



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA

Isna Lia Royane Tumangger¹, Rizki Bastanta B Manalu², Lasmaria Agnes Sinaga³

¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Katolik Santo Thomas Medan

e-mail: isnalia50317@gmail.com, bastanta.rizki@gmail.com, sinagaagnes07@gmail.com

Diterima: 16/8/2026; Direvisi: 1/10/2026; Diterbitkan: 6/10/2026

ABSTRAK

Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar kerap mengalami kendala akibat proses instruksional yang cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*) dan minim partisipasi aktif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV UPT SD Negeri 060830 Medan Petisah Tahun Ajaran 2025/2026. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif melalui desain *one-group pretest-posttest*. Subjek penelitian terdiri atas 25 orang siswa kelas IV-C yang dipilih dari total populasi 72 siswa menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui instrumen tes penguasaan konsep berbentuk pilihan ganda sebanyak 25 butir soal yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya, serta didukung oleh angket respons pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang nyata, di mana nilai rata-rata siswa meningkat dari 52,4 pada saat *pretest* menjadi 82,72 pada saat *posttest*, dengan tingkat ketuntasan klasikal melesat dari 40% menjadi 92%. Analisis korelasi menghasilkan nilai r_{hitung} sebesar 0,817 ($r_{hitung} \geq r_{tabel} = 0,396$), sedangkan pengujian hipotesis menghasilkan nilai t_{hitung} sebesar 6,784 yang melampaui nilai kritis t_{tabel} sebesar 2,069 pada taraf signifikansi 5% ($df = 23, p = 0,000 < 0,05$). Dengan demikian, disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS materi kebutuhan manusia pada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Hasil Belajar Siswa, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), *Teams Games Tournament*.

ABSTRACT

Natural and Social Sciences (IPAS) learning outcomes in primary schools are often constrained by teacher-centered instruction and minimal active student engagement. This study aimed to determine the effect of the *Teams Games Tournament* (TGT) cooperative learning model on students' learning outcomes in the IPAS subject among fourth-grade students at UPT SD Negeri 060830 Medan Petisah in the 2025/2026 academic year. This study employed an experimental method with a quantitative approach using a *one-group pretest-posttest* design. The sample comprised 25 students from class IV-C, selected from a total population of 72 students using the *purposive sampling* technique. Data were gathered through a 25-item multiple-choice cognitive test with established validity and reliability, supported by instructional response questionnaires. The results demonstrated a substantial improvement in learning outcomes, as the students' average score increased from 52.4 in the pretest to 82.72 in the posttest, with the classical mastery rate rising from 40% to 92%. The correlation analysis yielded an r_{count} value



of 0.817 ($r_{\text{count}} \geq r_{\text{table}} = 0.396$). Furthermore, the hypothesis testing using the t-test revealed that the calculated t-value (t_{count}) was 6.784, which exceeded the critical t-value (t_{table}) of 2.069 at the 5% significance level ($df = 23, p = 0.000 < 0.05$). Consequently, it can be concluded that the Teams Games Tournament cooperative learning model has a positive and statistically significant effect on elementary school students' IPAS learning outcomes.

Keywords: *IPAS, Learning Outcomes, Primary School, Teams Games Tournament.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan krusial dalam mencetak generasi penerus bangsa yang cakap, berkarakter, dan berdaya saing tinggi. Melalui proses instruksional di sekolah dasar, peserta didik dibimbing untuk menguasai kompetensi dasar yang mencakup dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik secara terpadu. Keberhasilan transfer pengetahuan tersebut sangat bertumpu pada kemampuan guru dalam mengorkestrasi lingkungan belajar yang menyenangkan, menantang, dan berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Upaya pembaruan pedagogis perlu terus diimplementasikan agar standar mutu pendidikan nasional dapat tercapai secara berkesinambungan (Unafisah & Febrianti, 2025).

Belajar pada hakikatnya merupakan aktivitas mental yang terwujud dalam bentuk perubahan perilaku, pemahaman konsep, serta keterampilan individu yang bersifat relatif menetap melalui interaksi aktif dengan lingkungan sekitar (Pinem & Tanjung, 2023). Kualitas hasil belajar yang diraih peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal seperti atensi, motivasi, dan kapasitas intelektual, serta faktor eksternal yang mencakup ketersediaan fasilitas belajar, iklim kelas, dan model pembelajaran yang diaplikasikan guru (Sinaga, 2025). Hasil belajar menjadi cerminan nyata dari efektivitas interaksi belajar mengajar yang telah berlangsung di dalam kelas (Sudjana, 2019). Oleh karena itu, evaluasi terhadap proses dan capaian belajar mutlak dilakukan guna mengidentifikasi hambatan instruksional sedini mungkin.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) hadir dalam struktur kurikulum sekolah dasar sebagai wahana pembelajaran terpadu untuk membedah fenomena lingkungan alam dan interaksi sosial masyarakat. Pembelajaran IPAS dirancang guna menumbuhkan daya nalar kritis, kemampuan memecahkan masalah (*problem-solving*), serta kepekaan sosial terhadap pemenuhan kebutuhan hidup sehari-hari (Parla et al., 2025). Namun, pengamatan awal di kelas IV UPT SD Negeri 060830 Medan Petisah menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah satu arah dan penugasan teks konvensional. Siswa tampak pasif, enggan mengajukan pertanyaan, serta kurang terlatih berkolaborasi dalam menyelesaikan persoalan konseptual. Kondisi monoton tersebut berdampak langsung pada rendahnya capaian hasil belajar siswa, sebagaimana dirangkum dalam Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 060830 Medan Petisah

Kriteria KKTP	Interval Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Kategori Ketercapaian
Tuntas	81 – 100	1	4%	Sudah mencapai ketuntasan dan perlu tantangan lebih
Tuntas	70 – 80	9	36%	Sudah mencapai ketuntasan dan tidak perlu remedial
Belum Tuntas	50 – 69	15	60%	Belum mencapai ketuntasan dan perlu remedial di bagian tertentu



Belum Tuntas	0 – 49	0	0%	Belum mencapai ketuntasan dan perlu remedial di seluruh materi
Total	—	25	100%	—

Sumber: Data Awal Guru Kelas IV UPT SD Negeri 060830 Medan Petisah (Tahun 2025)

Berdasarkan data pada Tabel 1 di atas, tingkat ketuntasan belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS masih memprihatinkan. Dari 25 orang siswa yang mengikuti asesmen harian, hanya 10 siswa (40%) yang berhasil melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang dipatok pada batas nilai 70. Sementara itu, 15 siswa lainnya (60%) dinyatakan belum tuntas dan memerlukan bimbingan remedial. Rendahnya ketuntasan klasikal ini mengonfirmasi bahwa pola pengajaran mekanistik yang selama ini diterapkan belum mampu memfasilitasi pemahaman konsep kebutuhan hidup manusia secara bermakna.

Sebagai ikhtiar solutif untuk mengatasi kejenuhan tersebut, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dipandang sebagai pendekatan yang tepat. Model TGT mengintegrasikan pembelajaran kelompok kooperatif dengan turnamen akademik yang dinamis, sehingga memicu keterlibatan kognitif dan sosial siswa secara berimbang (Sarah et al., 2024). Melalui mekanisme turnamen antarmaja homogen, setiap anggota tim termotivasi untuk saling mengajari materi sebagai tutor sebaya (*peer tutor*) demi menyumbangkan poin bagi kelompoknya (Ma'wa et al., 2024). Sintaks TGT meliputi lima tahapan utama, yakni penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan akademik (*games*), pertandingan (*tournament*), dan rekognisi tim (*team recognition*) (Shoimin, 2025). Model ini terbukti mampu memupuk rasa tanggung jawab individu, sportivitas, dan iklim belajar kompetitif yang sehat (Priansa, 2023), kendati guru dituntut memiliki manajemen waktu dan penguasaan materi yang matang (Simamora et al., 2024).

Berbagai studi terdahulu telah membuktikan keberhasilan model TGT dalam meningkatkan prestasi belajar pada berbagai jenjang pendidikan dasar (Fadhillah et al., 2025; Ma'wa et al., 2024; Sarah et al., 2024). Kendati demikian, sebagian besar riset sebelumnya lebih banyak menyoroati mata pelajaran terpisah seperti IPA konvensional atau muatan IPS murni. Masih terdapat keterbatasan literatur empiris (*research gap*) yang mengkaji secara komprehensif implementasi model TGT pada mata pelajaran integratif IPAS, khususnya pada materi kontekstual "Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku" di tingkat kelas IV sekolah dasar. Berpijak pada kesenjangan riset tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis secara empiris pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di UPT SD Negeri 060830 Medan Petisah Tahun Ajaran 2025/2026.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experiment*). Desain eksperimen yang diterapkan adalah rancangan pra-eksperimental berbentuk *one-group pretest-posttest design* (Sugiyono, 2024). Desain ini mengukur kemampuan kognitif awal siswa melalui tes awal (*pretest*), memberikan perlakuan (*treatment*) berupa penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebanyak tiga kali pertemuan, lalu diakhiri dengan pengukuran tes akhir (*posttest*). Bagan alur perlakuan eksperimen disajikan pada Gambar 1 sebagai berikut:

O₁ X O₂

Gambar 1. Desain Eksperimen One-Group Pretest-Posttest



Keterangan simbol bagan di atas: O_1 merupakan nilai *pretest* sebelum siswa diberikan perlakuan; X melambangkan perlakuan pembelajaran IPAS materi pemenuhan kebutuhan hidup menggunakan model kooperatif tipe TGT; dan O_2 adalah nilai *posttest* yang diperoleh setelah rangkaian sintaks model TGT selesai diimplementasikan.

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 060830 Medan Petisah, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Lokasi ini dipilih secara purposif atas dasar pertimbangan bahwa sekolah tersebut memiliki permasalahan nyata berupa rendahnya ketuntasan hasil belajar IPAS, pihak sekolah memberikan legalitas izin pelaksanaan riset, serta belum pernah diterapkan model TGT pada materi ajar terkait. Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 060830 Medan Petisah yang tersebar dalam tiga rombongan belajar dengan total keseluruhan 72 siswa.

Penarikan sampel dilakukan dengan teknik penarikan sampel bertujuan (*purposive sampling*) dengan mempertimbangkan karakteristik kelas yang memiliki variasi capaian hasil belajar paling heterogen dan persentase ketuntasan awal terendah (Sugiyono, 2024). Berdasarkan kriteria tersebut, sampel yang ditetapkan adalah siswa kelas IV-C yang berjumlah 25 orang, terdiri atas 11 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Seluruh siswa dalam kelas sampel tersebut mengikuti rangkaian *pretest*, perlakuan model TGT, dan *posttest* secara penuh.

Teknik pengumpulan data primer dilakukan melalui instrumen tes hasil belajar berbentuk tes objektif pilihan ganda sebanyak 25 butir soal yang memuat materi "Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku". Sebagai data pendukung psikososial, peneliti menyebarkan angket respons siswa berskala *Likert* sebanyak 20 butir pernyataan untuk mengukur tingkat antusiasme dan penerimaan siswa terhadap sintaks TGT. Sebelum digunakan dalam penelitian lapangan, instrumen tes diujicobakan terlebih dahulu di SD Negeri 060885 Medan Baru. Dari 50 butir soal uji coba, sebanyak 25 butir soal terbukti valid melalui korelasi *Product Moment Pearson*, dengan koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach* sebesar 0,885 yang mengindikasikan tingkat keterandalan instrumen yang sangat tinggi (Arikunto, 2023).

Teknik analisis data kuantitatif dilakukan melalui serangkaian tahapan statistik deskriptif dan statistik inferensial berbantuan perangkat lunak IBM SPSS versi 25. Uji prasyarat analisis berupa uji normalitas sebaran data dihitung menggunakan uji *Lilliefors* dan *Shapiro-Wilk* pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Setelah data terbukti memenuhi kaidah distribusi normal, pengujian keterkaitan antarvariabel dihitung menggunakan rumus korelasi *Product Moment*, diikuti dengan pengujian hipotesis regresi linear sederhana melalui uji-t (*t-test*). Kriteria pengujian hipotesis adalah menolak H_0 dan menerima H_a apabila nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau nilai signifikansi probabilitas lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengumpulan data diawali dengan pelaksanaan *pretest* guna memotret pemahaman awal peserta didik kelas IV-C terhadap materi kebutuhan hidup manusia sebelum diterapkannya model TGT. Instrumen yang digunakan berupa 25 butir soal pilihan ganda yang diselesaikan secara mandiri oleh siswa. Hasil rekapitulasi nilai pengukuran awal (*pretest*) disajikan secara terperinci pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai *Pretest* Hasil Belajar IPAS Siswa

No.	Parameter Deskriptif	Perolehan Nilai
1.	Nilai Tertinggi (X_{max})	72,00

2.	Nilai Terendah ($X_{\min}$)	40,00
3.	Rata-Rata ($Mean$)	52,40
4.	Jumlah Sampel Siswa (N)	25
5.	Total Akumulasi Nilai (ΣX)	1.310,00

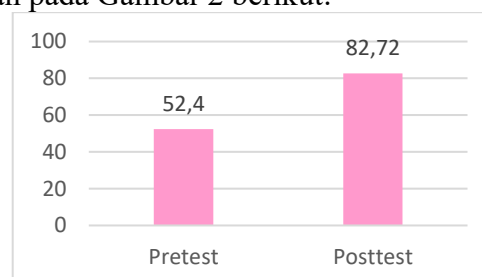
Berdasarkan data pada Tabel 2 di atas, nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum perlakuan tercatat sebesar 52,40 dengan total akumulasi skor 1.310,00. Skor tertinggi yang dicapai siswa hanya menyentuh angka 72,00, sementara skor terendah berada pada angka 40,00. Dari 25 orang siswa yang mengikuti tes, mayoritas siswa memperoleh nilai di bawah batas kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan. Hal ini menegaskan bahwa penguasaan konsep awal siswa mengenai ragam kebutuhan manusia dan skala prioritas masih sangat terbatas.

Setelah rangkaian perlakuan model kooperatif tipe TGT diimplementasikan selama tiga kali pertemuan tatap muka, peneliti memberikan *posttest* dengan tingkat kesukaran soal yang setara. Pengukuran akhir ini bertujuan untuk melihat perubahan penguasaan konsep siswa pascapenerapan turnamen akademik. Data capaian hasil belajar akhir (*posttest*) dipaparkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Nilai *Posttest* Hasil Belajar IPAS Siswa

No.	Parameter Deskriptif	Perolehan Nilai
1.	Nilai Tertinggi ($X_{\max}$)	96,00
2.	Nilai Terendah ($X_{\min}$)	68,00
3.	Rata-Rata ($Mean$)	82,72
4.	Jumlah Sampel Siswa (N)	25
5.	Total Akumulasi Nilai (ΣX)	2.068,00

Tabel 3 memperlihatkan lompatan perolehan nilai hasil belajar siswa yang sangat signifikan setelah perlakuan diberikan. Nilai rata-rata kelas meningkat tajam menjadi 82,72 dengan total capaian nilai sebesar 2.068,00. Skor terendah yang diperoleh siswa bergeser naik dari 40,00 menjadi 68,00, sedangkan skor tertinggi melesat dari 72,00 menjadi 96,00. Terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas sebesar 30,32 poin jika dikomparasikan dengan kondisi awal sebelum perlakuan tindakan. Visualisasi perbandingan rata-rata capaian hasil belajar antara *pretest* dan *posttest* disajikan pada Gambar 2 berikut:



Gambar 2. Rata-Rata Perbandingan *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar IPAS

Berdasarkan visualisasi Gambar 2 di atas, terlihat lonjakan kurva penguasaan konsep siswa yang sangat tegas dari tahap awal ke tahap akhir. Kenaikan rata-rata dari 52,40 menjadi 82,72 mengonfirmasi bahwa model TGT memberikan akselerasi pemahaman materi yang sangat baik. Sebanyak 23 siswa (92%) berhasil mencapai batas kelulusan KKTP ≥ 70 , dan hanya 2 siswa (8%) yang masih membutuhkan pendampingan lanjutan. Fakta ini membuktikan efektivitas tindakan kelas yang telah diselenggarakan.

Sebagai data pendukung mengenai iklim afektif selama pembelajaran, peneliti menghimpun skor angket respons siswa terhadap model TGT. Angket ini disebarkan kepada



25 siswa setelah seluruh perlakuan selesai diselenggarakan. Rekapitulasi skor angket respons siswa dirangkum pada Tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Angket Respons Siswa Terhadap Model TGT

No.	Parameter Deskriptif	Perolehan Skor
1.	Skor Tertinggi ($X_{\max}$)	96,00
2.	Skor Terendah ($X_{\min}$)	70,00
3.	Rata-Rata Skor (<i>Mean</i>)	83,00
4.	Jumlah Sampel Siswa (<i>N</i>)	25
5.	Total Akumulasi Skor (ΣX)	2.075,00

Data pada Tabel 4 menunjukkan bahwa skor rata-rata respons siswa terhadap penerapan model TGT mencapai angka 83,00 dari total akumulasi 2.075,00. Skor terendah berada pada angka 70,00 dan skor tertinggi mencapai 96,00. Secara kualitatif, capaian rata-rata 83,00 ini berada pada rentang kategori "Sangat Baik" atau sangat positif. Siswa merasa lebih bersemangat, tidak tertekan, serta menikmati kerja sama tim selama mengikuti turnamen akademik IPAS. Sebelum melangkah pada pengujian hipotesis asosiatif dan komparatif, dilakukan uji normalitas data *posttest* dan angket respons menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dan *Kolmogorov-Smirnov*. Ringkasan hasil uji normalitas data disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Nilai *Posttest* dan Angket Respons Siswa

Variabel Pengujian	Kolmogorov-Smirnov ^a (Stat)	df	Sig.	Shapiro-Wilk (Stat)	df	Sig.	Keterangan Distribusi
Nilai <i>Posttest</i> (Y)	0,144	25	0,194	0,946	25	0,208	Normal ($p > 0,05$)
Angket Respons (X)	0,158	25	0,108	0,958	25	0,374	Normal ($p > 0,05$)

^a. *Lilliefors Significance Correction*

Berdasarkan Tabel 5 di atas, nilai signifikansi statistik *Shapiro-Wilk* untuk variabel hasil belajar *posttest* (Y) diperoleh sebesar 0,208 dan untuk variabel angket respons (X) sebesar 0,374. Kedua nilai signifikansi tersebut melampaui ambang batas signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil uji koreksi *Kolmogorov-Smirnov* juga mengonfirmasi nilai probabilitas di atas 0,05 (0,194 dan 0,108). Dengan terpenuhinya asumsi distribusi data normal, pengujian korelasi dan regresi parametrik sah untuk dilakukan. Analisis korelasi *Product Moment Pearson* dilakukan untuk mengetahui derajat hubungan antara respons penerapan model TGT dengan hasil belajar IPAS siswa. Hasil perhitungan korelasi dengan SPSS versi 25 disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Koefisien Korelasi *Product Moment*

Model Hubungan	Parameter Statistik	Variabel TGT (X)	Variabel Penerapan Belajar (Y)	Hasil
Variabel X	Pearson Correlation	1	0,817\$**	
	Sig. (2-tailed)	—	0,000	
	N	25	25	
Variabel Y	Pearson Correlation	0,817**	1	
	Sig. (2-tailed)	0,000	—	
	N	25	25	

** . *Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).*



Paparan data pada Tabel 6 menunjukkan nilai koefisien korelasi (r_{hitung}) sebesar 0,817 dengan signifikansi probabilitas $p = 0,000 < 0,01$. Nilai $r_{hitung} = 0,817$ ini lebih besar daripada nilai r_{tabel} pada $N = 25$ dengan taraf signifikansi 5%, yaitu 0,396. Berdasarkan pedoman interpretasi koefisien korelasi, nilai 0,817 berada pada rentang interval 0,80–1,00 yang menandakan tingkat hubungan yang sangat kuat dan searah. Hal ini membuktikan bahwa semakin tinggi keterlibatan siswa dalam tahapan model TGT, semakin tinggi pula skor hasil belajar yang diperoleh. Tahap akhir analisis data adalah pengujian hipotesis menggunakan analisis regresi linear sederhana (uji-t) guna membuktikan signifikansi pengaruh model TGT terhadap hasil belajar siswa. Hasil komputasi uji-t disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis Analisis Regresi Linear Sederhana (Uji-t)

Model Regresi	Koefisien Terstandarisasi (B)	Tak Standar Galat (Std. Error)	Koefisien Terstandarisasi (β)	Nilai t_{hitung}	Signifikansi (p-value)
1 (Constant)	2,827	11,814	—	0,239	0,813
Variabel X	0,963	0,142	0,817	6,784	0,000

a. *Dependent Variable: Hasil Belajar IPAS (Y)*

Berdasarkan hasil uji-t pada Tabel 7, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 6,784 dengan signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Nilai kritis t_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $df = n - 2 = 23$ adalah sebesar 2,069. Karena nilai $t_{hitung} = 6,784$ jauh melampaui ambang $t_{tabel} = 2,069$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak secara meyakinkan dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Koefisien regresi (B) bernilai positif sebesar 0,963, yang mengindikasikan bahwa setiap kenaikan satu satuan skor penerapan TGT berkontribusi terhadap kenaikan hasil belajar IPAS sebesar 0,963 satuan.

Pembahasan

Kenaikan hasil belajar IPAS yang sangat mencolok pada siswa kelas IV UPT SD Negeri 060830 Medan Petisah dapat ditelaah melalui keunggulan pedagogis sintaks model *Teams Games Tournament* (TGT). Pada fase awal, penyampaian materi kebutuhan manusia sering kali terdistorsi menjadi hafalan definisi kebutuhan primer, sekunder, dan tersier yang kaku. Melalui penerapan TGT, materi pembelajaran dikontekstualisasikan ke dalam skema diskusi tim kecil yang heterogen (*teams*). Di dalam tim, siswa yang berkemampuan akademik tinggi secara alami berperan sebagai tutor sebaya bagi temannya yang mengalami kesulitan, sehingga transfer konsep berlangsung melalui bahasa yang lebih mudah dipahami oleh anak seusianya (Novitasari et al., 2021; Pasandaran et al., 2023; Pramana et al., 2026; Sanjata et al., 2022). Interaksi sejawat ini mereduksi kecemasan akademik dan menumbuhkan rasa percaya diri bagi siswa yang semula pasif.

Daya dorong utama peningkatan pemahaman konsep materi IPAS terletak pada fase permainan (*games*) dan turnamen akademik (*tournament*). Dalam turnamen TGT, siswa bertanding mewakili kelompoknya di meja turnamen yang diisi oleh siswa dari kelompok lain dengan tingkat kemampuan setara (*homogenous tournament tables*). Mekanisme ini menjamin terciptanya persaingan yang adil (*fair play*), karena setiap siswa termasuk yang berkemampuan sedang atau rendah memiliki peluang yang sama untuk mencetak skor kemenangan bagi kelompoknya (Nurnawati, 2022; Umami & Salma, 2022). Pertanyaan turnamen yang dirancang aplikatif mengenai pengelolaan uang saku dan pemilihan prioritas barang kebutuhan memancing siswa untuk berpikir kritis dan logis. Pengalaman langsung dalam menjawab



tantangan kartu soal turnamen memperkuat retensi memori jangka panjang siswa terhadap materi yang dipelajari (Abdullah et al., 2026; Aulia & Alberida, 2025; Ismail et al., 2026; Tawakal & Purnomo, 2025; Yati & Amini, 2020).

Pemberian penghargaan kelompok (*team recognition*) pada akhir turnamen turut membangkitkan iklim kompetisi positif yang menumbuhkan motivasi belajar intrinsik siswa. Apresiasi berupa predikat tim super (*super team*) atau tim hebat (*great team*) memberikan kepuasan emosional yang mengikis persepsi bahwa mata pelajaran IPAS itu rumit dan membosankan. Siswa merasa dihargai kontribusinya terlepas dari latar belakang kemampuan awalnya. Suasana pembelajaran yang sarat kegembiraan (*joyful learning*) ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme, di mana peserta didik membangun struktur pengetahuannya sendiri melalui perpaduan eksplorasi permainan dan refleksi sosial bersama rekan kelompok (Pramana et al., 2024; Septiana et al., 2026; Sugrah, 2020; Suryana et al., 2022).

Temuan empiris penelitian ini konsisten dan memperkuat serangkaian hasil riset terdahulu di bidang pendidikan dasar. Fadhillah et al. (2025) dalam studinya membuktikan bahwa model kooperatif tipe TGT secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep IPAS siswa sekolah dasar melalui pendekatan turnamen terbimbing. Hasil penelitian ini juga selaras dengan temuan Ma'wa et al. (2024), yang melaporkan bahwa unsur permainan dalam TGT terbukti efektif melipatgandakan motivasi belajar dan ketuntasan materi ajar pada siswa kelas tinggi. Selain itu, temuan ini memperkuat riset Sarah et al. (2024) serta Unafisah dan Febrianti (2025) yang menyimpulkan bahwa model TGT mampu mentransformasikan keaktifan kelas dan mendorong penguasaan kompetensi kognitif peserta didik secara substansial. Selain itu, implementasi model ini terbukti lebih unggul dibandingkan metode konvensional karena mampu menciptakan lingkungan kelas yang kompetitif namun tetap kolaboratif, sehingga mempercepat internalisasi konsep oleh siswa (Alfiatunnisa et al., 2026; Safitri & Sudibyo, 2026; Sari & Widodo, 2026; Yousanty & Erman, 2026).

Secara komprehensif, keberhasilan model TGT di SD Negeri 060830 Medan Petisah menegaskan bahwa pencapaian hasil belajar IPAS yang superior tidak dapat diraih melalui transfer informasi satu arah semata. Penggabungan struktur kerja sama tim, tanggung jawab individu, dan kompetensi yang diwadahi melalui turnamen rekreatif terbukti berhasil menjembatani materi konseptual dengan realitas keseharian anak. Siswa tidak hanya menghafal ragam kebutuhan hidup, tetapi juga terampil menganalisis skala prioritas melalui studi kasus permainan. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe TGT terbukti secara teoretis dan empiris sebagai strategi instruksional yang unggul dalam mereformasi mutu pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS materi "Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku" pada siswa kelas IV UPT SD Negeri 060830 Medan Petisah Tahun Ajaran 2025/2026. Hal ini dibuktikan secara kuantitatif melalui peningkatan nilai rata-rata kelas dari 52,40 pada *pretest* menjadi 82,72 pada *posttest*, dengan lonjakan persentase ketuntasan klasikal belajar dari 40% menjadi 92%. Pengujian hipotesis melalui uji-t mengonfirmasi penolakan hipotesis nol dengan perolehan nilai t_{hitung} sebesar 6,784 yang melampaui nilai kritis t_{tabel} sebesar 2,069 pada taraf signifikansi 5% ($df = 23, p = 0,000 < 0,05$), serta didukung oleh nilai korelasi r_{hitung} sebesar 0,817 yang berada pada kategori hubungan sangat kuat. Keberhasilan ini didorong oleh sintaks TGT yang



mengintegrasikan bimbingan tutor sebaya dalam kelompok dengan dinamika turnamen akademik yang menyenangkan dan kompetitif.

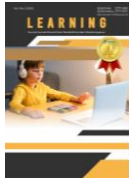
Berdasarkan temuan tersebut, model kooperatif tipe TGT direkomendasikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran inovatif bagi para guru sekolah dasar dalam mengajar muatan materi IPAS yang bersifat kontekstual. Guru disarankan untuk mengelola alokasi waktu secara cermat serta menyusun butir kartu permainan yang bervariasi agar atmosfer turnamen tetap tertib dan menantang. Bagi pihak manajemen sekolah, disarankan untuk mendukung pengadaan media turnamen pembelajaran dan memfasilitasi forum kelompok kerja guru untuk mendiseminasikan praktik baik model pembelajaran berbasis permainan. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas lingkup kajian dengan menerapkan desain kuasi eksperimen yang menyertakan kelompok kontrol pembandingan (*control group design*) serta meneliti pengaruh model TGT terhadap keterampilan sosial dan daya retensi memori siswa pada materi tematik lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, E., Hasiru, R., Gani, I. P., Bumulo, F., & Sudirman, S. (2026). Penerapan metode pembelajaran IPS *word square* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(2), 699–711. <https://doi.org/10.51878/social.v6i2.10465>
- Alfiatunnisa, R. N., Syafe'i, I., & Sunarto, S. (2026). Model *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis peserta didik. *EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 6(3), 2256–2265. <https://doi.org/10.51878/educational.v6i3.12932>
- Arikunto, S. (2023). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. PT Rineka Cipta.
- Aulia, R., & Alberida, H. (2025). Team Games Tournament and the development of critical thinking skills: A literature review. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 13(2), 147–158. <https://doi.org/10.25157/jpb.v13i2.20398>
- Fadhillah, N. A., Wahyuningsih, T., Dwiyo, Y., & Iksam. (2025). Pengaruh model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPAS kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(4), 1216–1226. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10609>
- Ismail, A., Bahsoan, A., Toralawe, Y., Bumulo, F., & Dama, M. N. (2026). Pengaruh model pembelajaran *problem based learning* terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik mata pelajaran IPS. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(3), 1497–1506. <https://doi.org/10.51878/social.v6i3.12952>
- Ma'wa, P. F., Tariska, D. P., Azizah, W. A., Widodo, S. T., & Sutarti, L. (2024). Pengaruh model *cooperative learning* tipe *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa materi Pancasila kelas 5 sekolah dasar. *Aurelia: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3(1), 784–793. <https://doi.org/10.57235/aurelia.v3i1.1774>
- Novitasari, A., Hijriyah, U., & Jannah, M. (2021). Pengaruh tutor sebaya berbasis konstruktivisme terhadap pemahaman konsep dan sikap peserta didik. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 5(1), 7–16. <https://doi.org/10.32502/dikbio.v5i1.2727>
- Nurnawati, N. (2022). Peningkatan kemampuan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran otomatisasi dan tata kelola kepegawaian melalui metode *Student Team Achievement*



- Division* di SMK Negeri 1 Bantul. *JS (Jurnal Sekolah)*, 7(1), 118–127.
<https://doi.org/10.24114/js.v7i1.33637>
- Parla, N. M. A., Zulfuraini, Z., Sani, N. K., Nashrullah, N., & Nuraini, N. (2025). Pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV. *JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online)*, 13(1), 86–94.
<https://doi.org/10.22487/jpft.v13i1.4296>
- Pasandaran, R. F., Agung, S., & Syahrir, S. (2023). Adaptive instructional that supports mathematical understanding. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 185–196.
<https://doi.org/10.30605/proximal.v6i1.2171>
- Pinem, I., & Tanjung, D. S. (2023). *Perencanaan pembelajaran*. CV. Tungga Esti.
- Pramana, A., Setiawan, D., & Mispani, M. (2026). Strategi guru PAI dalam menanamkan nilai multikultural berbasis *cooperative learning*. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 6(3), 1061–1070.
<https://doi.org/10.51878/secondary.v6i3.10809>
- Pramana, P. M. A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Relevansi teori belajar konstruktivisme dengan model inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar siswa. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 487–493.
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.875>
- Priansa, D. J. (2023). *Pengembangan strategi & model pembelajaran*. CV. Pustaka Setia.
- Safitri, E. F., & Sudibyo, E. (2026). Penerapan model kooperatif TGT berbantuan media *question card* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif murid SMP. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 6(2), 872–885.
<https://doi.org/10.51878/science.v6i2.9954>
- Sanjata, A. R. M. P., Sardi, A., & Muchtar, J. (2022). Peningkatan hasil belajar melalui model pembelajaran tutor sebaya *setting* kooperatif. *Al-Irsyad: Journal of Education Science*, 1(2), 117–124. <https://doi.org/10.58917/aijes.v1i2.30>
- Sarah, M. A., Novitasari, S., & Makki, M. (2024). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 3 Midang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 294–302.
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.12184>
- Sari, A. Y., & Widodo, W. (2026). Efektivitas model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media Ludo terhadap hasil belajar materi tata surya. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 6(2), 714–724.
<https://doi.org/10.51878/science.v6i2.9712>
- Septiana, R., Artharina, F. P., & Arisyanto, P. (2026). Implementasi pembelajaran mendalam untuk penguatan dimensi kolaboratif pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri Ngarus 02 Pati. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 6(4), 3054–3064. <https://doi.org/10.51878/science.v6i4.15349>
- Shoimin, A. (2025). *68 model pembelajaran inovatif dalam Kurikulum Merdeka*. AR-Ruzz Media.
- Simamora, A. B., Panjaitan, M. B., Manalu, A., Siagian, A. F., & Simanjuntak, T. A. (2024). *Model pembelajaran kooperatif*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia Anggota IKAPI Jawa Barat.
- Sinaga, R. (2025). *Psikologi pendidikan*. CV. Tungga Esti.



- Sudjana, N. (2019). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2024). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D* (Edisi ke-2). Alfabeta.
- Sugrah, N. (2020). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *HUMANIKA*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori konstruktivistik dan implikasinya dalam pembelajaran. *JiIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070–2080. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>
- Tawakal, L., & Purnomo, A. (2025). Analisis tingkat partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flash card*. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 874–884. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6732>
- Umami, N., & Salma, M. F. (2022). Pengembangan model pembelajaran kooperatif *flip tile quiz group competition* dalam *blended learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. *JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Kewirausahaan)*, 6(2), 245–256. <https://doi.org/10.29408/jpek.v6i2.6639>
- Unafisah, T., & Febrianti, N. (2025). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas II. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 343–359. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.32038>
- Yati, W., & Amini, R. (2020). Pengembangan bahan ajar dengan pendekatan *cooperative learning* tipe turnamen di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 158–167. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.335>
- Yousanty, Y. H., & Erman, E. (2026). Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada materi struktur bumi dan perkembangannya untuk meningkatkan hasil belajar murid SMP. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 6(2), 695–706. <https://doi.org/10.51878/secondary.v6i2.10498>