



SCHOOL EDUCATION JOURNAL PGSD FIP UNIMED

Volume 15 No. 4 Desember 2025

The journal contains the result of education research, learning research, and service of the public at primary school, elementary school, senior high school and the university
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/school>



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TGT TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA DI KELAS IV SD

Martina Estepania Hinal Siahaan¹, Regina Sipayung², Darinda Sofia Tanjung³,
Frikson Jony Purba⁴, Heka Maya Sari Br. Sembiring⁵
PGSD, FKIP, Universitas Katolik Santo Thomas, Indonesia^{1,2,3,4,5}

Surel: martinaa0007@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Teams Games Tournament cooperative learning model on student learning outcomes in IPAS (Integrated Science) in grade IV at Dharma Wanita Pertiwi Elementary School. The background of this study stems from the initial evaluation results which showed that most students had not achieved the minimum competency standard, with 74.19% of students falling into the "Needs Improvement" category. The TGT model was chosen because it integrates group cooperation, educational games, and academic competition that stimulate motivation, active participation, and in-depth understanding of concepts. This study used an experimental method with a one-group pretest-posttest design. The research sample consisted of all 31 fourth-grade students, selected using total sampling technique. The research instruments included learning outcome tests and student response questionnaires. Data analysis was conducted using the N-Gain test to measure learning outcome improvement and the t-test to examine the significance of the difference between pretest and posttest scores. The results showed an average N-Gain of 0.56, which falls into the moderate category ($0.3 \leq < 0.7$), indicating a significant improvement in learning outcomes. The t-test produced a t-count of 6.116, which was greater than the t-table of 1.696 ($\alpha = 0.05$), so H_a was accepted and H_o was rejected. These findings prove that the TGT cooperative learning model has a positive and significant effect on IPAS learning outcomes, while also increasing motivation, activity, cooperation skills, and a more enjoyable learning atmosphere in the classroom.

Keywords: Cooperative Learning, Learning Outcomes, IPAS, Teams Games Tournament

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Dharma Wanita Pertiwi. Latar belakang penelitian ini berawal dari hasil evaluasi awal yang menunjukkan sebagian besar siswa belum mencapai KKTP, dengan 74,19% siswa berada pada kategori "Perlu Perbaikan". Model TGT dipilih karena mengintegrasikan kerjasama kelompok, permainan edukatif, dan kompetisi akademik yang memacu motivasi, partisipasi aktif, serta pemahaman konsep secara mendalam. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest design*. Sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 31 orang, diambil menggunakan teknik total sampling. Instrumen penelitian meliputi tes hasil belajar dan angket respons siswa. Analisis data dilakukan melalui uji N-Gain untuk mengukur peningkatan hasil belajar, serta uji-t untuk menguji signifikansi perbedaan antara nilai pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata N-Gain sebesar 0,56 yang termasuk kategori sedang ($0,3 \leq < 0,7$), menandakan adanya peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan. Uji-t menghasilkan thitung sebesar 6,116 lebih besar dari t_{tabel} 1,696 ($\alpha = 0,05$), sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Temuan ini membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPAS, sekaligus meningkatkan motivasi, keaktifan, keterampilan kerja sama, serta suasana belajar yang lebih menyenangkan di kelas.

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif, Hasil Belajar, IPAS, Teams Games Tournament

Copyright (c) 2025 Martina Estepania Hinal Siahaan¹, Regina Sipayung², Darinda Sofia Tanjung³, Frikson Jony Purba⁴, Heka Maya Sari Br. Sembiring⁵

✉ Corresponding author

Email : martinaa0007@gmail.com

HP : 081375473834

ISSN 2355-1720 (Media Cetak)

ISSN 2407-4926 (Media Online)

Received 23 November 2025, Accepted 15 September 2025, Published 20 Desember 2025

DOI: [10.24114/sejipgsd.v15i4.70679](https://doi.org/10.24114/sejipgsd.v15i4.70679)

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk landasan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa sejak usia dini. Sekolah dasar tidak hanya menjadi sarana penyampaian ilmu pengetahuan, tetapi juga berfungsi sebagai tempat pembinaan karakter dan penanaman nilai-nilai sosial. Keberhasilan proses pembelajaran di tingkat ini, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), sangat dipengaruhi oleh ketepatan pemilihan strategi serta pendekatan pembelajaran. Sebagai mata pelajaran integratif, IPAS menuntut penguasaan konsep-konsep ilmiah sekaligus keterampilan sosial, sehingga memerlukan metode yang mampu mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang. Hasil pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS di kelas IV SD Dharma Wanita Pertiwi masih menemui kendala. Berdasarkan hasil evaluasi awal melalui pretest, mayoritas siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Data nilai ulangan harian memperlihatkan bahwa 74,19% siswa berada pada kategori Perlu Perbaikan, sementara hanya 3,23% yang masuk kategori Sangat Berkembang. Hal ini menandakan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum memberikan hasil optimal dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Salah satu faktor penyebab rendahnya pencapaian tersebut adalah penggunaan metode pembelajaran konvensional yang berfokus pada guru. Dominasi metode ceramah menyebabkan interaksi di kelas bersifat satu arah, sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Padahal, pada tahap perkembangan

operasional konkret, anak sekolah dasar membutuhkan pembelajaran yang berbasis aktivitas, diskusi, dan permainan. Ketidaksesuaian metode dengan karakteristik belajar siswa berdampak pada menurunnya motivasi, berkurangnya minat, serta terbatasnya kemampuan berpikir kritis dan kreativitas mereka. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi

strategi pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Salah satu model yang dinilai relevan adalah Teams Games Tournament (TGT), yaitu model pembelajaran kooperatif yang memadukan kerja sama kelompok dengan permainan edukatif dan kompetisi akademik. Model ini memungkinkan siswa berinteraksi dalam kelompok heterogen, berdiskusi untuk memperdalam pemahaman materi, serta termotivasi belajar melalui kompetisi yang sehat. Hasil penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Dede Kurnia Adiputra dkk. (2021), menunjukkan bahwa penerapan TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Selain meningkatkan aspek kognitif, penerapan TGT juga berkontribusi pada pembentukan karakter siswa, seperti kerja sama, sportivitas, tanggung jawab, dan saling menghargai pendapat. Hal ini sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan penguatan Profil Pelajar Pancasila. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan mampu mengatasi rendahnya hasil belajar IPAS, menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, serta menumbuhkan keterlibatan aktif siswa dalam proses

pembelajaran. Hasil evaluasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Data yang diperoleh dari pretest siswa menunjukkan rendahnya capaian kognitif siswa secara umum. Berikut adalah data capaian hasil pretest siswa:

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Siswa Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Dharma Wanita Pertiwi

KKTP	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	0-59	23	74,19%	Perlu Perbaikan
	60-69	6	19,35 %	Cukup Berkembang
	70-79	1	3,23%	Berkembang
	80-100	1	3,23%	Sangat Berkembang
Siswa Kelas IV		31	100,00 %	

Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat bahwa mayoritas siswa, yaitu 74,19%, masih berada dalam kategori "Perlu Perbaikan". Ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang telah dilaksanakan belum memberikan dampak optimal terhadap pemahaman materi siswa. Padahal, KKTP dalam pembelajaran IPAS mencakup indikator penting seperti Menjelaskan hubungan antara manusia dan lingkungan secara lisan dan tertulis, mengidentifikasi perubahan lingkungan dan dampaknya terhadap kehidupan, menunjukkan sikap peduli lingkungan dalam tindakan sehari-hari, mampu bekerja sama dalam kelompok saat melakukan observasi atau eksperimen.

Apabila peserta didik belum mencapai indikator-indikator pembelajaran yang telah ditetapkan, diperlukan suatu refleksi yang komprehensif terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Salah satu faktor utama yang diidentifikasi adalah penggunaan metode ceramah yang berpusat pada guru (teacher-centered), di mana alur pembelajaran

cenderung bersifat satu arah dan minim interaksi. Metode ini perlu dialihkan kepada pendekatan pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada peserta didik sehingga mereka memiliki kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta meningkatkan kreativitas. Pada praktiknya, metode ceramah menempatkan guru sebagai sumber informasi utama yang mendominasi penyampaian materi, sementara peserta didik hanya berperan sebagai penerima informasi secara pasif dengan aktivitas terbatas pada mendengarkan dan mencatat.

Peserta didik pada jenjang sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret, yang menurut teori perkembangan kognitif Piaget menuntut penerapan pembelajaran berbasis aktivitas, diskusi, dan permainan. Ketidakterpenuhinya karakteristik gaya belajar tersebut dapat berdampak pada menurunnya motivasi belajar, rendahnya daya serap terhadap materi, serta kecenderungan peserta didik menjadi pasif, mudah merasa bosan, dan kurang percaya diri dalam proses pembelajaran. Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta menumbuhkan keterampilan kolaborasi. Salah satu model yang dinilai relevan adalah Teams Games Tournament (TGT). Model ini merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan kerja sama kelompok dengan permainan edukatif dan kompetisi akademik. Karakteristik TGT sesuai dengan sifat peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai tantangan, kerja sama, dan aktivitas yang menyenangkan.

Implementasi TGT tidak hanya berfokus pada transfer materi pembelajaran, tetapi juga pada penciptaan iklim kompetisi akademik yang sehat. Peserta didik dikelompokkan secara heterogen, mendiskusikan materi yang telah dipelajari, kemudian berpartisipasi dalam permainan kuis atau turnamen sebagai bentuk evaluasi pemahaman. Pendekatan ini mampu meningkatkan motivasi belajar karena peserta didik memandang proses pembelajaran sebagai tantangan yang menarik, bukan sekadar kewajiban akademik. Keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terletak pada kemampuannya mengombinasikan penguatan materi, interaksi tim, dan pemberian penghargaan terhadap pencapaian individu maupun kelompok, sehingga berpotensi signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. menyatakan bahwa TGT lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Pembelajaran kooperatif bentuk Teams Games Tournament merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dapat melibatkan dan menginspirasi siswa dalam proses belajar mengajar (Marwati, Anugrahana, and Yan Ariyanti 2023:2603).

Model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament telah berhasil digunakan dalam berbagai bidang penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Dede Kurnia Adiputra, dkk (2021:104) Vol. 5, No. 2 dalam jurnal Ilmiah PGSD dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar". peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis Systematic Literatur Review

(SLR). Rata-rata peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament pada mata pelajaran IPAS di SD sangat besar. Sehingga model kooperatif Teams Games Tournament sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, model ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi yang menyesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa. Model Pembelajaran Teams Games Tournament memungkinkan setiap siswa berpartisipasi, belajar dari satu sama lain, dan mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda sesuai gaya belajar masing-masing. Penerapan Teams Games Tournament juga dapat mendukung penguatan karakter siswa dalam hal tanggung jawab, sportivitas, kerja sama, serta menghargai pendapat orang lain. Semua ini merupakan bagian dari Profil Pelajar Pancasila, yaitu karakter pelajar yang beriman, mandiri, bernalar kritis, dan mampu bergotong royong.

Dengan mempertimbangkan berbagai aspek tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa permasalahan rendahnya hasil belajar IPAS di kelas IV SD Dharma Wanita Pertiwi perlu diatasi melalui perubahan strategi pembelajaran. Model pembelajaran Teams Games Tournament merupakan alternatif yang sesuai karena mampu meningkatkan capaian KKTP, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan menumbuhkan keterlibatan aktif siswa

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Dharma Wanita Pertiwi pada Tahun Pembelajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan

metode dekskriptik analitik. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Dharma Wanita Pertiwi yang berjumlah 31 orang. Populasi ini terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Adapun karakteristik populasi ini adalah sebagai berikut: siswa berada pada rentang usia 9–10 tahun, yang merupakan usia pertengahan masa kanak-kanak menurut klasifikasi perkembangan kognitif Piaget, yaitu tahap operasional konkret. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel sampel total, dimana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel sehingga jumlah sampel dalam penelitian terdiri dari 31 orang. Sugiyono (2018: 39) mengatakan bahwa Variabel bebas (independen) merupakan variable yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variable terikat, sedangkan variabel terikat (dependen) adalah variable yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”. Variabel bebas sering disebut dengan X dan variabel terikat adalah Y. Dalam penelitian ini, desain penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara dua variabel atau lebih. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, angket, dokumentasi. Sedangkan instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar tes dan lembar angket. Teknik analisis data terdiri dari uji instrumen penelitian (uji validitas tes, uji reliabilitas) dengan uji persyaratan data menggunakan uji normalitas. Teknik pengolahan (analisis) data menggunakan uji N-Gain dan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t. Untuk pengujian data dan analisis data peneliti menggunakan bantuan program microsoft excel dan program spss versi 22

serta pengujian secara manual.

Setelah hasil uji validitas tes pilihan ganda dengan menggunakan rumus korelasi product moment dari 50 soal pilihan berganda terdapat 25 soal yang dinyatakan valid karena $r \text{ hitung} > r_{\text{tabel}}$ dan dapat digunakan dalam tes pilihan ganda yang diberikan pada kelas eksperimen pada ujian *posttest* dan *pretest*. Selanjutnya uji reliabilitas berdasarkan analisis data diperoleh nilai reliabilitas seluruh tes adalah 0,88. Dengan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa soal-soal yang dijadikan instrumen penelitian mempunyai reliabilitas yang sangat tinggi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal

Penelitian ini dilaksanakan di SD Dharma Wanita Pertiwi Jl. Melati II No.30, Sempakata, Kec. Medan Selayang, Kota Medan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan *Pre-Experimental* design dan bentuk One-Group Pretest-posttest Design yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Dharma Wanita Pertiwi Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025. Penelitian ini dilakukan selama 1 minggu.

Sekolah SD Dharma Wanita Pertiwi memiliki fasilitas yang cukup lengkap dan mendukung proses belajar mengajar yang bagus. Sekolah ini memiliki 1 ruang Kepala Sekolah, 1 ruang tata usaha, dan 6 ruang kelas/ruang belajar siswa, 1 perpustakaan, 1 ruang untuk menyimpan alat-alat ekstrakurikuler, 1 ruang uks, dan memiliki 2 ruang toilet.

Penelitian yang dilaksanakan di SD Dharma Wanita Pertiwi pada kelas IV dengan

menggunakan pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament yaitu 31 siswa, maka disimpulkan data dengan menggunakan tes pilihan berganda. Data yang diperoleh dari nilai pretest sebelum dilakukan tindakan dan juga nilai posttest serta angket setelah tindakan pada materi Peta.

Hasil *Pre-Test* Kelas IV

Pada tahap awal penelitian, peneliti melaksanakan pre-test di kelas IV yang berjumlah 31 orang siswa. Pre-test ini bertujuan untuk mengukur kemampuan awal atau pengetahuan prasyarat siswa terhadap topik “Peta” sebelum proses pembelajaran dimulai. Hasil pre-test yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa kemampuan awal hasil belajar siswa masih berada pada kategori rendah.

Tabel 2. Nilai Hasil *Pretest* Kelas IV SD Dharma Wanita Pertiwi

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Alfandi	40	Tidak Memenuhi
2	Alzikri	55	Tidak Memenuhi
3	Aldino	40	Tidak Memenuhi
4	Andini	90	Memenuhi
5	Annisa	30	Tidak Memenuhi
6	Arsy	75	Memenuhi
7	Aura	25	Tidak Memenuhi
8	Auria	90	Memenuhi
9	Clara	50	Tidak Memenuhi
10	Dirga	70	Memenuhi
11	Fhalisa	55	Tidak Memenuhi
12	Gendis	60	Tidak Memenuhi
13	Juno	75	Memenuhi
14	Kelpi	55	Tidak Memenuhi
15	Lionel	55	Tidak Memenuhi
16	M. Faidwaz	65	Tidak Memenuhi
17	M. Erfan	45	Tidak

			Memenuhi
18	Nacita	65	Tidak Memenuhi
19	Nadif	60	Tidak Memenuhi
20	Nouval	90	Memenuhi
21	Raffa	20	Tidak Memenuhi
22	Raisa	100	Memenuhi
23	Rati	15	Tidak Memenuhi
24	Refman	90	Memenuhi
25	Reivan	75	Memenuhi
26	Rhizo A.S	25	Tidak Memenuhi
27	Seven Sius	95	Memenuhi
28	Syafiya	30	Tidak Memenuhi
29	Syannandita	70	Memenuhi
30	Trita	50	Tidak Memenuhi
31	Zahra	75	Memenuhi
Jumlah Nilai		1835	
Rata-rata		59,19	
Max		100	
Min		15	

Berdasarkan Tabel 4.1, nilai rata-rata (mean) yang diperoleh siswa pada *pre-test* adalah 59, 19 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 15. Mengacu pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 70, rata-rata nilai siswa ini menunjukkan bahwa secara klasikal, kemampuan awal siswa masih di bawah standar KKTP. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai tingkat penguasaan materi oleh siswa, nilai *pre-test* kemudian dikelompokkan ke dalam kategori berdasarkan interval nilai.

Hasil *Post-Test* Kelas IV

Setelah peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament dilakukan *post-test* kepada seluruh siswa kelas IV. *Post-test* ini bertujuan untuk mengukur pengaruh hasil belajar siswa setelah intervensi, serta melihat efektivitas model pembelajaran yang diterapkan. Data

nilai *post-test* siswa disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Nilai Post Test

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Alfandi	70	Memenuhi
2	Alzikri	75	Memenuhi
3	Aldino	75	Memenuhi
4	Andini	95	Memenuhi
5	Annisa	50	Tidak Memenuhi
6	Arsy	100	Memenuhi
7	Aura	50	Tidak Memenuhi
8	Auria	95	Memenuhi
9	Clara	75	Memenuhi
10	Dirga	85	Memenuhi
11	Fhalisa	75	Memenuhi
12	Gendis	100	Memenuhi
13	Juno	90	Memenuhi
14	Kelpi	90	Memenuhi
15	Lionel	90	Memenuhi
16	M. Faidwaz	95	Memenuhi
17	M. Erfan	70	Memenuhi
18	Nacita	90	Memenuhi
19	Nadif	95	Memenuhi
20	Nouval	95	Memenuhi
21	Raffa	30	Tidak Memenuhi
22	Raisa	95	Memenuhi
23	Rati	35	Tidak Memenuhi
24	Refman	100	Memenuhi
25	Reivan	95	Memenuhi
26	Rhizo A.S	60	Tidak Memenuhi
27	Seven Sius	85	Memenuhi
28	Syafiya	70	Memenuhi
29	Syannandita	90	Memenuhi
30	Trita	65	Tidak Memenuhi
31	Zahra	100	Memenuhi
Jumlah Nilai		2485	
Rata-rata		80,16	
Max		100	
Min		30	

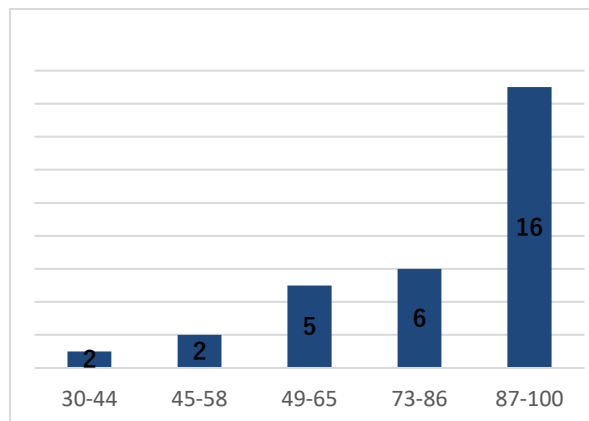
Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam memahami materi Pecahan diperoleh total skor sebesar 2485 dengan memiliki nilai rata-rata 80,16. Nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 30.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* sesuai dengan kebutuhan, minat, siswa mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan efektif dan meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut penjelasan mengenai distribusi frekuensi nilai *post-test* pada tabel 4.4 di bawah ini.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Kategori Nilai Post-test Kelas IV

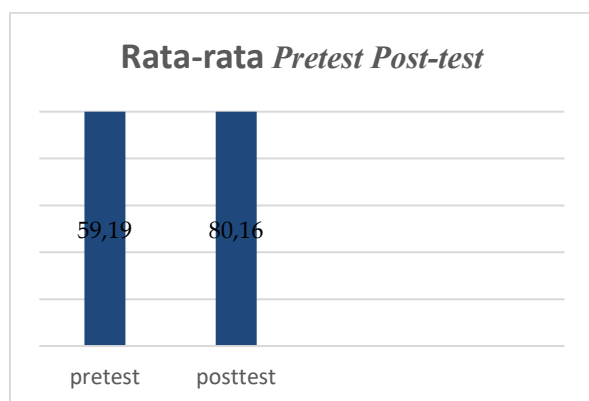
Interval Nilai	Frekuensi	Presentase %	Kategori
30-44	2	6,4%	Kurang
45-58	2	6,4%	Kurang
59-72	5	16,0%	Kurang
73-86	6	19,3%	Baik
87-100	16	51,90%	Sangat Baik
Jumlah	31	100%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui nilai *post-test* siswa pada 2 responden memperoleh skor sekitar 30–44 sebesar 6,4%, 2 responden memperoleh skor sekitar 45-58 sebesar 6,4%, 5 responden memperoleh skor sekitar 59-72 sebesar 16,0%, 6 responden memperoleh skor 73 – 86 sebesar 19,3%, 16 responden memperoleh skor sekitar 87–100 sebesar 51,90%. Hasil presentase frekuensi nilai *pre-test* dapat digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut. hasil ini mencerminkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun kolaboratif, serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar sebagian besar siswa.



Gambar 1. Diagram *Post-Test* Kelas IV

Gambar 1. menunjukkan diagram hasil *post-test* siswa kelas IV, diagram ini dengan jelas memperlihatkan peningkatan nilai yang besar dan pergeseran sebagian besar siswa ke tingkat hasil belajar yang jauh lebih baik, setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament*.



Gambar 2. Diagram Nilai Rata-rata *Pre-test* dan *Post-test*

Dari gambar 2. di atas dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar siswa kelas IV sebelum diberikan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* nilai rata-rata adalah 59,19 sedangkan setelah diberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* mendapat nilai rata-rata 80,16. Maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata setelah diberikan perlakuan terhadap

siswa.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Dharma Wanita Pertiwi, yang beralamat di Jl. Melati II No. 30, Sempakata, Kecamatan Medan Selayang, Kota Medan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV dengan jumlah sampel sebanyak 31 siswa. Model pembelajaran TGT diterapkan untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, serta hasil belajar siswa melalui kombinasi kegiatan kelompok, permainan edukatif, dan kompetisi yang menyenangkan.

Hasil uji validitas instrumen penelitian menunjukkan bahwa dari 50 butir soal tes hasil belajar terdapat 25 butir soal yang valid dan 25 soal yang tidak valid. Sementara itu, dari 50 butir pernyataan angket, terdapat 25 yang valid dan 25 yang tidak valid. Proses uji validitas dilakukan menggunakan aplikasi SPSS versi 23, dan hanya butir yang valid yang digunakan dalam penelitian. Uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,877 untuk tes hasil belajar dan 0,824 untuk angket. Berdasarkan kriteria reliabilitas menurut Sugiyono (2021), nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat kuat, yang berarti instrumen penelitian reliabel dan konsisten untuk digunakan dalam pengumpulan data.

Sebelum penerapan model TGT, hasil pretest menunjukkan nilai rata-rata 59,19, yang berarti sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa terhadap materi IPAS masih rendah. Setelah penerapan

model TGT, hasil posttest menunjukkan peningkatan rata-rata nilai menjadi 80,16, yang menandakan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa. Peningkatan ini disebabkan karena pembelajaran dengan model TGT melibatkan siswa secara aktif dalam kelompok yang heterogen, memadukan unsur kompetisi yang sehat, dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk saling membantu memahami konsep yang diajarkan.

Selain peningkatan hasil tes, hasil angket respon siswa terhadap penerapan model TGT juga menunjukkan nilai rata-rata 80,19, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Respon positif ini menggambarkan bahwa siswa merasa lebih antusias, senang, dan bersemangat mengikuti pembelajaran dengan model TGT dibandingkan dengan metode konvensional. Siswa merasa kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan karena adanya unsur permainan dan kompetisi antar kelompok.

Hasil uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan taraf signifikansi 5% menunjukkan nilai $L_{hitung} = 0,158$ dan $L_{tabel} = 0,159$, sehingga $0,158 \leq 0,159$ yang berarti data berdistribusi normal. Dengan demikian, data hasil penelitian memenuhi syarat untuk dilakukan uji statistik parametrik. Uji koefisien korelasi menghasilkan nilai $r_{xy} = 0,563$, sedangkan $r_{tabel} = 0,355$, sehingga $r_{xy} \geq r_{tabel}$. Hal ini menunjukkan adanya hubungan positif dengan tingkat keamatan sedang antara penerapan model pembelajaran TGT dan hasil belajar siswa. Selanjutnya, hasil uji-t menunjukkan nilai $t_{hitung} = 6,116 \geq t_{tabel} = 1,696$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model TGT menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang bersifat aktif dan kolaboratif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Melalui kombinasi antara kegiatan bermain dan belajar, siswa tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan sportivitas. Proses pembelajaran menjadi lebih hidup karena siswa berperan langsung dalam kegiatan kompetitif yang mendukung pemahaman materi secara menyenangkan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Adiputra, K. dkk (2021), yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dengan rata-rata peningkatan sebesar 42%. Hal ini menunjukkan konsistensi bahwa model TGT efektif diterapkan dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar karena menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan bahwa model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran IPAS. Model ini mampu meningkatkan keaktifan, tanggung jawab, dan motivasi belajar siswa, serta menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, model TGT dapat direkomendasikan sebagai alternatif model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Dharma Wanita Pertiwi Tahun Pembelajaran 2024/2025, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT mampu memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan nilai rata-rata dari hasil pretest sebesar 59,19 menjadi posttest sebesar 80,19 setelah diberi perlakuan dengan model TGT. Selain itu, hasil uji statistik menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($6,116 \geq 1,696$) dan nilai koefisien korelasi sebesar 0,563, yang berarti terdapat hubungan yang sedang namun signifikan antara penggunaan model TGT dengan peningkatan hasil belajar siswa.

Penerapan model TGT terbukti tidak hanya meningkatkan capaian akademik, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan permainan dan turnamen yang dikombinasikan dengan kerja tim, siswa menjadi lebih termotivasi, berani mengemukakan pendapat, serta mampu bekerja sama dengan teman sekelompoknya. Dengan demikian, model pembelajaran ini efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada siswa sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti merekomendasikan agar guru dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, baik pada mata pelajaran

IPAS maupun pelajaran lainnya. Sekolah diharapkan turut mendukung dengan memberikan pelatihan dan fasilitas yang memadai bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran inovatif. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan memperluas variabel atau konteks penelitian agar dapat memberikan kontribusi yang lebih komprehensif terhadap peningkatan mutu pendidikan di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar*. Jurnal Holistika, 2, 104–111. <https://doi.org/https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Bandung: Rineka Cipta.
- Atikah, Fatya, A., Irsal, H., & Gusmaneli. (2024). *Implementasi Strategi Cooperative Learning Dalam Pembelajaran*. PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan, 4(3), 90–105. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i3.1458>
- Cahyati, E. (2021). *Application of the Teams Games Tournament Model to Mathematics Learning Outcomes in Elementary Schools. Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 4(6), 1061–1068. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Hariyanto, A. (2019). *Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) & Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik*. Deepublish.

- Istarani, I. (2022). *Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Media Persada.
- Banjarnahor, Y. D. M., & Siregar, H. (2025). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Teams Games Tournament Kelas V Sdn 064974 Medan Tembung*. INOVATIF, 11(1), 44–58. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v4i2.2869>
- Malau, J. G., Elvri Simbolon, & Sitorus, M. H. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Pak Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA NEGERI 1 Pegagan Hilir Tahun Pembelajaran 2024/2025*. Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora, 4(3), 4407–4422.
- Marwati, E., Anugrahana, A., & Betris, P. Y. A. (2023). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Kelas IV SD Negeri Plaosan 1*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 7(1), 2601–2607.
- Prasetya, H. (2023). *Model Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman, T., Pratiwi, A. A. S., & Suroto. (2020). *Perbandingan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Course Review Horay, Teams Games Tournament Dan Numbered Heads Together Dengan Memperhatikan Minat Belajar*. Economic Education and Entrepreneurship Journal, 3(1), 9–18.
- Sabila, R. F., & Isroah. (2021). *Pengaruh Model Belajar-mengajar Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Akuntansi Dasar Kompetensi Jurnal Penyesuaian Murid Kelas X Akuntansi*. Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia, 10(1), 1–13.
- Sholikhah, A. B., Cahyono, B. E. H., & Andriani, I. Y. (2025). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas IV di SDN 01 Winongo*. Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan, 3(1), 125–136. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4493>
- Sudjana, N. (2022). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Remaja rosdakarya.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tanjung, D. S., Ambarwati, N. F., Juliana, & Prayuda, M. S. (2024). *Application of the Problem Based Learning Model to Improve Students' Learning Outcomes and Critical Thinking Ability on Mathematics Lessons in Primary School*. Jurnal Pa, 8(3), 307–318.
- Tanjung, D. S., & Juliana. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. Elementary School Journal PGSD FIP Unimed, 12(1), 37–44.
- Tanjung, D. S., Juliana, & HS, D. W. S. (2023). *Improving Fourth-Grade Students' Learning Outcomes Using the Discovery Learning Method in Indonesian at SD Negeri 200111 Padangsidempuan*. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 12(5), 1302–1313.

- Tanjung, D. S., Mahulae, S., & Tumanggor, A. F. M. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Mutiara Pendidikan Indonesia, 7(2), 145–154.
- Tanjung, D. S., Pinem, I., Mailani, E., & Ambarwati, N. F. (2024). *Penelitian Tindakan Kelas*. (Pertama). Jakarta: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Tanjung, D. S., Sembiring, R. K., & Habeahan, D. F. (2022). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di Sekolah Dasar Medan*. School Education Journal PGSD Fip Unimed, 12(2), 176–184
- Wahyuni, A., Atmaja, G. T., Khasanah, K., Maulida, N. A., Zaini, M., Putra, A. P., Fajeriadi, H., Hartati, D., & Khatimah, H. (2024). *Meningkatkan hasil belajar siswa tentang sistem peredaran darah dengan pembelajaran kooperatif tipe CIRC dan TGT*. Journal of Biology Creative Education, 1(2), 78–83.