DAMPAK MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR

Panji Jamiat[1], Agus Muharam[2], Gemi Gustiani[3]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Purwakarta[1,2,3]
[1] jamiatpanji@gmail.com
[2] agusmuharam.yasri@gmail.com
[3]gemigustiani24@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to examine the impact of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model on students' learning outcomes in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject at elementary school. A quantitative approach with a quasi-experimental design, specifically the Nonequivalent Control Group Design, was employed. The sample consisted of 25 third-grade students in an experimental class that received TGT-based instruction and 25 students in a control class that received conventional instruction at SDN Batukasur. Data were collected through pretest and posttest instruments and analyzed using descriptive statistics, normality and homogeneity tests, an independent sample t-test, and N-Gain analysis. Before treatment, both groups showed comparable learning outcomes (mean 56.12 versus 56.00; Sig. = 0.945). After treatment, the experimental group's mean posttest score rose to 84.60, compared to 65.32 in the control group, with an N-Gain of 0.659 (moderate category) versus 0.213 (low category). The independent sample t-test yielded t = 12.790 with Sig. = 0.000 (< 0.05), indicating a significant effect of the TGT model on learning outcomes. These findings confirm that TGT is an effective alternative learning model for improving elementary students' learning outcomes in the IPAS subject.

Keywords: Team Games Tournament, learning outcomes, IPAS, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis kuasi eksperimen desain Nonequivalent Control Group Design. Sampel penelitian terdiri atas 25 siswa kelas III sebagai kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran dengan model TGT dan 25 siswa sebagai kelompok kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional di SDN Batukasur. Data dikumpulkan melalui instrumen pretest dan posttest, kemudian dianalisis melalui statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji independent sample t-test, dan analisis N-Gain. Sebelum perlakuan, kedua kelompok menunjukkan hasil belajar yang setara (rerata 56,12 berbanding 56,00; Sig. = 0,945). Setelah perlakuan, rerata posttest kelompok eksperimen meningkat menjadi 84,60, sedangkan kelompok kontrol hanya 65,32, dengan N-Gain sebesar 0,659 (kategori sedang) berbanding 0,213 (kategori rendah). Hasil uji independent sample t-test menunjukkan nilai t sebesar 12,790 dengan Sig. sebesar 0,000 (< 0,05), yang menandakan adanya pengaruh yang

signifikan dari model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini menegaskan bahwa TGT merupakan alternatif model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Team Games Tournament (TGT), hasil belajar, IPAS, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pada abad ke-21, kualitas sumber daya manusia menjadi penentu utama daya saing suatu bangsa, sehingga investasi pada sistem pendidikan yang responsif terhadap perkembangan zaman diyakini mampu menghasilkan lulusan yang unggul dan berdaya saing tinggi (Nurhedi, Arif, & Ridwan, 2025). Salah satu wujud pembaruan pendidikan tersebut adalah kebijakan Kurikulum Merdeka, yang menghadirkan perubahan mendasar dalam pembelajaran di sekolah dasar melalui penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan tujuan agar peserta didik memahami keterkaitan fenomena alam dan sosial secara utuh sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis dan bernalar ilmiah (Winarni & Ismaya, 2024).

Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan bagi satuan pendidikan untuk merumuskan integrasi antarmata pelajaran secara lebih fleksibel dan kontekstual (Wijayanti & Ekantini, 2023). Namun demikian, cakupan materi IPAS yang luas serta menuntut perpaduan pemahaman konsep dan hafalan kerap menjadi tantangan bagi peserta didik sekolah dasar yang secara psikologis masih berada pada tahap berpikir konkret (Mayangsari, Khoirunnisa, Fitria, & Nuraini, 2024). Kondisi ini diperparah oleh metode pembelajaran yang masih didominasi ceramah dan berpusat pada guru (teacher centered), sehingga peserta didik cenderung pasif (Anjeliani, Yanti, Aisyah, Saputra, & Khoirunnisa, 2024), diiringi rendahnya motivasi dan kerja sama antarpeserta didik (Umar & Widodo, 2022).

Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah Team Games Tournament (TGT), yaitu model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan saling membantu dalam kelompok belajar guna mencapai tujuan bersama (Amelia & Mustamiroh, 2024), melalui lima tahap utama: penyajian kelas, belajar dalam tim,

permainan, turnamen, dan penghargaan tim (Inajati, 2023). Unsur permainan dan kompetisi yang sehat dalam TGT dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Nurhadi, Suryadi, & Prasetyo, 2024; Sailer & Homner, 2023).

Beberapa penelitian terdahulu memperkuat keyakinan atas efektivitas model TGT, di antaranya pada pembelajaran IPA (Nasution & Dwi, 2025), IPAS kelas IV (Prabawati, Jampel, & Suma, 2025), IPAS kelas V (Wahyuni & Lingga, 2025), maupun Pendidikan Pancasila (Nakhlah & Rondli, 2024). Meskipun demikian, penelitian mengenai dampak TGT secara khusus pada pembelajaran IPAS kelas III dengan desain kuasi eksperimen dan kelompok kontrol masih relatif terbatas, sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kuasi eksperimen (quasi experimental design) bentuk Nonequivalent Control Group Design, yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang masing-masing diberikan pretest dan posttest tanpa pengacakan subjek secara penuh, sebagaimana lazim digunakan dalam penelitian pendidikan di lingkungan sekolah (Kurniati, Jannah, & Fitraini, 2021). Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III SDN Batukasur tahun pelajaran 2025/2026. Sampel ditentukan melalui teknik purposive sampling (Asrulla, Risnita, Jailani, & Jeka, 2023), yaitu kelas III-A sebagai kelompok eksperimen (n = 25) yang memperoleh pembelajaran dengan model TGT dan kelas III-B sebagai kelompok kontrol (n = 25) yang tetap menggunakan pembelajaran konvensional, pada materi “Berkenalan dengan Energi”.

Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda yang diberikan sebagai pretest dan posttest, dilengkapi dengan observasi keterlaksanaan pembelajaran dan dokumentasi. Instrumen tes terlebih dahulu diuji validitas menggunakan korelasi product moment dan reliabilitas menggunakan Alpha

Cronbach sebelum digunakan untuk pengambilan data (Ramadhan, Siroj, & Afgani, 2024). Data dianalisis melalui uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk (Quraisy, 2022), uji homogenitas Levene (Nurhaswinda, Fauzan, Anggraini, & Sari, 2026), uji independent sample t-test, serta analisis N-Gain untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar (Astuti & Muncarno, 2021). Hipotesis diterima apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data pretest menunjukkan rerata kelompok eksperimen sebesar 56,12 dan kelompok kontrol sebesar 56,00, dengan hasil uji independent sample t-test tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan (Sig. = 0,945), yang berarti kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang setara sebelum diberikan perlakuan. Setelah perlakuan, rerata posttest kelompok eksperimen meningkat menjadi 84,60, jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang hanya mencapai 65,32. Ringkasan statistik deskriptif dan hasil analisis N-Gain kedua kelompok disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Statistik Deskriptif Pretest, Posttest, dan N-Gain

Kelompok	N	Rerata Pretest	Rerata Posttest	N-Gain (Kategori)
Eksperimen	25	56,12	84,60	0,659 (Sedang)
Kontrol	25	56,00	65,32	0,213 (Rendah)

Berdasarkan Tabel 1, kelompok eksperimen mengalami peningkatan rerata sebesar 28,48 poin (dari 56,12 menjadi 84,60), jauh lebih besar dibandingkan kelompok kontrol yang hanya meningkat 9,32 poin (dari 56,00 menjadi 65,32). Nilai N-Gain kelompok eksperimen sebesar 0,659 tergolong kategori sedang, sedangkan kelompok kontrol sebesar 0,213 tergolong kategori rendah, yang menegaskan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen tidak hanya lebih besar tetapi juga lebih merata dibandingkan kelompok kontrol.

Uji prasyarat menunjukkan bahwa data pretest maupun posttest kedua kelompok berdistribusi normal dan homogen, sehingga pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji independent sample t-test dengan asumsi equal variances assumed. Ringkasan hasil pengujian disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Uji Independent Sample T-Test

Data	t	df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Pretest	0,070	48	0,945	Tidak berbeda signifikan
Posttest	12,790	48	0,000	Berbeda signifikan

Berdasarkan Tabel 2, uji-t data posttest menghasilkan nilai t sebesar 12,790 dengan Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang jauh lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa model TGT berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada berbagai mata pelajaran, baik IPA (Nasution & Dwi, 2025), IPAS (Prabawati, Jampel, & Suma, 2025; Wahyuni & Lingga, 2025), maupun Pendidikan Pancasila (Nakhlah & Rondli, 2024).

Secara teoretis, keberhasilan model TGT dapat dijelaskan melalui pandangan konstruktivisme, yang menegaskan bahwa pengetahuan tidak diterima secara pasif oleh siswa, melainkan dibangun secara aktif melalui interaksi, pengalaman, dan kolaborasi dengan lingkungan belajarnya (Bustomi, Sukardi, & Astuti, 2024), sejalan dengan pentingnya interaksi sosial dan pendampingan (scaffolding) dalam mendorong perkembangan kognitif siswa (Tohari & Rahman, 2024). Unsur permainan dan turnamen dalam TGT turut menumbuhkan motivasi belajar dan suasana kompetisi yang sehat, sehingga siswa menjadi lebih antusias dan terlibat aktif dalam menyelesaikan persoalan akademik secara kolaboratif (Qurrotulayunsufyan & Hartono, 2024). Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan dukungan empiris bahwa model pembelajaran TGT dapat dijadikan alternatif model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa sebelum diterapkan model pembelajaran TGT, hasil belajar IPAS siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol relatif setara dan tergolong

belum optimal. Setelah diterapkan model TGT, hasil belajar kelompok eksperimen meningkat secara signifikan dan jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil uji independent sample t-test membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Oleh karena itu, model TGT dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar, dengan catatan guru perlu mempersiapkan pembentukan kelompok, materi permainan, dan aturan turnamen secara matang agar pelaksanaannya berjalan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Amelia, D., & Mustamiroh, S. (2024). Karakteristik pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dalam meningkatkan kerja sama siswa. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 11(1), 55–64.

Anjeliani, R., Yanti, F., Aisyah, N., Saputra, D., & Khoirunnisa, W. (2024). Integrasi IPA dan IPS dalam pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar, 12(1), 1–12. https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.416

Asrulla, Risnita, Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian kuantitatif pendidikan. Jurnal Metodologi Penelitian Pendidikan, 5(2), 77–88. https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10836

Astuti, P., & Muncarno. (2021). Analisis N-Gain dalam pengukuran efektivitas model pembelajaran di sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 8(2), 133–142. https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i2.3567

Bustomi, A., Sukardi, T., & Astuti, W. (2024). Konstruktivisme dalam pembelajaran aktif di sekolah dasar. Jurnal Filsafat Pendidikan, 6(1), 45–55. https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.37551

Inajati, S. (2023). Sejarah dan pengembangan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Jurnal Pendidikan Kooperatif, 4(2), 61–70.

Kurniati, A., Jannah, F., & Fitraini, D. (2021). Pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap pemahaman konsep siswa: Studi kuasi eksperimen di sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains, 9(2), 145–156. https://doi.org/10.31851/indiktika.v3i2.5590

Mayangsari, D., Khoirunnisa, W., Fitria, R., & Nuraini, S. (2024). Persepsi guru terhadap penerapan Kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPAS. Jurnal

Kurikulum dan Pembelajaran, 12(1), 55–66.

Nakhlah, F., & Rondli, W. S. (2024). Pengaruh model Teams Games Tournament terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dasar, 5(2), 90–99. https://doi.org/10.61692/edufa.v2i1.108

Nasution, R., & Dwi, A. (2025). Penerapan model kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Sains Dasar, 4(1), 12–22. https://doi.org/10.62335/aksioma.v2i2.939

Nurhadi, Suryadi, A., & Prasetyo, B. (2024). Teams Games Tournament sebagai strategi pembelajaran kooperatif yang menyenangkan. Jurnal Strategi Pembelajaran, 8(2), 77–89.

Nurhaswinda, Fauzan, A., Anggraini, D., & Sari, M. (2026). Uji homogenitas varians pada penelitian kuasi eksperimen pendidikan dasar. Jurnal Statistika Pendidikan, 2(1), 5–14.

Nurhedi, D., Arif, M., & Ridwan, T. (2025). Kualitas sumber daya manusia dan daya saing bangsa pada abad ke-21. Jurnal Pendidikan dan Pembangunan, 11(1), 1–10. https://doi.org/10.59581/jmki-widyakarya.v3i3.5347

Prabawati, N. K., Jampel, I. N., & Suma, K. (2025). Pengaruh model Teams Games Tournament terhadap partisipasi dan hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Jurnal Pendidikan IPAS, 4(1), 1–12. https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1838

Qurrotulayunsufyan, N., & Hartono, R. (2024). Kompetisi sehat dan berpikir kritis dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT. Jurnal Pembelajaran Kooperatif, 5(1), 20–30. https://doi.org/10.58230/ijier.v1i1.58

Quraisy, A. (2022). Uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk pada penelitian pendidikan. Jurnal Statistika dan Penelitian Pendidikan, 3(1), 1–10. https://doi.org/10.36339/jhest.v3i1.42

Ramadhan, R., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas dan reliabilitas instrumen tes hasil belajar. Jurnal Pengukuran Pendidikan, 6(1), 15–25. https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885

Sailer, M., & Homner, L. (2023). Gamifikasi dan permainan akademik dalam pembelajaran berbasis pengalaman. Jurnal Pembelajaran Inovatif, 5(2), 101–112.

Tohari, H., & Rahman, A. (2024). Interaksi sosial dan scaffolding dalam perkembangan kognitif peserta didik. Jurnal Psikologi Perkembangan Anak, 8(1), 21–30. 209–228. https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i1-13

Umar, M., & Widodo, S. (2022). Motivasi dan kerja sama antarpeserta didik dalam pembelajaran IPAS. Jurnal Pendidikan IPA dan IPS, 4(2), 66–75. https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i01.11233

Wahyuni, D., & Lingga, R. (2025). Efektivitas model Teams Games Tournament terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V. Jurnal Pendidikan IPAS Nusantara, 3(1), 1–11. https://doi.org/10.31004/joecy.v5i2.249

Wijayanti, N., & Ekantini, A. (2023). Fleksibilitas integrasi mata pelajaran pada Kurikulum Merdeka. Jurnal Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, 11(1), 1–10. https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9597

Winarni, E. W., & Ismaya, D. (2024). Berpikir kritis dan bernalar ilmiah dalam pembelajaran IPAS. Jurnal Pendidikan Sains dan Sosial, 6(1), 12–22.