

Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar IPAS

Anggi Divia Anggraeni¹, M. Aniq Khairul Basyar², Arfilia Wijayanti³

Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar Universitas PGRI Semarang

e-mail: 1anggidivia340@gmail.com, 2muhammadaniqkhairulbasyar@upgris.ac.id,
3arfiliawijayanti@upgris.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Sisalam 01 Brebes pada materi makhluk hidup. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest–Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 22 siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif siswa, di mana nilai rata-rata pretest sebesar 66,59 meningkat menjadi 78,41 pada posttest, serta ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 32% menjadi 81,82%. Hasil analisis uji-t menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 6,87 lebih besar daripada t_{tabel} sebesar 2,085 pada taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Keefektifan model TGT juga terlihat pada aspek afektif dengan rata-rata nilai 80,14 (kategori Baik) dan ketuntasan klasikal tercapai, serta pada aspek psikomotorik dengan rata-rata nilai 89,31 (kategori Sangat Baik) dan ketuntasan klasikal sebesar 100%. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.

Kata kunci: *Teams Games Tournament*, hasil belajar, IPAS, sekolah dasar

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of the cooperative learning model of Teams Games Tournament (TGT) on IPAS learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri Sisalam 01 Brebes on living things material. This research employed a quantitative approach using a One Group Pretest–Posttest Design. The research sample consisted of 22 students. The results showed an improvement in students' cognitive learning outcomes, where the average pretest score of 66.59 increased to 78.41 in the posttest, and classical learning mastery increased from 32% to 81.82%. The t-test analysis showed that the tcount value was 6.87, which was greater than the ttable value of 2.085 at a significance level of 0.05, indicating that H_0 was rejected and H_a was accepted. The effectiveness of the TGT model was also evident in the affective aspect with an average score of 80.14 (Good category) and achieved classical mastery, as well as in the psychomotor aspect with an average score of 89.31 (Very Good category) and 100% classical mastery. Therefore, the cooperative learning model of Teams Games Tournament (TGT) is effective in improving cognitive, affective, and psychomotor learning outcomes of students.

Keywords: *Teams Games Tournament*, learning outcomes, IPAS, elementary school

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hak semua anak. Dalam pembukaan Undang-Undang Dasar, pendidikan mendapat perhatian khusus dan tercantum secara eksplisit pada alinea keempat. Pendidikan dianggap sebagai sebuah hak asasi yang bebas dimiliki oleh semua anak. Menurut undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS yaitu pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan demikian, pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas serta mampu menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan

dan teknologi. Oleh karena itu, proses pendidikan harus dirancang secara sistematis dan berorientasi pada keaktifan peserta didik agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal. Sejak lahir, manusia telah memiliki potensi karakter yang ditunjukkan oleh kemampuan kognitif dan sifat-sifat bawaannya. Karakter bawaan akan berkembang jika mendapat sentuhan pengalaman belajar dari lingkungannya. Menurut Wijayanti dkk. (2026) bahwa pendidikan dapat menghasilkan insan yang berkualitas dan lebih kompetitif. Pendidikan di era revolusi teknologi menuntut pembaruan metode agar relevan dengan tantangan zaman, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang berperan strategis mengembangkan pola pikir saintifik. Pendidikan berperan penting dalam membentuk karakter peserta didik melalui pengalaman belajar yang bermakna. Pesatnya

perkembangan sains dan teknologi dan informasi, menuntut manusia untuk semakin kritis dan kreatif dalam menyesuaikan diri dalam segala aspek kehidupan. Aspek pendidikan salah satunya, merupakan aspek yang sangat menentukan maju mundurnya suatu kehidupan yang semakin ketat persaingannya.

Kurikulum dan penilaian dalam pembelajaran IPAS sangat penting untuk memastikan siswa memahami konsep dengan baik. Selama proses pembelajaran, guru juga harus memanfaatkan media dan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat mengikuti dan menyerap pembelajaran secara optimal. Suatu teknologi tidak dapat berkembang pesat jika tidak didasari pengetahuan dasar yang memadai sedangkan pengetahuan dasar untuk teknologi yaitu IPA (Wijayanti dkk. 2025). Di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Menurut Anggraeni dkk. (2025) tantangan yang sering dihadapi adalah kesulitan siswa dalam memahami konsep abstrak. Media pembelajaran konvensional, seperti buku teks dan gambar, terkadang kurang efektif dalam menyajikan materi secara menarik dan mendalam. Akibatnya, motivasi siswa cenderung menurun dan hasil belajar pun menurun.

IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial pada jenjang sekolah dasar mencakup materi yang sangat luas, dengan penggabungan dua mata pelajaran IPA dan IPS, yang awalnya kedua mata pelajaran ini berdiri sendiri. Materi IPAS dinilai kompleks karena materi ini memberi kesempatan untuk mempelajari diri mereka sendiri dan lingkungan mereka, serta menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari, yang memungkinkan mereka untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang dunia (Anjani dkk. 2025). Hal ini mengakibatkan pembelajaran IPAS perlu mengutamakan peran peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga pembelajaran akan berpusat pada peserta didik dan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran (Nuryani dkk, 2023).

Salah satu materi dasar IPAS adalah ciri-ciri makhluk hidup, yang meliputi bernapas, bergerak, tumbuh dan berkembang, berkembang biak, peka terhadap rangsang, memerlukan makanan, serta mengeluarkan zat sisa. Materi ini memerlukan pemahaman yang konkret agar mudah dipahami oleh siswa Sekolah Dasar (Mariana dkk. 2026).

Berdasarkan hasil wawancara di SD Negeri Sisalam 01 Brebes, penyebab

rendahnya hasil belajar IPAS dikarenakan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan oleh guru serta kurang aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan diskusi peserta didik lebih banyak diam dan tidak tertarik untuk belajar. Keaktifan pembelajaran peserta didik di kelas pun tidak merata, hanya beberapa anak yang bisa memahami materi, namun materi tersebut harus dilanjutkan agar mencapai target waktu pembelajaran. Pada akhirnya, beberapa peserta didik tidak mendapatkan hasil yang maksimal selama pembelajaran.

Hasil pembelajaran merujuk pada perubahan dalam kemampuan peserta didik setelah mereka mengikuti dan mengalami proses pembelajaran. Kemampuan ini dapat diukur melalui penilaian peserta didik. Hasil pembelajaran yang dicapai juga dapat menghasilkan perubahan perilaku yang nyata sesuai dengan tujuan pembelajaran. Menurut Wijayanti dkk. (2023) pada hakekatnya hasil belajar berupa sikap, pengetahuan dan keterampilan yang ditunjukkan dengan cara berpikir dan bersikap, hal tersebut dapat diidentifikasi lewat hasil belajar dengan indikator yang terukur. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dalam domain kognitif, afektif dan psikomotorik, setiap peserta didik mempunyai hasil belajar yang berbeda, hal ini disebabkan karena masing-masing peserta didik mempunyai kendala yang berbeda-beda (Maulana dkk. 2024). Menurut Maghfiroh dkk. (2023) hasil belajar merupakan indikator atau hal yang dapat mengukur tingkat kemampuan yang telah dimiliki setelah adanya proses pembelajaran.

Pada saat observasi awal yang dilakukan di kelas IV SD Negeri Sisalam 01 Brebes, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Kondisi tersebut terlihat dari data awal hasil evaluasi pembelajaran, di mana sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada materi *Makhluk Hidup*. Dari 22 siswa, hanya 7 siswa atau sekitar 32% yang dinyatakan tuntas, sedangkan 15 siswa atau 68% lainnya belum mencapai ketuntasan. Rendahnya hasil belajar ini diduga dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah, kurangnya variasi model pembelajaran, serta minimnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran IPAS. Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal meliputi kondisi fisik dan psikologis siswa,

seperti minat dan motivasi belajar, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan metode pembelajaran yang digunakan guru (Fajarianti, 2026).

Proses pembelajaran yang pernah dilakukan di kelas VI SDN 01 Sisalam guru lebih banyak menerapkan model pembelajaran konvensional, yaitu dengan menjelaskan materi kepada peserta didik dengan media papan tulis, kemudian peserta didik akan diminta untuk menjawab soal yang ada di Lembar Kerja Peserta didik (LKPD). Kondisi ini menyebabkan peserta didik kurang aktif dan menganggap bahwa pembelajaran IPAS itu membosankan dan tidak menarik. Hal ini membuat peserta didik merasa jenuh untuk tetap berada di dalam kelas dan sering kali mencari alasan untuk izin keluar saat pembelajaran berlangsung. Sementara itu, hasil belajar peserta didik yang tinggi dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang diperoleh peserta didik di kelas, yaitu peserta didik memiliki minat yang tinggi dalam belajar, dalam proses pembelajaran guru menggunakan model pembelajaran yang kreatif dalam meningkatkan suasana belajar sehingga siswa tidak merasa bosan (Kurniati dkk. 2022). Satu diantara syarat yang harus di atensikan dalam kegiatan belajar yaitu ketepatan penggunaan model pembelajaran (Alfira & Syofyan, 2022). Model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran harus relevan dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Ketepatan dalam menggunakan metode atau model mengajar yang dilakukan oleh guru dapat membangkitkan ketepatan dalam menggunakan metode atau model mengajar yang dilakukan oleh guru dapat membangkitkan murid agar mudah memahami materi yang diberikan guru (Asyarofi dkk. 2023) Oleh sebab itu, diperlukan strategi pembelajaran yang tepat demi tercapainya keberhasilan belajar peserta didik.

Model berbasis permainan dan media pembelajaran inovatif sangat dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran agar peserta didik mampu memahami konsep terhadap materi yang dipelajari dan menjadikan pembelajaran berlangsung secara aktif. Menurut Susilo dkk. (2020) model pembelajaran berbasis permainan yang sesuai dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis adalah Model pembelajaran *Team Games Tournament* karena melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan dan penguatan yang memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks selain menumbuhkan

tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat serta keterlibatan belajar.

Menurut Permata dkk. (2025), Karakteristik dari *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu pembelajaran berlangsung dalam kelompok kecil, adanya permainan serta turnamen yang dilakukan selama proses pembelajaran, dan pemberian penghargaan kepada kelompok. TGT menggunakan turnamen akademik, kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana siswa bersaing dengan tim lain (Muslimah dkk, (2025). Hasanah dkk. (2021) menyimpulkan bahwa model kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang setiap peserta didik dalam anggota kelompoknya memiliki kemampuan yang berbeda-beda. TGT juga membantu peserta didik saling berinteraksi satu sama lain, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dikarenakan *Game Tournament* yang ada, terlebih lagi reward yang diberikan memacu semangat peserta didik untuk memenangkan tournament (Astuti dkk. 2022). Ini menjadikan siswa memiliki daya saing yang kuat untuk memberikan yang terbaik untuk kelompoknya. Di samping itu, peserta didik tidak hanya memahami materi dari apa yang disampaikan oleh guru tetapi juga teman sebayanya melalui apa yang disebut dengan tutor sebaya.

Salah satu upaya untuk mengatasi masalah yang telah diuraikan, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan serta hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), karena model ini menekankan keterlibatan aktif siswa melalui kerja sama kelompok, permainan edukatif, dan kompetisi yang sehat. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri Sisalam 01 Brebes.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui bagaimana model Kooperatif TGT diterapkan di siswa kelas IV mata pelajaran IPAS materi makhluk hidup. (2) mengetahui hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPAS melalui model pembelajaran kooperatif TGT. (3) mengetahui keefektifan model pembelajaran kooperatif TGT terhadap hasil belajar Ipas siswa kelas IV. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran IPAS yang lebih efektif, serta menjadi referensi

bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman, keterlibatan siswa, dan hasil belajar secara menyeluruh.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen dengan desain *Pre-Experimental* dengan bentuk *One-Grup Pretest-Posttes Desit*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Sisalam 01 Brebes pada semester gasal tahun ajaran 2025/2026. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 22 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh karena jumlah siswa yang kecil sehingga seluruh populasi dijadikan sampel.

Variabel bebas adalah model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament*, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar IPAS (kognitif, afektif, dan psikomotorik). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dimana untuk mengamati proses pembelajaran IPAS di kelas IV SDN Sisalam 01 terutama saat diterapkannya model kooperatif TGT. Wawancara yang digunakan yaitu terstruktur kepada guru dan siswa untuk menggali informasi persepsi dan hambatan pembelajaran. Dokumentasi yang digunakan adalah foto, video, dan nilai siswa sebagai pelengkap data. Tes yang digunakan berupa soal pilihan ganda 30 butir untuk tes pilihan ganda mengukur hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

Instrumen penelitian adalah suatu alat ukur yang digunakan untuk mengukur suatu variable. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: Uji validitas, Instrumen tes berupa 30 soal pilihan ganda telah diuji menggunakan uji validitas Product Moment ($r_{\text{tabel}} = 0,423$) dengan hasil 20 soal dinyatakan valid dan 10 tidak valid, Uji reliabilitas menggunakan rumus KR-21 diperoleh koefisien sebesar 0,890 (kategori sangat tinggi), analisis tingkat kesukaran menunjukkan 2 soal berkategori mudah dan 18 soal berkategori sedang, serta analisis daya pembeda menunjukkan 14 soal berkategori sangat baik, 4 soal baik, dan 1 soal cukup sehingga instrumen dinyatakan layak digunakan dalam penelitian.

Teknik analisis data meliputi uji normalitas menggunakan uji Lilliefors, uji hipotesis menggunakan uji-t, serta uji ketuntasan belajar secara individual dan klasikal. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal dengan kriteria jika nilai $L_{\text{hitung}} < L_{\text{tabel}}$ pada taraf

signifikansi 0,05 maka data berdistribusi normal, sedangkan jika $L_{\text{hitung}} > L_{\text{tabel}}$ maka data tidak berdistribusi normal. Uji hipotesis menggunakan uji-t dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ pada taraf signifikansi 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan signifikan, sedangkan jika $t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila terdapat perbedaan signifikan berdasarkan uji-t, terjadi peningkatan nilai N-Gain, serta tercapainya ketuntasan belajar klasikal $\geq 70\%$ pada setiap aspek penilaian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

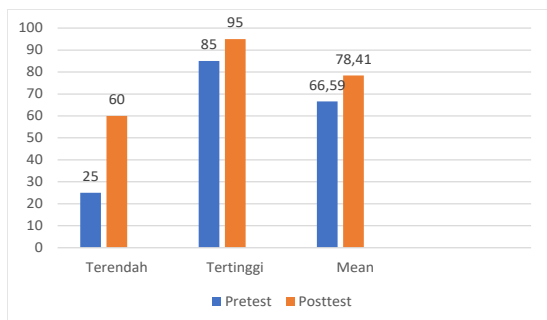
Penelitian diawali dengan memberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa, dilanjutkan dengan (treatment) perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model kooperatif Teams Games Tournament pada materi makhluk hidup, dan diakhiri dengan posttest.

Data hasil *pretest* menunjukkan rata-rata nilai siswa sebesar 66,59 dengan nilai terendah 25 dan tertinggi 85. Dari 22 siswa, hanya 7 siswa (32%) yang mencapai ketuntasan belajar (KKTP ≥ 75). Setelah diberikan perlakuan, hasil posttest menunjukkan peningkatan signifikan dengan rata-rata nilai menjadi 78,41. Nilai terendah pada posttest adalah 60 dan tertinggi 95. Sebanyak 18 siswa (82%) berhasil mencapai ketuntasan belajar. Ringkasan data hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1 Rekapitulasi Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas IV SD N Sisalam 01 Brebes

Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	22	22
Nilai Terendah	25	60
Nilai Tertinggi	85	95
Rata-rata (mean)	66,59	78,41
Ketuntasan klasikal	31,82%	77,27%

Uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas Lilliefors menunjukkan bahwa data *pretest* ($L_{\text{hitung}} 0,88 < L_{\text{tabel}} 0,184$) dan *posttest* ($L_{\text{hitung}} 0,97 < L_{\text{tabel}} 0,184$) maka data berdistribusi normal. Pengujian hipotesis menggunakan Uji-t menunjukkan hasil $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ sebesar 6,87. Dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,085, maka $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($6,87 > 2,085$). Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model.



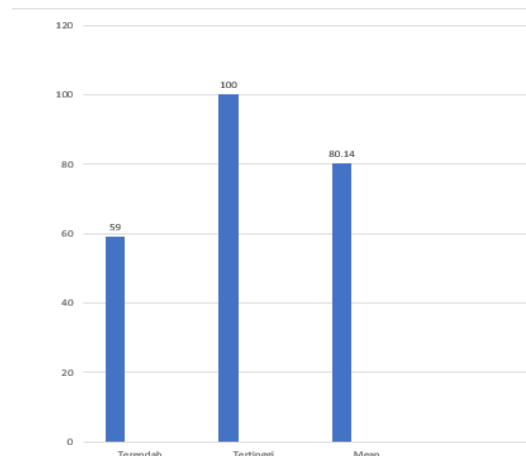
Grafik 1 Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas IV SDN Sisalam 01

Berdasarkan grafik 1 dapat dilihat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Perbedaan tersebut dilihat dari nilai terendah, tertinggi, dan rata-rata. Dapat ditunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang sudah diberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* 11,82.

Penilaian aspek afektif dilakukan melalui observasi selama proses pembelajaran inkuiri berlangsung. Aspek yang dinilai meliputi tanggung jawab, kerja sama, dan disiplin. Hasil rekapitulasi menunjukkan capaian yang positif. Adapun rincian data perolehan nilai aspek afektif disajikan dalam Tabel 2 berikut:

Keterangan	Nilai
Nilai Terendah	59
Nilai Tertinggi	100
Rata-rata (mean)	80,14
Jumlah Siswa Tuntas	17
Ketuntasan klasikal	77,27

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata nilai afektif siswa adalah 80,14 yang termasuk dalam kategori baik. Tingkat ketuntasan klasikal mencapai 77,27%, yang berarti indikator keberhasilan ($\geq 70\%$) telah terlampaui. Indikator tanggung jawab, sebagian besar siswa memperoleh skor 3 dan 4 pada indikator: menyelesaikan tugas kelompok dengan benar, tepat waktu, dengan sungguh-sungguh, serta tanpa bergantung pada kelompok lain. Hal ini menggambarkan bahwa siswa mampu menunjukkan kemandirian dan kesadaran dalam menyelesaikan tugas.



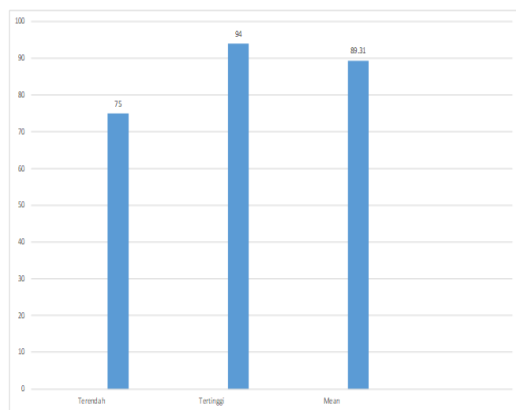
Grafik 2 Nilai Aspek Afektif

Berdasarkan grafik 2 menunjukkan perbandingan nilai terendah, tertinggi, dan mean pada aspek afektif. Nilai terendah adalah 59, sedangkan nilai tertinggi 100, dan mean 80,14. Capaian aspek afektif siswa termasuk baik, ditunjukkan oleh rata-rata yang cukup tinggi meskipun terdapat beberapa siswa dengan nilai yang berada di bawah capaian maksimal.

Aspek psikomotorik dinilai berdasarkan kemampuan siswa dalam mengikuti arahan kelompok, berpartisipasi aktif dalam aktivitas permainan edukatif, menyusun kartu soal, menjawab pertanyaan saat turnamen, serta bekerja sama menjaga kekompakan tim. Data capaian aspek psikomotorik dapat dilihat pada Tabel 3 berikut:

Keterangan	Nilai
Nilai Terendah	75
Nilai Tertinggi	94
Rata-rata (mean)	89,31
Jumlah Siswa Tuntas	22
Ketuntasan klasikal	100%

Data pada Tabel 3 menunjukkan rata-rata nilai psikomotorik siswa mencapai 89,31 yang tergolong kategori sangat baik. Ketuntasan klasikal mencapai 100% artinya seluruh siswa (20 anak) berhasil mencapai batas ketuntasan minimal. Siswa terbukti terampil dan mandiri dalam melakukan prosedur percobaan serta percaya diri dalam mempresentasikan hasil pengamatannya.



Grafik 3. Nilai Aspek Psikomotorik

Berdasarkan grafik 3 menunjukkan nilai terendah 75, sedangkan nilai tertinggi mencapai 100 dan mean 89,31. Keterampilan psikomotorik siswa berada pada kategori sangat baik, ditunjukkan oleh tingginya nilai rata-rata.

Hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament efektif meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Sisalam 01 Brebes. Peningkatan ini terlihat dari kenaikan rata-rata nilai kognitif, pencapaian ketuntasan klasikal, serta hasil pada ranah afektif dan psikomotorik

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Dalam model kooperatif TGT, siswa belajar melalui kerja tim, diskusi kelompok, dan turnamen akademik yang mendorong terjadinya interaksi sosial bermakna serta proses konstruksi pengetahuan secara mandiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Lathifah dkk. (2024) pembelajaran dengan pendekatan konstruktivisme dapat meningkatkan nilai atau hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model TGT tidak hanya disebabkan oleh metode pembelajaran maupun Taksonomi Bloom. Dalam peningkatan ini kenyataannya juga sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor lain yang mendukung proses belajar, baik dari dalam diri siswa (faktor *internal*) maupun luar siswa (faktor *eksternal*).

Selain data kuantitatif, temuan penelitian ini juga didukung oleh data kualitatif hasil observasi dan wawancara. Sebelum perlakuan, pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif, kurang fokus, dan mudah merasa bosan. Namun setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), suasana kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan, ditandai dengan keterlibatan siswa dalam kerja kelompok,

permainan akademik, dan turnamen yang mendorong partisipasi, kerja sama, serta keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat. Pada kondisi ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan proses pembelajaran.

Penelitian ini sejalan dengan temuan Fakhriyah dkk. (2025) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa karena mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Melalui penerapan model Teams Games Tournament (TGT), siswa belajar bekerja sama dalam kelompok, berpartisipasi dalam permainan akademik, serta mengikuti kegiatan turnamen yang menuntut pemahaman materi secara menyenangkan. Keterlibatan aktif tersebut tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu menumbuhkan sikap tanggung jawab, kerja sama, sportivitas, dan disiplin siswa.

Temuan penelitian ini diperkuat oleh hasil penelitian Robert E. Slavin yang dipublikasikan dalam jurnal terindeks Scopus, yang menyatakan bahwa model cooperative learning, termasuk Teams Games Tournament (TGT), secara signifikan meningkatkan hasil belajar akademik dan hubungan sosial siswa dibandingkan pembelajaran konvensional (Slavin, 1975). Slavin menegaskan bahwa kombinasi antara kerja sama tim dan sistem penghargaan kelompok dalam Teams Games Tournament mampu meningkatkan motivasi intrinsik serta tanggung jawab individu terhadap keberhasilan kelompok. Selain itu, penelitian yang dipublikasikan dalam jurnal internasional terindeks Scopus oleh Elsevier melaporkan bahwa penerapan *game-based cooperative learning* memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa, peningkatan prestasi akademik, serta penguatan keterampilan sosial (Salam et al., 2015). Hasil tersebut selaras dengan temuan penelitian ini yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah penerapan model Teams Games Tournament. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar siswa dalam penelitian ini tidak hanya dipengaruhi oleh strategi penyampaian materi, tetapi juga oleh struktur pembelajaran kooperatif yang sistematis, kompetisi yang sehat, serta adanya reinforcement berupa penghargaan kelompok. Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan sejalan dengan berbagai temuan penelitian sebelumnya, hasil tersebut tetap

perlu diinterpretasikan secara hati-hati dengan mempertimbangkan konteks dan desain penelitian yang digunakan. Setiap penelitian memiliki batasan tertentu yang dapat memengaruhi ruang lingkup generalisasi temuan, sehingga penting untuk mengidentifikasi keterbatasan penelitian sebagai bahan refleksi dan pengembangan kajian selanjutnya.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya penggunaan desain *Pre-Experimental One-Group Pretest-Posttest* tanpa kelompok kontrol sehingga belum sepenuhnya mampu mengontrol variabel luar yang mungkin memengaruhi hasil belajar siswa. Selain itu, jumlah sampel yang terbatas dan hanya melibatkan satu kelas pada satu sekolah menjadikan hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasikan secara luas. Penelitian juga dilaksanakan dalam waktu yang relatif singkat dan hanya pada satu materi pokok, sehingga belum menggambarkan efektivitas model TGT dalam jangka panjang maupun pada materi IPAS yang lebih beragam. Berdasarkan keterbatasan tersebut, diperlukan pengembangan penelitian lebih lanjut guna memperkuat temuan empiris mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, seperti *quasi experimental* atau *true experimental design* dengan kelompok kontrol agar diperoleh perbandingan yang lebih objektif. Selain itu, penelitian dapat melibatkan sampel yang lebih besar dan dilakukan pada beberapa sekolah untuk meningkatkan validitas eksternal. Penelitian lanjutan juga dapat mengkaji efektivitas model TGT pada materi IPAS yang berbeda atau mengintegrasikannya dengan media berbasis teknologi digital guna melihat pengaruhnya terhadap keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan motivasi belajar siswa secara lebih komprehensif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV materi makhluk hidup di SD Negeri Sisalam 01 Brebes, dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT yang dilaksanakan secara sistematis melalui tahapan penyajian materi, pembentukan kelompok, kerja kelompok, permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan kelompok mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif,

menyenangkan, dan berpusat pada siswa, serta mendorong siswa untuk bertanggung jawab, bekerja sama, disiplin, dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, termasuk kegiatan percobaan. Penerapan model ini terbukti meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, yang ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 66,59 pada pretest menjadi 78,41 pada posttest serta peningkatan ketuntasan belajar dari 50% menjadi 80%. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami perkembangan positif pada aspek afektif dengan rata-rata nilai 83,14 dan ketuntasan klasikal 77,27%, serta aspek psikomotorik dengan rata-rata nilai 89,31 dan ketuntasan klasikal mencapai 100%. Keefektifan model TGT juga dibuktikan melalui hasil uji-t yang menunjukkan nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($6,87 > 2,085$) dan hasil uji N-gain berada pada kategori sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa secara menyeluruh.

Dengan demikian, berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV materi makhluk hidup di SD Negeri Sisalam 01 Brebes. Penerapan model pembelajaran ini tidak hanya berdampak pada peningkatan aspek kognitif, tetapi juga mampu mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, aktif, dan berpusat pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- A Asyarofi, F Reffiane, M. K. (2023). Pengaruh Model Stem Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema 6 Subtema 1 Materi Suhu Dan Kalor Kelas V SD NEGERI 1 Batusari. *Didaktik :Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09, 842–853. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2021>
- Alfira, A., & Syofyan, H. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Daur Kehidupan Hewan Siswa SD. 7(1), 177–183. <https://doi.org/10.29210/022080jpci0005>
- Anggraeni, Sheiyla I; Indrapangastuti, D. (2025). Inovasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Social, Humanities, And Educational Studies*, 8(3), 1762–1772.

- Anjani, N. D., Erfan, M., & Angga, P. D. (2025). *Pengaruh Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Konkret Ubur-Ubur Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V Sdn 28 Cakranegara*. 7(2).<https://doi.org/10.29303/goescience.ed.v7i2.1813>
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Journal Of Islamic Education Studies*, 2, 195–218.<https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Fajarianti, A. (2026). *Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di SDN Purwasedar*. 12.<https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i01.11167>
- Fakhriyah, I. L., & Baalwi, M. A. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Aplikasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Analisis Data*. 10, 1291–1300.<https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3277>
- Hasanah,Z., Himami,A, S. (2021). *Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa*. 1(1), 1–13.<https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Kurniati, Y., Erfan, M., & Ratu, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Terhadap Hasil Belajar Muatan Ipa Kelas V S 40 Ampenan. *BIOCHEPHY: Journal Of Science Education*, 02(1), 16–21.<https://doi.org/10.52562/biochephy.v2i1.87>
- Lathifah, A. S., Hardaningtyas, K., Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). *Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*. 3(1), 36–42.<https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2233>
- Maghfiroh, K., Agustini, F., Aniq, M., Basyar, K., Pendidikan, F. I., Belajar, H., Article, H., Perhatian, P., Tua, O., & Hasil, T. (2023). *Pengaruh Perhatian Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema 5 Kelas IV SD Negeri Sawah Besar 01 Semarang*. 3(24), 288–298.
<https://doi.org/10.26877/wp.v3i1.11540>
- Mariana, R Atina, S. S. (2026). Pemanfaatan Vidio Pembelajaran Ciri-Ciri Makhluk Hidup Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11.
- Maulana, R. Al, Wijayanti, A., Huda, C., Pendidikan, F. I., Visual, M. A., Article, H., Model, K., Based, P., Media, B., Visual, A., & Hasil, T. (2024). *Keefektifan Model Project Based Learning Berbantu Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Tema 2 Subtema 1 di Kelas V SD Negeri 4 Tambahrejo*. 4(54), 212–223.<https://doi.org/10.26877/wp.v4i1.17363>
- Mudzanatun, Salsa Anica Septanintias, A. W. (2026). Keefektifan Model Pembelajaran Inkuiri Melalui Percobaan Sederhana Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri Sidomulyo 01 Pati. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11.
- Muslimah, Apriliya,. Nurdiansyah, Nurdiansyah,. Jennyta, C. (2025). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPAS Siswa Kelas IV SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 261–273.<https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3349>
- Nuryani, S & Hamdani, L, M & Khaleda, I, N. (2023). *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*. 4(2), 2–6.
- Permata, Ellysa, I., & Cahya, D, R., Aris, M, P., Rahmawati, S., Wibowo, D. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Menggunakan Media Ular Tangga Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School*, 12(1), 248–256.
- Salam, A., Hossain, A., & Rahman, S. (2015). Effects Of Using Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Technique For Learning Mathematics In Secondary Schools Of Bangladesh. *Malaysian Online Journal Of Educational Technology*, 3(3).<https://doi.org/10.17583/redimat.2015.1519>
- Silowatiningsih, A Wijayanti, J. S. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan menggunakan Model Problem Based Learning Berbantu Media Wordwall di Kelas III SDN Wonotingal*. 09.<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1159>

-
- Slavin, R. E. (1975). *Individual Vs. Team Competition: The Interpersonal Consequences Of Academic Performance*. Center For Social Organization Of Schools. <https://doi.org/10.1037/e400382004-001>
- Susilo, N. H., Wijayanti, A., & Artharina, F. P. (2020). *Penerapan Permainan W Hat ' S In Here Berbasis Model TGT Untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. 3(2), 125–134. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17756>
- Wijayanti, A., D. F. J. S. (2025). Keefektifan Model Problem Based Learning Berbantu Wordwall Terhadap Sikap Ilmiah Mata Pelajaran Ipas Kelas IV SD Negeri Tlogosari Wetan 01. *Cerdas Mendidik*, 4, 297–311. <https://doi.org/10.26877/cm.v4i2.25186>
- Wijayanti, A., Silowatiningsih, J. S. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan menggunakan Model Problem Based Learning Berbantu Media Wordwall di Kelas III SDN Wonotingal*. 09. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1159>