



JURNAL BASICEDU

Volume 9 Nomor 4 Tahun 2025 Halaman 1216 - 1226

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Ipas Kelas IV Sekolah Dasar

Nur Afifah Fadhillah^{1✉}, Tri Wahyuningsih², Yudo Dwiyono³, Iksam⁴

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mulawarman^{1,2,3,4}

E-mail: afifaaah.03@gmail.com¹, tri.wahyuningsih@fkip.unmul.ac.id², yudo.dwiyono@fkip.unmul.ac.id³,
iksam@fkip.unmul.ac.id⁴

Abstrak

Pengalaman belajar di kelas memiliki peran penting dalam menentukan capaian siswa, namun praktik pembelajaran yang terlalu berpusat pada buku teks sering membatasi keterlibatan aktif mereka, khususnya dalam mata pelajaran IPAS. Dengan demikian, studi ini dilakukan untuk menganalisis bagaimana model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mempengaruhi hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN 008 Samarinda Ilir. Studi ini menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design* dan metodologi *Pre-Experimental Design* dengan pendekatan kuantitatif, populasi yang diteliti terdiri dari seluruh siswa kelas IV di SDN 008 Samarinda Ilir dan diambil sampel sejumlah 30 orang, dengan melakukan analisis data berupa uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sample t-test*. Temuan dari analisis menyatakan bahwa data penelitian terdistribusi normal. Hasil dari pengujian hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Oleh karena itu, H_a diterima dan H_0 ditolak karena nilai ini berada di bawah tingkat signifikansi 0,05. Dapat dikatakan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki implikasi yang secara statistik signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV IPAS di SDN 008 Samarinda.

Kata Kunci: Model Kooperatif, *Teams Games Tournament* (TGT), Hasil Belajar IPAS

Abstract

Learning experiences in the classroom are a crucial factor influencing student achievement; nevertheless, reliance on textbook-centered instruction often reduces opportunities for active participation, especially in science learning. This research aims to examine the impact of the cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT) on the IPAS learning outcomes of fourth-grade students at SDN 008 Samarinda Ilir. The study was conducted using a Pre-Experimental approach with a One Group Pretest-Posttest Design and a quantitative framework. The population included all fourth-grade students of SDN 008 Samarinda Ilir, from which a sample of 30 students was drawn. Data analysis involved normality testing and hypothesis testing through the Paired Sample t-test. The results showed that the data were normally distributed, and the hypothesis test obtained a significance value (2-tailed) of 0.000. Since this value is below the 0.05 threshold, H_a was accepted while H_0 was rejected. These findings demonstrate that the TGT model produces a statistically significant improvement in the IPAS learning outcomes of fourth-grade students at SDN 008 Samarinda Ilir.

Keywords: Cooperative Model, *Teams Games Tournament* (TGT), IPAS Learning Outcomes.

Copyright (c) 2025 Nur Afifah Fadhillah, Tri Wahyuningsih, Yudo Dwiyono, Iksam

✉Corresponding author :

Email : afifaaah.03@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10609>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 9 No 4 Tahun 2025
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Proses edukatif merupakan suatu praktik yang dilakukan dengan kesadaran dan rancangan strategis sebagai upaya mewujudkan ruang serta pembelajaran secara optimal dan bermakna. Dengan harapan agar siswa dapat secara proaktif mengembangkan kemampuan yang dimiliki dalam diri mereka (Nurkholis, 2013, dikutip dalam Armadani dkk., 2022). Regulasi yang diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 terkait Sistem Pendidikan Nasional (Pristiwanti dkk., 2022). Belajar merupakan aktivitas yang menitikberatkan pada proses dan menjadi unsur mendasar dalam pelaksanaan berbagai jenjang serta jenis pendidikan. Sementara itu, pembelajaran adalah proses interaksi antara kegiatan belajar dan mengajar yang berfungsi sebagai indikator keberhasilan siswa dalam belajar. Dalam praktiknya, proses belajar dan mengajar menciptakan hubungan interaktif antara pengajar dan siswa guna meraih target pembelajaran yang telah ditetapkan, interaksi tersebut terjadi di dalam kelas dan diakhiri dengan evaluasi hasil belajar (Nurfaizah & Oktavia, 2020).

Keberadaan guru memberikan dampak yang signifikan bagi proses interaksi edukatif dalam ruang pembelajaran, sebab guru berperan dalam menetapkan tujuan pembelajaran tertentu. Namun, pembelajaran di kelas sebagian besar hanya dilakukan dengan metode tradisional, yang menyebabkan konsep-konsep pengetahuan kurang tersampaikan dengan baik. Mayoritas guru masih menerapkan pendekatan pembelajaran yang belum mempertimbangkan aspek kognitif siswa, kesesuaian metode pengajaran, serta cenderung tidak beragam.

Hasil belajar siswa menjadi parameter keberhasilan guru selama berlangsungnya proses interaksi edukatif dalam ruang pembelajaran. Mengacu pada W. Winkel dikutip dalam Wirda, (2020) hasil belajar didefinisikan sebagai sebuah prestasi yang didapatkan siswa, dapat diukur dan dinyatakan dalam representasi numerik. Sementara itu Sudjana mendeskripsikan capaian pembelajaran merepresentasikan kompetensi yang berhasil dicapai peserta didik usai menempuh rangkaian proses pembelajaran, serta menerima berbagai pengetahuan. Di sisi lain, hasil belajar diartikan sebagai hasil dari partisipasi siswa dalam berbagai aktivitas pendidikan (Syarifah & Attalina, 2024).

Satu dari sejumlah elemen yang berkontribusi terhadap tercapainya proses edukatif yakni pendekatan saat proses interaksi edukatif yang diterapkan dalam aktivitas belajar di kelas, hal ini penting untuk diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran memberikan pengaruh pada bahan ajar yang akan digunakan (Saleh & Syahrudin, 2023).

Pembelajaran yang efisien merupakan salah satu metode guna memperoleh capaian akademik secara optimal. Upaya ini dapat didukung melalui penerapan pendekatan pembelajaran, diantaranya pendekatan pembelajaran kooperatif. Pendekatan pembelajaran adalah suatu strategi yang dirancang secara khusus dengan memperhatikan urutan langkah-langkah secara terstruktur agar dapat diterapkan dalam suatu kegiatan belajar (Mirdad & Pd, 2020). *Teams Games Tournament* (TGT) tergolong pendekatan yang aplikatif secara praktis, karena mendorong keterlibatan aktif dari semua individu pembelajar secara inklusif, terlepas dari perbedaan karakteristik latar belakang. Pelaksanaan pembelajaran berbasis aktivitas bermain dapat membuat peserta didik menjalani proses pembelajaran dengan kondisi lebih tenang dan mengembangkan sikap bertanggung jawab, gotong royong, kompetisi, serta partisipasi aktif dalam pembelajaran. Adapun implementasi pendekatan kolaboratif *Teams Games Tournament* (TGT) mencakup paparan materi secara langsung di ruang pembelajaran, pembelajaran dalam tim kecil, bermain edukatif, turnamen, dan pemberian apresiasi bagi kelompok (Hasanah & Himami, 2021).

Pendekatan kegiatan belajar *Teams Games Tournament* (TGT) telah diakui mampu menghasilkan efek positif dalam dinamika kelas, baik bagi tenaga pengajar maupun pelajar. Penerapan metode ini berhasil mendorong peningkatan capaian akademik, serta menghasilkan dampak positif pada pemahaman dan pencapaian akademik siswa karena metode ini mendorong partisipasi dalam kerja kelompok serta

memanfaatkan mekanisme turnamen yang memotivasi siswa untuk menggali pemahaman pengetahuan secara mendalam (Fakhriyah & Baalwi, 2025). Selain itu, model *Teams Games Tournament* (TGT) berperan dalam menumbuhkan rasa kebersamaan, saling menghargai, serta keterampilan sosial siswa. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran di dalam kelas dilaksanakan dengan menyusun kelompok kecil terdiri atas peserta didik dengan identitas dan kondisi yang beragam, maka memungkinkan terjalinnya komunikasi dan kolaborasi antar siswa yang efektif. Serta dapat menumbuhkan rasa bertanggung jawab, dan kepercayaan diri, karena setiap anggota kelompok didorong guna mengembangkan rasa bertanggung jawab karena setiap anggota kelompok memiliki peran masing-masing, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam mengemukakan pendapatnya (Putri dkk., 2025).

Dikategorikan sebagai satu dari sekian pilar fundamental, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) turut menyusun kerangka sistematis dari kurikulum pendidikan yang berlaku pada fase pendidikan dasar, yang mana mengintegrasikan konsep-konsep sains dan ilmu sosial secara terpadu. Kajian dalam IPAS mencakup fenomena alam, teknologi lingkungan, geografi, sejarah, serta kebudayaan, yang secara menyeluruh saling berkaitan guna membekali peserta didik dengan pemahaman mendalam mengenai keterkaitan antara aspek-aspek natural dan sosial pada dinamika kehidupan harian (Suhelayanti dkk., 2023).

Merujuk pada data lapangan dan diskusi bersama wali kelas IV B SDN 008 Samarinda Ilir, didapatkan informasi yang terjadi di lapangan bahwa pada pembelajaran guru cenderung menerapkan pendekatan tradisional, dan ceramah, dinamika pembelajaran dalam lingkungan sekolah cenderung berorientasi pada pendekatan konvensional yang menempatkan pendidik sebagai pusat utama penyampaian materi dan bergantung pada buku teks. Permasalahan lain yang teridentifikasi pada tahapan kegiatan belajar di tingkat IV adalah banyak peserta didik dengan tingkat penguasaan materi yang belum maksimal dalam menyelesaikan berbagai persoalan yang tercantum pada materi pelajaran IPAS. Pelajaran ini kerap dianggap menantang karena memuat banyak bacaan teks yang memerlukan pemahaman mendalam, sehingga siswa merasa kurang bersemangat pada proses pembelajaran. Berdasarkan pernyataan guru kelas IV B SDN 008 Samarinda Ilir mengatakan bahwa terdapat 45,16% siswa yang tuntas dan 54,84% peserta didik belum menunjukkan ketercapaian terhadap indikator pembelajaran sesuai dengan Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang menjadi acuan evaluasi sekolah. Temuan ini mengindikasikan bahwa capaian belajar masih belum optimal mencerminkan belum tercapainya target pembelajaran secara menyeluruh.

Studi lain dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar” oleh Lubis & Simbolon, (2023) menemukan hasil belajar matematika dengan materi bangun datar kelas IV SD disebabkan oleh model pembelajaran TGT berbantuan media ular tangga. Hal lain ditemukan oleh Anis Khoirunnisa dkk., (2023) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar” menyimpulkan adanya perubahan signifikan terhadap hasil belajar IPA setelah diberikan perlakuan. Selain itu, hal serupa terdapat dalam studi “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Berdasarkan Motivasi Belajar Siswa SD” oleh Fadila dkk., (2023) menyampaikan kemampuan pemahaman konsep dipengaruhi oleh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT).

Studi ini memiliki perbedaan dengan studi sebelumnya, baik dari segi fokus mata pelajaran IPAS dan jenjang kelas, lokasi penelitian, maupun metode yang digunakan. Urgensi penelitian didasarkan pada belum diterapkannya model pembelajaran kreatif pada mata pelajaran IPAS yang mengakibatkan kondisi belajar yang kurang menarik. Kondisi tersebut menimbulkan pandangan negatif terhadap mata pelajaran IPAS dan berkontribusi pada rendahnya capaian belajar.

Merujuk pada situasi tersebut, rendahnya capaian akademik peserta didik menjadi isu perlu ditangani dan dicari jalan keluarnya, diperlukan terobosan baru dalam aktivitas pembelajaran di sekolah. Untuk mencapai kualitas pembelajaran yang bermakna, dibutuhkan metode yang mampu merangsang keaktifan

siswa dalam setiap tahapan kegiatan belajar. Maka, keberhasilan dalam mencapai hasil belajar yang optimal dapat terealisasi. Di antara pendekatan pembelajaran yang layak diimplementasikan seperti *Teams Games Tournament* (TGT) yang merupakan salah satu pendekatan instruksional yang direkomendasikan, yang mana berfungsi sebagai pemicu semangat belajar peserta didik, karena seluruh siswa dilibatkan tanpa harus membedakan latar belakang serta mengandung unsur permainan, sehingga mendorong siswa untuk lebih bersemangat dan memiliki motivasi selama pembelajaran berlangsung, dan selanjutnya memberikan dampak yang baik terhadap pencapaian prestasi belajar mereka.

METODE

Studi ini diterapkan jenis penelitian *Pre-Experimental* dengan pendekatan kuantitatif, yang difokuskan untuk menguji pengaruh suatu intervensi terhadap variabel dependen dalam situasi yang dikendalikan dengan ketat guna memastikan validitas hasil penelitian (Sugiyono, prof., 2022). Peneliti mengadopsi model *One Group Pretest-Posttest Design* dalam pelaksanaan studi yang sedang dilakukan, yang mana satu kelompok tunggal diberikan *pretest* sebelum menerima perlakuan sebagai langkah awal pengukuran, kemudian setelah perlakuan diakhir dengan *posttest* untuk mengamati perbedaan hasil sebelum dan setelah perlakuan diberikan.

Tabel 1. Rancangan Penelitian One Group Pretest-Posttest Design

<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
O ₁	X	O ₂

Kegiatan penelitian berlangsung pada periode semester kedua tahun akademik 2024/2025 di kelas IV SDN 008 Samarinda Ilir. Populasi yang diteliti dari seluruh siswa kelas IV, dengan total sebanyak 58 orang, sedangkan sampel yang diambil sebanyak 30 siswa dengan menerapkan teknik *Purposive Sampling*, dan memiliki kriteria peserta didik yang tidak memiliki pengalaman sebelumnya melalui model pembelajaran kooperatif berbasis *Teams Games Tournament* (TGT).

Dalam studi ini, data dikumpulkan berdasarkan tiga teknik utama, yaitu tes hasil belajar, observasi, serta dokumentasi sebagai pendukung data empiris. Untuk mengetahui instrumen tes hasil belajar layak digunakan, oleh karena itu dilakukan serangkaian pengujian yang mencakup aspek validitas, reliabilitas, kesukaran soal, dan kemampuan pembeda item soal. Alat ukur dianggap valid untuk digunakan apabila Instrumen yang digunakan relevan dan sesuai untuk mengungkap data secara akurat dan konsisten (Sugiyono, prof., 2022). Pengujian validitas terhadap instrumen tes dilakukan menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment*, rumus ini berfungsi untuk menilai sejauh mana setiap butir soal dapat mencerminkan variabel yang menjadi fokus pengukuran. Kriteria pengujian validitas menyatakan bahwa validitas item tercapai ketika r hitung menunjukkan nilai di atas r tabel. Menurut Sugiyono, prof., (2022) suatu hasil penelitian dinyatakan reliabel apabila instrumen yang digunakan menghasilkan data yang konsisten meskipun diuji pada waktu yang berbeda. Metode *Cronbach Alpha* diterapkan guna menilai reliabilitas, di mana bahwa instrumen dianggap reliabel apabila nilai koefisien *alpha* melebihi angka 0,6. Sedangkah dalam uji daya pembeda, hasil siswa terlebih dahulu diurutkan dari yang tertinggi ke terendah secara menurun. Selanjutnya, separuh dari siswa yang memiliki skor tertinggi dikategorikan sebagai kelompok atas, sedangkan separuh yang memiliki skor terendah dikategorikan sebagai kelompok bawah. Uji ini bertujuan untuk mengevaluasi seberapa kuat item soal mengklasifikasikan perbedaan kemampuan akademik antara kedua kelompok tersebut secara signifikan (Arikunto, 2018).

Uji normalitas digunakan sebagai prasyarat dalam penelitian ini untuk memastikan distribusi data. Merujuk pada Sugiyono, prof., (2022) menyatakan bahwa analisis dengan statistik parametrik tidak dapat diterapkan jika distribusi data tidak memenuhi asumsi normalitas, oleh karena itu diperlukan pendekatan

analisis statistik bebas distribusi sebagai alternatif. Pengujian terhadap distribusi normal data dalam studi ini dilakukan melalui metode *Shapiro-Wilk*, yang dikenal dengan teknik uji normalitas yang efektif dan memiliki validitas tinggi, khususnya bagi sampel berukuran kecil. Hipotesis diuji dengan menerapkan Analisis *Paired Sample T-Test* guna mengukur selisih *mean* dari dua set data yang saling berkaitan dalam satu kelompok subjek yang sama (Nuryadi dkk., 2017). Kriteria pengujian dalam penelitian yang sedang dilakukan berlandaskan oleh nilai signifikansi, jika nilai signifikansi di bawah 0,05 menunjukkan penolakan terhadap hipotesis nol (H_0) dan penerimaan hipotesis alternatif (H_a). Sebaliknya, jika signifikansi $> 0,05$ menunjukkan bahwa tidak ada cukup bukti untuk menolak H_0 , sehingga H_a digugurkan. Dalam konteks studi ini, H_0 mengasumsikan bahwa penggunaan model kegiatan belajar berbasis kerja sama *Teams Games Tournament* (TGT) tidak menunjukkan efek yang signifikan pada capaian belajar IPAS peserta didik tingkat IV di SDN 008 Samarinda Ilir. Di sisi lain, H_a menyatakan bahwa model tersebut berkontribusi terhadap perubahan capaian belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

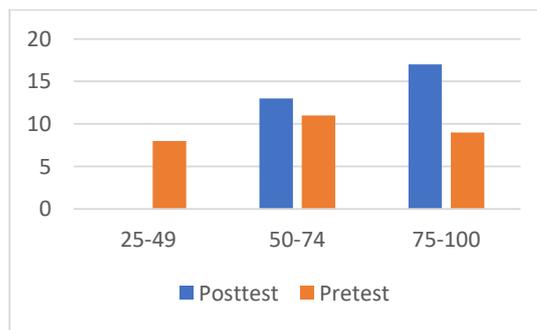
Kegiatan studi ini berlangsung di kelas IV B SDN 008 Samarinda Ilir melibatkan partisipasi dari 30 peserta didik sebagai sampel. Tindakan yang diberikan dalam studi ini berupa pengintegrasian model kegiatan belajar berbasis kerja sama *Teams Games Tournament* (TGT) ke dalam proses belajar IPAS melalui topik Indonesiaku kaya budaya, yang bertujuan untuk mengukur hasil akhir setelah diberikan perlakuan pada siswa. Langkah awal sebelum pelaksanaan *pretest* serta *posttest*, dilaksanakan terlebih dahulu pengujian terhadap aspek validitas, reliabilitas, kesukaran soal, dan kemampuan pembeda item soal. Hasil pengujian validitas dengan pendekatan korelasi *Pearson Product Moment* menunjukkan bahwa terdapat 10 soal pilihan ganda yang tidak memenuhi kriteria kelayakan, sehingga jumlah soal yang semula sebanyak 30 butir dikurangi menjadi 20 butir.

Tabel 2. Hasil Uji Realibilitas

Jenis Instrumen	Cronbach's Alpha	N of items
Soal Pilihan Ganda	.722	30

Pada uji reliabilitas, instrumen soal pilihan ganda memperoleh nilai *Cronbach alpha* mencapai angka 0,722, mengindikasikan jika tingkat reliabilitasnya termasuk dalam klasifikasi cukup. Selain melakukan pengujian validitas serta reliabilitas, peneliti melakukan pengujian terhadap skala kesulitan dan daya pembedaan item soal. Hasil uji tingkat kesukaran menunjukkan bahwa dari keseluruhan soal pilihan ganda yang dianalisis, 1 butir tergolong kategori sukar, 11 butir termasuk ke dalam kelompok tingkat menengah, serta 18 butir tergolong dalam klasifikasi soal mudah. Adapun hasil pengujian daya beda menunjukkan bahwa 9 soal termasuk kategori sangat tidak baik, 9 soal berkategori cukup, dan 12 soal tergolong baik.

Setelah instrumen melalui tahap uji, peneliti melanjutkan penelitian dengan melaksanakan *pretest*. *Pretest* mengungkapkan bahwa *mean* nilai peserta didik pada kelas IV B mencapai angka 60,5. Sebagai strategi untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran, model kegiatan belajar berbasis kerja sama *Teams Games Tournament* (TGT) diimplementasikan selama 2 pertemuan. Proses pembelajaran diakhiri dengan *posttest* untuk melihat capaian pengetahuan akhir siswa kelas IV B.



Gambar 1. Nilai Pretest dan Posttest

Berdasarkan grafik yang disajikan, terlihat bahwa terdapat peningkatan capaian pada hasil *posttest* peserta didik. Kemajuan ini tercermin melalui bertambahnya jumlah siswa peraih nilai lebih dari 50 serta tidak adanya siswa yang mendapatkan nilai pada rentang 25-49. Hasil *posttest* siswa kelas IV B memperoleh nilai *mean* sebesar 75.

Tahap awal sebelum uji hipotesis adalah pelaksanaan uji normalitas data yang terkumpul. Tujuan dari uji normalitas adalah guna memilih analisis statistik yang paling sesuai. Pada studi ini, pengujian normalitas yang diterapkan adalah pengujian *Shapiro-Wilk* dengan nilai signifikansi di atas 0,05 menandakan data berdistribusi normal, sedangkan nilai di bawah ambang tersebut menunjukkan ketidakterpenuhan asumsi normalitas.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	.971	30	.572
<i>Posttest</i>	.959	30	.291

Merujuk pada tabel hasil uji normalitas yang disajikan, terlihat bahwa hasil *pretest* siswa kelas IV B berdistribusi normal, yang ditunjukkan oleh hasil signifikansi yang berada di atas 0,05. Demikian pula, hasil *posttest* juga menunjukkan data berdistribusi normal dengan hasil signifikansi berada di atas 0,05. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa jika hasil pengujian normalitas untuk *pretest* serta *posttest* menyatakan data terdistribusi normal.

Setelah uji normalitas dilaksanakan, langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis atau dugaan sementara yang telah ditentukan sebelumnya. Karena data yang dikumpulkan menunjukkan bahwa distribusinya normal, *Paired Sample T-Test* dipilih sebagai bentuk pengujian parametrik pengujian hipotesis yang relevan dalam penelitian yang dilakukan. Melalui evaluasi nilai *pretest* serta *posttest* siswa kelas IV B yang diproses menggunakan *SPSS*, diperoleh informasi berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Perlakuan	t	df	Sig. (2-tailed)
<i>Pretest-Posttest</i>	-6.625	29	.000

Sebagaimana ditunjukkan dalam tabel hasil pengujian hipotesis, dari 30 sampel, nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* terukur pada angka 0,000. Menunjukkan signifikansi yang lebih rendah dari 0,05, hipotesis nol (H_0) gagal dipertahankan dan hipotesis alternatif (H_a) diakui.

Pembahasan

Pemaparan pembahasan dalam studi ini mengacu pada capaian belajar siswa dalam bidang studi IPAS dengan topik Indonesiaku kaya budaya di kelas IV B SD Negeri 008 Samarinda Ilir. Penelitian berlangsung selama kurang lebih dua minggu di kelas tersebut. Tahapan awal dimulai dengan pemberian *pretest* yang sebelumnya telah melalui aspek validitas, reliabilitas, kesukaran soal, dan kemampuan pembeda item. *Pretest* ini bertujuan guna mengidentifikasi tingkat penguasaan awal peserta didik terhadap topik Indonesiaku kaya budaya. Setelah pelaksanaan *pretest*, peneliti melanjutkan kegiatan dengan melaksanakan proses pembelajaran di kelas IV B. Peneliti memilih 30 siswa dari kelas IV B sebagai sampel.

Setelah pelaksanaan *pretest*, kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan penerapan model kegiatan belajar berbasis kerja sama *Teams Games Tournament* (TGT). Interaksi edukatif terselenggara dalam dua pertemuan, dimulai tanggal 2 Mei 2025 dan 14 Mei 2025. Model pembelajaran ini termasuk pendekatan kooperatif yang relatif cukup praktis untuk diimplementasikan di lingkungan kelas, karena seluruh siswa dapat terlibat aktif tanpa adanya perbedaan. Selain itu metode pembelajaran kooperatif jenis *Teams Games Tournament* (TGT) mengajak siswa guna memegang peranan sebagai tutor antar siswa dan menyisipkan elemen permainan selama pembelajaran berlangsung di kelas (Hasanah & Himami, 2021).

Untuk mengembangkan pemahaman dasar siswa mengenai topik yang akan mereka pelajari, terlebih dahulu guru memancing pengetahuan mereka. Kemudian, guru memaparkan tujuan pembelajaran serta menjelaskan aktivitas yang akan diikuti oleh para siswa selama kegiatan pembelajaran di lingkungan kelas. Model kegiatan belajar berbasis kerja sama *Teams Games Tournament* (TGT) memuat beberapa langkah, yakni paparan materi secara langsung di ruang pembelajaran, pembelajaran dalam tim kecil, bermain edukatif, turnamen, dan pemberian apresiasi bagi kelompok. Berikut tahapan model kegiatan belajar berbasis kerja sama *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilakukan di dalam kelas menurut Sururi & B S, (2022) diantaranya:

1. Presentasi di kelas

Dalam proses presentasi di kelas, topik Indonesiaku kaya budaya disampaikan kepada siswa melalui media *PowerPoint* yang ditayangkan di depan kelas. Setelah penyampaian materi, guru mengemukakan beberapa pertanyaan berkaitan dengan topik dan memberikan kesempatan kepada beberapa siswa agar menyampaikan pendapat atau tanggapan mereka.

2. Belajar dalam kelompok

Guru membentuk kelompok-kelompok kecil dari peserta didik sebagai bagian dari tahapan pembelajaran ini. Selanjutnya, setiap tim menerima Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk dikerjakan bersama. Siswa melakukan kegiatan diskusi dan belajar secara bergotong royong dalam kelompok masing-masing.

3. Permainan

Guru menyampaikan aturan permainan dengan menggunakan media *couple card*. Masing-masing kelompok diminta untuk mencocokkan kartu bergambar dengan kartu yang berisi pernyataan dalam jangka waktu yang sudah disepakati. Kelompok dengan berhasil penyelesaian lebih awal dan menjawab semua dengan benar akan memperoleh poin.

4. Turnamen

Pada tahap ini, siswa berkompetisi antar kelompok dalam mencocokkan kartu bergambar dengan kartu pernyataan secara tepat.

5. Penghargaan kelompok

Guru mengumumkan perolehan poin dari masing-masing tim. Tim yang berhasil mencocokkan seluruh kartu dengan benar dan menyelesaikannya dalam waktu tercepat akan diberikan hadiah sebagai bentuk penghargaan.

Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan diberikannya *posttest* untuk mengetahui sejauh mana kemampuan kognitif siswa terhadap topik Indonesiaku kaya budaya. *Posttest* terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Setelah mengumpulkan data dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa, peneliti menganalisis informasi tersebut dengan melakukan dua pengujian, yakni uji normalitas dan uji hipotesis. Studi ini menerapkan metode *Saphiro-Wilk* yang dianggap efektif dan memiliki tingkat validitas yang tinggi, terutama untuk sampel berukuran kecil. Mengacu pada hasil uji normalitas, data *pretest* dan *posttest* memenuhi syarat distribusi normal karena nilai signifikansi berada di atas ambang batas 0,05. Maka dari itu, uji hipotesis dilanjutkan penerapan pengujian parametrik, *Paired Sample T-Test* merupakan pengujian yang digunakan.

Pelaksanaan *Paired Sample T-Test* pada 30 peserta didik kelas IV B menunjukkan nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* terdapat pada angka 0,000. Berdasarkan pedoman mengambil hasil penentuan dalam proses pengujian *Paired Sample T-Test* dilandasi oleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)*, jika nilai tidak melebihi angka 0,05, hipotesis alternatif (H_a) akan diakui dan hipotesis nol (H_0) digugurkan. Uji ini menggunakan tingkat signifikansi sebesar 5%, yang mana semakin kecil nilai p , semakin ketat tingkat kepercayaan dalam pengujian tersebut. Ini merujuk pada nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* di bawah 0,05, metode pembelajaran kooperatif jenis *Teams Games Tournament* (TGT) memengaruhi pencapaian hasil belajar IPAS peserta didik pada jenjang kelas IV SDN 008 Samarinda Ilir.

Pencapaian belajar siswa dalam memahami pembelajaran terpengaruh oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari aspek internal siswa maupun dari lingkungan eksternal. Aspek internal yang berdampak pada pencapaian belajar peserta didik berasal dari potensi internal masing-masing individu. Beberapa di antara aspek-aspek tersebut berperan penting terhadap pencapaian belajar siswa, yaitu gaya belajar, kondisi psikologis, tingkat kecerdasan, serta kemampuan kognitif siswa.

Gaya belajar dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu *visual* (indra lihat), *auditori* (indra dengar), dan kinestetik (gerakan dan indra peraba). Dengan demikian, sangat penting bagi siswa untuk memahami gaya belajar yang paling sesuai dengan dirinya agar tidak mengalami kesulitan dalam memahami dan menyerap pengetahuan selama proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh pendekatan kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) yang memanfaatkan semua jenis gaya belajar, pada model ini siswa dapat melihat dan mendengar pembelajaran pada saat penyajian kelas dan belajar dalam kelompok, selain itu siswa dengan gaya belajar kinestetik dapat belajar pada saat permainan dan turnamen (Damayanti, 2022).

Sementara itu, faktor eksternal yang berdampak pada hasil belajar siswa meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Keluarga memegang peranan penting dalam pencapaian prestasi belajar siswa. Metode pengasuhan yang diterapkan oleh orang tua, tingkat pendidikan mereka, serta bentuk dukungan yang diberikan kepada anak turut andil dalam perkembangan dan pertumbuhan siswa, baik secara akademis maupun emosional. Selain itu, lingkungan sekolah memiliki peran terhadap pencapaian prestasi belajar siswa di sekolah. Kecakapan guru berperan besar dalam pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas. Pemilihan pendekatan pengajaran yang sesuai serta pemanfaatan media ajar yang mendukung turut mempengaruhi kemampuan siswa mampu memahami dan menyerap pengetahuan yang disampaikan selama proses belajar berlangsung (Qur'ani, 2023).

Perbedaan antara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* dievaluasi dan digunakan untuk mengukur kenaikan hasil belajar peserta didik di kelas IV B. Nilai rata-rata *pretest* siswa awalnya 60,5 dan *posttest* mengalami kenaikan menjadi 75 pasca perlakuan. Perolehan nilai yang meningkat mencerminkan kemajuan hasil belajar IPAS siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model tersebut. Peningkatan tersebut disebabkan oleh kenyamanan dan motivasi belajar siswa yang lebih tinggi pada selama proses pembelajaran yang aktif dan tidak berfokus pada ceramah maupun metode tradisional. Dalam kegiatan belajar yang berlangsung secara berkelompok, suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan kompetitif. Siswa melakukan diskusi, berkolaborasi, dan saling mendukung satu sama lain, sehingga pemahaman terhadap kegiatan belajar berlangsung dengan lebih efektif dan mendalam. Pernyataan ini sejalan dengan apa yang disampaikan oleh

Slavin dalam Astuti dkk., (2022) pendekatan pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) mengorganisasi siswa dalam kelompok dengan tingkat akademik serupa, di mana mereka berpartisipasi dalam turnamen dan pengumpulan skor kelompok.

Metode pembelajaran kooperatif jenis *Teams Games Tournament* (TGT) melibatkan semua peserta didik, terlepas dari perbedaan kemampuan akademik mereka, siswa turut aktif berpartisipasi dan memiliki peran yang penting dalam kelompok. Dengan demikian, setiap siswa berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan belajar dalam kelas mendorong terbentuknya lingkungan belajar yang inklusif serta kolaboratif. Dikutip dalam Suryana dkk., (2022), pernyataan tersebut mendukung teori kognitif Piaget yang menekankan peran pembelajaran aktif dalam perkembangan melalui pengalaman langsung. Menurut Piaget, guru sebaiknya menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan siswa terlibat dalam aktivitas seperti permainan dan turnamen, sehingga dapat membangun pengetahuan melalui interaksi langsung dengan lingkungan. Selain itu, Piaget juga mendukung pembelajaran dengan pendekatan kooperatif, di mana siswa saling bertukar pikiran dalam kelompok untuk berdiskusi, dan saling berbagi pengalaman dengan tujuan memperkuat pemahaman terhadap pengetahuan yang dipelajari.

Sesuai dengan riset yang dilaksanakan oleh Lubis & Simbolon, (2023), dengan membuktikan efektivitas penggunaan metode pembelajaran kooperatif jenis *Teams Games Tournament* (TGT), didukung media ular tangga, dalam meningkatkan pencapaian belajar matematika khususnya materi bangun datar pada peserta didik pada jenjang kelas IV SD. Temuan tersebut didukung dengan nilai t-hitung yang diperoleh dari hasil uji-t adalah 4,616, yang lebih besar dibandingkan t-tabel sebesar 2,014. Kemudian, studi ini konsisten dengan Fadila dkk., (2023) jika pemahaman konsep peserta didik di kelas eksperimen melampaui capaian peserta didik di kelas kontrol. Penemuan ini menegaskan bahwa selain mampu meningkatkan kemampuan memahami konsep, model *Teams Games Tournament* (TGT) juga terbukti menghasilkan perbedaan signifikan dalam hasil belajar, yang dipengaruhi oleh variasi tingkat motivasi belajar peserta didik.

Merujuk pada temuan penelitian yang didapatkan, model pembelajaran kooperatif jenis *Teams Games Tournament* (TGT) teridentifikasi memberikan efek yang berarti dalam capaian hasil belajar IPAS, khususnya pada topik Indonesiaku kaya budaya. Implementasi aktivitas permainan dan turnamen dalam metode *Teams Games Tournament* (TGT) mendorong keterlibatan partisipasi peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, turut berkontribusi secara positif terhadap peningkatan capaian akademik IPAS. Keberhasilan model ini diperkuat melalui pengujian hipotesis dengan menerapkan metode uji *Paired Sample T-Test* yang menyatakan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak, yang mengindikasikan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) secara signifikan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Melalui interpretasi data yang telah dianalisis, diperoleh kesimpulan bahwa metode pembelajaran kooperatif berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) mempengaruhi secara positif capaian kompetensi pelajar dalam mata pelajaran IPAS kelas IV B SDN 008 Samarinda Ilir. Temuan tersebut tercermin melalui perbandingan nilai rerata hasil pretest dan posttest, di mana terlihat ada peningkatan dari 60,5 menjadi 75 setelah pembelajaran diterapkan. Temuan ini diperkuat melalui hasil pengujian hipotesis dengan metode uji *Paired Sample T-Test*, dengan menyatakan nilai signifikansi (*Asymp. Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000 dengan jumlah sampel sebanyak 30 siswa. Hasil tersebut berada kurang dari nilai signifikansi 0,05 maka secara statistik hipotesis nol (H_0) akan digugurkan dan hipotesis alternatif (H_a) akan diakui. Dengan demikian, metode pembelajaran kooperatif jenis *Teams Games Tournament* (TGT) berperan penting dalam mendorong peningkatan kompetensi belajar IPAS secara nyata pada pelajar SDN 008 Samarinda Ilir.

- 1225 Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Ips Kelas IV Sekolah Dasar – Nur Afifah Fadhillah, Tri Wahyuningsih, Yudo Dwiyono, Iksam
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10609>

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penulisan ini, terimakasih kepada dosen pembimbing, penguji 1 dan 2 yang telah memberikan saran dan masukkan kepada penulis. Kemudian, terimakasih kepada kedua orang tua dan teman-teman dekat penulis yang telah memberikan semangat, dukungan, dan motivasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anis Khoirunnisa, Putri Zudhah Ferryka, & Cintya Mayawati. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian dan Penelitian Umum*, 1(4), 62–70. <https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v1i4.364>
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Armadani, N., Wijayanti, R. . R., & Aini, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Model TGT (Teams Games Tournament) dan Media E-Komika ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4533–4539. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2747>
- 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. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Damayanti, A. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 1(1), 99–108.
- Fadila, P. N., Kesumawati, N., & Sukardi, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Berdasarkan Motivasi Belajar Siswa SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1474–1481. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5153>
- 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.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Lubis, S. I., & Simbolon, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(3), 357. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v13i3.45099>
- Mirdad, J., & Pd, M. I. (2020). *Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)*. 2(1), 14–23.
- Nurfaizah, S., & Oktavia, P. (2020). Proses Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar di MI Nurul Hikmah. *As-Sabiqun*, 2(1), 43–48. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.621>
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). Buku Ajar Dasar-dasar Statistik Penelitian. In *Sibuku Media*.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707–1715.
- Putri, A. A., Ramadani, P. R., Nadia, N., & Ernawati, D. W. (2025). Implementasi Metode TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) Kelas 2 SDN Mergosono 4 Kota Malang. 9, 2692–2701.
- Qur'ani, B. (2023). Belajar dan Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Vol. 01).

- 1226 *Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Ips Kelas IV Sekolah Dasar – Nur Afifah Fadhillah, Tri Wahyuningsih, Yudo Dwiyo, Iksam*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10609>
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77.
<https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Sugiyono, prof., D. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta R&D. In *Alfabeta, CV*.
- Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.
- Sururi, I., & B S, A. W. (2022). Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 6(2), 2414–2420. <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3139>
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070–2080. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>
- Syarifah, H., & Attalina, S. N. C. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantu Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPAS di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 4018–4025. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7275>
- Wirda, Y. (2020). Faktor-faktor Determinan Hasil Belajar Siswa. In *Penerbit Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.