenjang kelas lain, mata pelajaran berbeda, atau dengan durasi intervensi yang lebih panjang akan memperkaya bukti empiris mengenai efektivitas kombinasi model TGT dan media Question Box dalam konteks Kurikulum Merdeka.

DAFTAR RUJUKAN

- Ajiba, I. D., Hakim, L., Nindiati, D. S., & Winarno, N. (2025). Efektivitas Model TGT Berbantuan *Question Box* terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SDN 19 Palembang. Ideguru: *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 165–171.
- Aulia, F., & Hidayat, S. (2021). Analisis pembelajaran konvensional terhadap tingkat keaktifan siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 45-56.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning* (5th ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- Kemendikbudristek. (2022). Panduan pembelajaran dan asesmen pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah pada Kurikulum Merdeka. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Maghfiroh, L., & Salamah, S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media *Question Box* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 9(1), 112-121.

- OECD. (2023). PISA 2022 results: Factsheets - Indonesia. OECD Publishing.
- Paramitha, A. D., & Zulherman, Z. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan *Question Box* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 8(2), 145-154.
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International Universities Press.
- Putra, E., & Dewi, C. (2022). Pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar kognitif siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Tambusai*, 6(2), 1345-1354.
- Rahmawati, I. (2021). Pengembangan model dan media inovatif dalam pembelajaran IPAS sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(3), 176-185.
- Saputra, A., Wijaya, B., & Hidayat, M. (2022). Pengaruh penggunaan model pembelajaran inovatif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(1), 74-83.
- Sari, D., & Nugraha, A. (2021). Studi deskriptif efektivitas metode ceramah satu arah pada pembelajaran abad 21. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4(1), 33-42.
- Sari, M., & Putri, L. (2023). Implementasi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterlibatan kognitif siswa. *Jurnal Edukasi Dasar*, 11(2), 120-129.
- Septiani, N., & Alfiani, R. (2020). Pengaruh pemilihan model pembelajaran terhadap motivasi dan keterlibatan aktif siswa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2), 115-124.
- Skinner, B. F. (1953). *Science and Human Behavior*. New York: Macmillan.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Theory, research and practice*. Allyn and Bacon.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suprijono, A. (2019). *Cooperative learning: Teori dan aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.