Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 03, September 2026

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Delvita Syahputri[1], Jumat Barus[2], Samsul Bahri[3]
[1]Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FTIK UIN Sultanah Nahrasiyah Lhokseumawe
[1]delvitasyahputri145@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of applying the cooperative learning model of the Team Game Tournament (TGT) type on the science and social studies (IPAS) learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 2 Semadam, particularly on the topic of the influence of force on the motion of objects. The background of this research is the low learning outcomes of students taught through the Discovery Learning model commonly used by the teacher, where only 40% of students reached the minimum mastery criterion. A quantitative approach with a quasi-experimental method and a Nonequivalent Control Group Design was employed, involving 48 fourth-grade students divided into an experimental class (24 students) taught using TGT and a control class (24 students) taught using Discovery Learning. Data were collected through a multiple-choice achievement test administered as a pretest and posttest, which had been tested for validity and reliability. Data analysis included descriptive statistics, normality and homogeneity tests, and an independent sample t-test using SPSS version 27. The results show that the average posttest score of the experimental class (79.17) was higher than that of the control class (70.42). The independent sample t-test produced a significance value of 0.009 ($p < 0.05$), indicating that the null hypothesis was rejected. It is concluded that the application of the TGT cooperative learning model has a significant effect on the IPAS learning outcomes of fourth-grade elementary school students.

***Keywords**: Team Game Tournament, learning outcomes, IPAS*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 2 Semadam, khususnya pada materi pengaruh gaya terhadap gerak benda. Penelitian ini dilatari oleh rendahnya hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model Discovery Learning yang biasa digunakan guru, di mana hanya 40% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain Nonequivalent Control Group Design, melibatkan 48 siswa kelas IV yang terbagi menjadi kelas eksperimen (24 siswa) yang diajar dengan model TGT dan kelas kontrol (24 siswa) yang diajar dengan model Discovery Learning. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda yang diberikan sebagai pretest dan posttest, yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data meliputi statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t sampel independen dengan bantuan SPSS versi 27. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata

nilai posttest kelas eksperimen (79,17) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (70,42). Uji independent sample t-test menghasilkan nilai signifikansi 0,009 (p < 0,05), yang berarti hipotesis nol ditolak. Disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: Team Game Tournament, hasil belajar, IPAS

A. PENDAHULUAN

Capaian belajar siswa menjadi salah satu indikator utama dalam menilai keberhasilan suatu proses pembelajaran di lingkungan sekolah. Capaian tersebut menggambarkan kompetensi yang dimiliki siswa setelah menjalani kegiatan belajar, baik dari sisi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Slavin menjelaskan bahwa capaian belajar merupakan wujud perubahan kemampuan siswa yang muncul akibat keterlibatan aktif dalam pembelajaran yang dirancang secara terencana, sehingga capaian belajar dapat dipakai sebagai cermin tercapai tidaknya tujuan pembelajaran.

Pada dasarnya, capaian belajar bukan sekadar angka yang diperoleh siswa di akhir pembelajaran, melainkan juga mencerminkan sejauh mana siswa memahami, menguasai materi, dan mampu mengaplikasikan pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari, mencakup kemampuan mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, hingga mencipta. Dengan demikian, capaian belajar bersifat menyeluruh dan tidak sebatas pada kemampuan menghafal.

Keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan di sekitarnya. Faktor dari dalam diri mencakup minat, motivasi, kondisi fisik, dan kapasitas intelektual, sementara faktor dari luar mencakup metode pembelajaran, lingkungan sekolah, serta peran guru. Kondisi ini menegaskan bahwa keberhasilan belajar tidak lepas dari kualitas proses pembelajaran yang berlangsung.

Berdasarkan observasi awal serta wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 2 Semadam, ditemukan bahwa capaian belajar IPAS siswa pada materi pengaruh gaya terhadap benda masih belum optimal. Sebagian siswa kesulitan memahami konsep yang diajarkan, kurang aktif selama pembelajaran, dan belum mampu

menuntaskan soal yang memerlukan kemampuan bernalar. Walaupun guru telah menerapkan model Discovery Learning sesuai dengan Kurikulum Merdeka, keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar masih belum maksimal. Data ulangan harian menunjukkan bahwa dari 24 siswa, hanya 10 siswa (40%) yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, sedangkan 14 siswa (60%) lainnya masih berada di bawah KKM. Temuan ini mengindikasikan bahwa capaian belajar IPAS siswa kelas IV di sekolah tersebut perlu ditingkatkan.

Rendahnya capaian belajar tersebut diduga berkaitan dengan kurang optimalnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa yang pasif cenderung mengalami kesulitan memahami materi karena kesempatan berdiskusi dan bertukar gagasan masih terbatas, padahal keterlibatan aktif merupakan salah satu penunjang penting keberhasilan belajar. Salah satu alternatif yang dapat ditawarkan untuk mengatasi persoalan tersebut adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT), yaitu model yang menekankan kegiatan belajar berkelompok yang dipadukan dengan permainan akademik dan kompetisi yang sehat sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, saling membantu, dan bekerja sama mencapai tujuan kelompok.

Model TGT dipandang relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang umumnya menyenangi aktivitas belajar yang melibatkan interaksi, kerja sama, dan permainan. Adanya elemen turnamen dalam pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih baik dan berdampak pada peningkatan capaian belajar. Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik mengkaji pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 2 Semadam, dengan harapan dapat memberi kontribusi bagi peningkatan kualitas pembelajaran serta menjadi referensi strategi pembelajaran inovatif bagi guru, khususnya pada materi pengaruh gaya terhadap gerak benda.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam

penelitian ini adalah: apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar, serta diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis bagi pengembangan strategi pembelajaran, maupun secara praktis bagi guru, siswa, dan pihak sekolah dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar.

Secara konseptual, model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu varian pembelajaran kooperatif yang memadukan empat unsur utama, yaitu penyajian materi oleh guru, pembentukan kelompok belajar yang heterogen, permainan akademik, dan turnamen antarkelompok yang diakhiri dengan pemberian penghargaan tim. Slavin menjelaskan bahwa rangkaian kegiatan tersebut dirancang agar siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses membangun pemahaman bersama teman sekelompok. Melalui mekanisme kerja kelompok yang dipadukan dengan unsur permainan dan kompetisi yang sehat, siswa terdorong untuk saling membantu, bertukar gagasan, serta bertanggung jawab terhadap pencapaian kelompoknya, sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup dan tidak monoton.

Keunggulan model TGT terletak pada kemampuannya menggabungkan aspek kognitif dan afektif secara bersamaan. Dari sisi kognitif, kegiatan permainan dan turnamen memberi kesempatan kepada siswa untuk menguji dan memperdalam pemahaman konsep yang telah dipelajari melalui presentasi materi. Dari sisi afektif, interaksi dalam kelompok heterogen melatih siswa untuk bekerja sama, menghargai pendapat teman, serta menumbuhkan rasa percaya diri ketika mewakili kelompoknya dalam turnamen. Karakteristik tersebut menjadikan TGT relevan diterapkan pada jenjang sekolah dasar, mengingat siswa pada usia tersebut umumnya lebih mudah memahami konsep abstrak apabila disajikan

melalui aktivitas yang konkret, menyenangkan, dan melibatkan interaksi sosial.

Beberapa kajian terdahulu telah menelaah pengaruh penerapan model TGT terhadap hasil belajar siswa pada berbagai jenjang dan mata pelajaran. Penelitian yang dilakukan pada siswa kelas III sekolah dasar menemukan bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT melalui penelitian tindakan kelas mampu meningkatkan hasil belajar tematik secara bertahap dari siklus pertama ke siklus berikutnya, baik dilihat dari nilai rata-rata maupun persentase ketuntasan belajar. Selain itu, keaktifan siswa dalam diskusi kelompok dan permainan akademik juga mengalami peningkatan yang sejalan dengan perbaikan hasil belajar tersebut.

Kajian lain yang menggunakan pendekatan eksperimen kuantitatif juga melaporkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar menggunakan model TGT dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan metode konvensional. Peningkatan tersebut dikaitkan dengan tingginya keterlibatan siswa dalam kegiatan diskusi kelompok dan permainan akademik, yang pada gilirannya mendorong motivasi belajar serta memperkuat pemahaman materi secara kolaboratif. Temuan-temuan tersebut memberikan landasan empiris bagi penelitian ini, meskipun penelitian sebelumnya umumnya belum mengkaji secara spesifik penerapan TGT pada mata pelajaran IPAS dengan desain kelompok pembanding (kelas kontrol) yang setara.

Penelitian ini memiliki kebaruan dibandingkan kajian-kajian sebelumnya karena menggunakan desain quasi eksperimen dengan melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol secara berdampingan, sehingga pengaruh penerapan model TGT dapat diukur secara lebih terkontrol dibandingkan penelitian tindakan kelas yang umumnya tidak memakai kelompok pembanding. Selain itu, fokus penelitian ini secara khusus diarahkan pada materi pengaruh gaya terhadap gerak benda dalam mata pelajaran IPAS kelas IV, sehingga diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih spesifik mengenai efektivitas TGT pada konteks materi tersebut.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen, karena peneliti tidak memungkinkan untuk melakukan penempatan acak secara menyeluruh terhadap subjek penelitian. Desain yang dipakai adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang telah ditentukan sebelumnya oleh pihak sekolah tanpa randomisasi. Kelas eksperimen memperoleh perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, sedangkan kelas kontrol tetap mengikuti model Discovery Learning yang biasa diterapkan guru.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 2 Semadam tahun ajaran 2025/2026 yang terdiri atas kelas IVA dan IVB dengan jumlah keseluruhan 48 siswa (masing-masing 24 siswa). Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling* berdasarkan kesetaraan kemampuan awal, jumlah siswa, dan kesamaan guru pengajar pada kedua kelas. Kelas IVA ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sebagai kelas kontrol, dengan pertimbangan bahwa kedua kelas belum pernah menerima penerapan model TGT sebelumnya sehingga pengaruh perlakuan dapat diamati secara lebih akurat.

Kelas IVA ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sebagai kelas kontrol, dengan pertimbangan bahwa kedua kelas belum pernah menerima penerapan model TGT sebelumnya sehingga pengaruh perlakuan dapat diamati secara lebih akurat.

Pelaksanaan penelitian pada kelas eksperimen mengikuti tahapan model TGT, yaitu diawali dengan penyajian materi oleh guru, kemudian siswa dikelompokkan secara heterogen berdasarkan kemampuan akademik, dilanjutkan dengan kegiatan permainan akademik berupa kuis berkelompok terkait materi gaya dan gerak benda, kegiatan turnamen yang mempertemukan siswa dengan kemampuan setara dari kelompok berbeda, dan diakhiri dengan pemberian penghargaan kepada kelompok dengan perolehan skor terbaik. Sementara itu, pada kelas kontrol, guru tetap melaksanakan pembelajaran dengan model Discovery Learning sesuai dengan

praktik yang biasa diterapkan, yaitu membimbing siswa menemukan konsep gaya dan gerak benda melalui kegiatan pengamatan dan tanya jawab tanpa unsur permainan maupun turnamen.

Tabel 1 Desain Penelitian Pretest-Posttest

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	TGT	O2
Kontrol	O1	Discovery Learning	O2

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi nilai pretest sebagai gambaran kemampuan awal siswa sebelum perlakuan, nilai posttest sebagai gambaran hasil belajar setelah perlakuan, hasil penilaian ahli terhadap kelayakan instrumen, serta dokumentasi pelaksanaan pembelajaran dengan model TGT di kelas eksperimen. Instrumen tes disusun dalam dua bentuk soal yang berbeda untuk pretest dan posttest, meskipun keduanya mengukur indikator kompetensi yang sama, dengan tujuan menghindari kemungkinan siswa mengingat jawaban sebelumnya sehingga hasil posttest dapat mencerminkan peningkatan hasil belajar secara lebih objektif.

Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda yang diberikan sebagai pretest dan posttest pada kedua kelas. Instrumen disusun berdasarkan indikator kompetensi dari Kurikulum Merdeka dan disesuaikan dengan jenjang kognitif taksonomi Bloom revisi, mulai dari C2 (pemahaman) hingga C5 (evaluasi), dengan jumlah 10 soal pilihan ganda. Setiap jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0, kemudian skor dikonversi ke skala 0–100.

Sebelum digunakan, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan dengan korelasi *Product Moment Pearson* berbantuan SPSS versi 27, dan seluruh butir soal dinyatakan valid karena nilai r hitung lebih besar dari r tabel (0,404). Uji reliabilitas menggunakan metode *Cronbach's Alpha* dan diperoleh koefisien sebesar 0,744, yang berarti instrumen dinyatakan reliabel karena melebihi ambang 0,70.

Selain uji validitas empiris, kelayakan instrumen juga ditelaah melalui validitas isi dengan cara

berkonsultasi kepada dosen yang berkompeten di bidang pendidikan IPAS dan evaluasi pembelajaran. Konsultasi tersebut dimaksudkan untuk memastikan kesesuaian antara butir soal dengan indikator pembelajaran pada Kurikulum Merdeka serta tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Setelah dinyatakan layak secara isi, instrumen kemudian diujicobakan kepada 24 siswa dari kelas yang tidak termasuk sampel penelitian untuk memperoleh data empiris guna pengujian validitas dan reliabilitas.

Analisis data diawali dengan statistik deskriptif untuk menggambarkan nilai rata-rata, nilai minimum-maksimum, dan standar deviasi pada masing-masing kelompok. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dengan metode *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas dengan uji *Levene*, dengan kriteria data dinyatakan normal/homogen apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Pengujian hipotesis dilakukan dengan *independent sample t-test* menggunakan bantuan SPSS versi 27, dengan kriteria H_0 ditolak apabila nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) kurang dari 0,05.

Adapun hipotesis statistik yang diuji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: H_0 menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV, sedangkan H_1 menyatakan bahwa penerapan model tersebut memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Kriteria pengambilan keputusan ditetapkan berdasarkan nilai signifikansi hasil uji-t, yaitu H_0 ditolak apabila nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil dari 0,05, dan H_0 diterima apabila nilai tersebut lebih besar atau sama dengan 0,05.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Semadam, Kecamatan Semadam, Kabupaten Aceh Tenggara, pada semester genap tahun ajaran 2026, dengan melibatkan siswa kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 24 siswa.

Sekolah tempat penelitian berlangsung memiliki fasilitas pendukung pembelajaran yang cukup memadai, antara lain 11 ruang belajar, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang guru, 1 ruang tata usaha, serta sarana sanitasi dan kantin bagi warga sekolah. Total peserta didik yang tercatat pada saat penelitian berlangsung berjumlah 189 siswa yang tersebar pada berbagai tingkatan kelas. Kondisi lingkungan sekolah yang tertata rapi dan kondusif turut mendukung keterlaksanaan kegiatan pembelajaran selama proses pengambilan data berlangsung.

Tabel 2 Rata-Rata Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	Rata-Rata Pretest	Rata-Rata Posttest
Eksperimen	53,33	79,17
Kontrol	51,25	70,42

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata nilai posttest kelas eksperimen (79,17) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (70,42), meskipun rata-rata nilai pretest kedua kelompok relatif setara (53,33 berbanding 51,25). Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelas hampir sama, sehingga perbedaan hasil akhir lebih besar kemungkinannya dipengaruhi oleh perlakuan pembelajaran yang diberikan.

Tabel 3 Statistik Deskriptif Hasil Belajar

Data	Min	Maks	Mean	SD
Pretest Eksperimen	20	80	53,33	18,10
Posttest Eksperimen	60	90	79,17	9,74
Pretest Kontrol	20	80	51,25	17,77
Posttest Kontrol	50	90	70,42	12,33

Tabel 3 memperlihatkan bahwa rentang nilai pretest pada kedua kelompok cukup lebar, dengan standar deviasi di atas 17, yang menunjukkan adanya variasi kemampuan awal yang cukup beragam di antara siswa. Setelah perlakuan diberikan, standar deviasi posttest pada kelas eksperimen menurun menjadi 9,74, lebih kecil dibandingkan standar deviasi posttest kelas kontrol sebesar 12,33. Penurunan variasi nilai pada kelas eksperimen ini mengindikasikan bahwa penerapan model TGT tidak hanya meningkatkan rata-rata hasil belajar, tetapi juga turut menyeragamkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Tabel 4 Hasil Uji Prasyarat dan Uji Hipotesis

Pengujian	Nilai Sig.	Keterangan
Normalitas (Shapiro-Wilk)	> 0,05	Normal
Homogenitas (Levene)	0,318	Homogen
Independent t-test	0,009	H0 ditolak

Hasil uji normalitas dengan Shapiro-Wilk menunjukkan seluruh data pretest dan posttest pada kedua kelompok memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Uji homogenitas dengan uji Levene memperoleh nilai signifikansi 0,318 (>0,05), yang berarti varians kedua kelompok bersifat homogen. Karena kedua prasyarat terpenuhi, analisis dilanjutkan dengan *independent sample t-test*.

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,009, lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 2 Semadam. Selisih rata-rata (mean difference) antara kedua kelompok tercatat sebesar 8,75 poin, dengan interval kepercayaan 95% berada pada rentang 2,29 hingga 15,21, yang menunjukkan bahwa keunggulan kelas eksperimen terhadap kelas kontrol bersifat konsisten dan tidak disebabkan oleh kebetulan semata.

Pembahasan

Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang relatif setara, sebagaimana ditunjukkan oleh selisih rata-rata pretest yang kecil. Kondisi ini memperkuat asumsi bahwa perbedaan hasil akhir antara kedua kelompok lebih dipengaruhi oleh perlakuan pembelajaran yang diterapkan selama penelitian berlangsung, bukan oleh perbedaan kemampuan awal siswa.

Pada kelas eksperimen, pembelajaran dilaksanakan dengan model kooperatif tipe TGT, di mana siswa dibagi dalam kelompok heterogen dan diberi kesempatan bekerja sama menyelesaikan tugas. Kehadiran kegiatan permainan akademik dan turnamen membuat suasana belajar lebih menarik, sehingga siswa tidak sekadar menerima informasi tetapi juga aktif berdiskusi, bertanya, menjawab, dan saling membantu memahami materi.

Tingginya keterlibatan siswa tersebut berdampak positif terhadap pemahaman konsep dan capaian belajar yang diperoleh, sebagaimana terlihat dari kenaikan rata-rata nilai setelah penerapan model TGT.

Pengamatan selama proses pembelajaran pada kelas eksperimen juga menunjukkan bahwa tahap turnamen menjadi momen yang paling dinanti oleh siswa, karena suasana kompetisi yang sehat antarkelompok mendorong mereka untuk mempersiapkan diri lebih matang sebelum mengikuti sesi tersebut. Persiapan ini secara tidak langsung membuat siswa mengulang dan memperdalam pemahaman terhadap materi gaya dan gerak benda yang telah dipelajari pada tahap penyajian materi maupun diskusi kelompok. Selain itu, pemberian penghargaan kepada kelompok dengan perolehan skor tertinggi turut memperkuat motivasi siswa untuk berkontribusi secara maksimal bagi timnya, sehingga tanggung jawab individu terhadap keberhasilan kelompok menjadi lebih terasa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Sebaliknya, pada kelas kontrol yang menggunakan model Discovery Learning, siswa memang dibimbing untuk menemukan konsep secara mandiri, tetapi tingkat keaktifan dan interaksi antarsiswa relatif lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. Sebagian siswa masih bergantung pada arahan guru ketika menghadapi kesulitan, sehingga proses pertukaran informasi antarsiswa tidak berlangsung secara optimal. Kondisi ini menjadi salah satu faktor yang membuat peningkatan capaian belajar pada kelas kontrol tidak setinggi kelas eksperimen.

Meskipun demikian, perlu dicatat bahwa kelas kontrol tetap mengalami peningkatan hasil belajar yang berarti, dari rata-rata pretest 51,25 menjadi rata-rata posttest 70,42. Hal ini menunjukkan bahwa model Discovery Learning tetap memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman siswa, hanya saja besarnya peningkatan tersebut tidak sebanding dengan peningkatan yang dicapai melalui penerapan model TGT. Perbedaan besaran peningkatan ini mengindikasikan bahwa unsur kerja sama kelompok, permainan akademik, dan kompetisi yang terkandung dalam model TGT memberikan nilai tambah tersendiri

yang tidak terdapat pada model Discovery Learning dalam bentuknya yang diterapkan di sekolah tersebut.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pandangan Slavin yang menyatakan bahwa model kooperatif tipe TGT memadukan kerja sama kelompok dengan permainan akademik dan turnamen, sehingga mendorong partisipasi aktif, meningkatkan motivasi belajar, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab siswa terhadap keberhasilan kelompoknya. Hasil ini juga sejalan dengan temuan Yuanisyah, Sumani, dan Markilah yang menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan capaian belajar siswa sekolah dasar, serta temuan Abriyanto, Megawati, dan Retnowati yang melaporkan perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan model TGT dan siswa yang diajar dengan metode konvensional.

Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat asumsi bahwa keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran merupakan faktor penting yang turut menentukan capaian hasil belajar, sejalan dengan pendapat Slameto mengenai pengaruh faktor internal dan eksternal terhadap hasil belajar siswa. Secara praktis, temuan ini memberikan gambaran bagi guru bahwa pemilihan model pembelajaran yang melibatkan unsur kerja sama dan permainan dapat menjadi salah satu strategi untuk mengatasi rendahnya partisipasi siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS yang menuntut pemahaman konsep sekaligus keterampilan berpikir kritis.

Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat dijadikan salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Penerapan model ini perlu didukung oleh perencanaan yang matang, mulai dari penyusunan materi, pembentukan kelompok yang benar-benar heterogen, hingga pengelolaan waktu pada setiap tahapan, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata nilai posttest kelas eksperimen (79,17) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (70,42). Hasil uji normalitas

menunjukkan seluruh data berdistribusi normal, dan uji homogenitas menunjukkan varians kedua kelompok bersifat homogen, sehingga data memenuhi syarat untuk diuji secara inferensial. Hasil uji *independent sample t-test* memperoleh nilai signifikansi 0,009 (<0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 2 Semadam, sehingga model ini dapat dijadikan salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan capaian belajar siswa di sekolah dasar.

Secara teoretis, temuan ini memperkuat teori Robert E. Slavin mengenai pembelajaran kooperatif sebagai sarana peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa. Secara praktis, model TGT dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran oleh guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti mengemukakan beberapa saran. Pertama, bagi guru, model TGT dapat diterapkan secara berkala pada pembelajaran IPAS maupun mata pelajaran lain dengan memperhatikan kematangan perencanaan dan pengelolaan waktu pada setiap tahapannya. Kedua, bagi pihak sekolah, dukungan berupa penyediaan sarana dan kegiatan pengembangan kompetensi guru perlu ditingkatkan agar penerapan model pembelajaran inovatif seperti TGT dapat berjalan lebih optimal. Ketiga, bagi siswa, diharapkan dapat terus meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan tanggung jawab selama mengikuti pembelajaran berkelompok. Keempat, bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dikembangkan dengan melibatkan materi, jenjang pendidikan, atau jumlah sampel yang lebih luas, sehingga diperoleh temuan yang lebih komprehensif mengenai efektivitas model TGT pada konteks pembelajaran yang lebih beragam.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penerapan model TGT pada mata pelajaran lain atau jenjang pendidikan yang berbeda,

serta melibatkan jumlah sampel yang lebih besar agar diperoleh temuan yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Abriyanto, H., Megawati, M., & Retnowati, K. (2022). Metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media*, 3(1), 15–27. https://doi.org/10.52690/jitim.v3i1.704

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. *HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 104–111.

Arikunto, S. (2022). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Rineka Cipta.

Bararah, I. (2022). Fungsi Metode Terhadap Pencapaian Tujuan Dalam Komponen Pembelajaran. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 12(1), 143. https://doi.org/10.22373/jm.v12i1.13301

Mardapi, D. (2023). *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*. Mitra Cendekia.

Merti, N. M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Journal of Education Action Research*, 4(3), 315–321.

Ningsih, W., Sari, M. E., & Prasetyo, H. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas 4 pada Mata Pelajaran IPAS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 247–250. https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30466

Sholikhah, A. (2016). Statistik Deskriptif dalam Penelitian Kualitatif. *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, 10(2), 342–362.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cet. ke-30). Alfabeta.

Yuanisyah, R. F., Sumani, & Markilah. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Js (Jurnal Sekolah)*, 8(1), 8–15. https://doi.org/10.24114/js.v8i1.49605