



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)*
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI 2
LATIHAN SPG AMBON PADA MATERI AKU DAN KEBUTUHKANKU**

Winda Hukunala¹, Samuel P. Ritiauw², Leonid Ritiauw³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pattimura Ambon
e-mail: windahukunala614@gmail.com

Diterima: 25/5/2026; Direvisi: 10/8/2026; Diterbitkan: 15/8/2026

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar menjadi permasalahan yang memerlukan solusi pembelajaran inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Latihan SPG Ambon pada materi “Aku dan Kebutuhanku”. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan *quasi eksperimen* dan desain *pretest-posttest control group design*. Sampel terdiri dari 26 siswa kelas IV-B sebagai kelompok eksperimen yang menerapkan model *TGT*, dan 24 siswa kelas IV-A sebagai kelompok kontrol yang menerapkan model *discovery learning*. Instrumen pengumpulan data berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen (70,2) jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (15,1). Uji *Mann-Whitney* menghasilkan nilai signifikansi $0,002 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh signifikan model *TGT* terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, nilai *N-Gain* kelompok eksperimen mencapai 71,84% dengan kategori cukup efektif, melampaui kelompok kontrol yang hanya memperoleh 37,74% dengan kategori tidak efektif. Disimpulkan bahwa model pembelajaran *TGT* lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan model *discovery learning*, sehingga dapat dijadikan strategi pembelajaran alternatif yang inovatif pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament, Hasil Belajar, IPAS, Sekolah Dasar*

ABSTRACT

The low learning outcomes of students in Natural and Social Science (IPAS) at the elementary school level require innovative instructional solutions. This study aimed to determine the effect of the *Teams Games Tournament (TGT)* learning model on improving the learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 2 Latihan SPG Ambon on the topic “Aku dan Kebutuhanku” (My Needs). A quantitative method with a quasi-experimental approach and a pretest-posttest control group design was employed. The sample consisted of 26 students from class IV-B as the experimental group applying the *TGT* model, and 24 students from class IV-A as the control group applying the *discovery learning* model. Data were collected using a 20-item multiple-choice test. The results showed that the mean posttest score of the experimental group (70.2) was significantly higher than that of the control group (15.1). The Mann-Whitney test yielded a significance value of $0.002 < 0.05$, indicating a significant effect of the *TGT* model on student learning outcomes. Furthermore, the *N-Gain* score of the experimental group reached 71.84%, categorized as moderately effective, far exceeding the control group’s 37.74%, categorized as ineffective. It is concluded that the *TGT* learning model is more effective in



improving student learning outcomes compared to the *discovery learning* model, making it a viable innovative instructional strategy for IPAS in elementary schools.

Keywords: *Teams Games Tournament, Learning Outcomes, IPAS, Elementary School*

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran fundamental dalam membentuk kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik sebagai fondasi pembelajaran sepanjang hayat. Pada jenjang sekolah dasar, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam Kurikulum Merdeka yang mengintegrasikan konsep-konsep keilmuan dengan kehidupan nyata peserta didik. Salah satu materi pada kelas IV adalah “Aku dan Kebutuhanku” yang membahas mengenai kebutuhan dan keinginan, jenis-jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan, serta cara memenuhi kebutuhan hidup. Materi ini sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik karena menanamkan kesadaran tentang skala prioritas, pengambilan keputusan, dan literasi ekonomi sejak dini. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah.

Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS disebabkan oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Penelitian Sa’adah et al., (2024) menunjukkan bahwa kesulitan belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS dipengaruhi oleh faktor internal berupa rendahnya motivasi belajar dan keterbatasan kemampuan dasar, serta faktor eksternal berupa metode pembelajaran guru yang kurang variatif dan minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Temuan ini sejalan dengan hasil studi Alfatonah et al., (2023) yang menemukan bahwa peserta didik kelas IV mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS karena pembelajaran masih berpusat pada guru (teacher-centered) dan kurangnya variasi metode pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Kondisi serupa juga ditemukan di SD Negeri 2 Latihan SPG Ambon, di mana berdasarkan observasi awal, hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi “Aku dan Kebutuhanku” masih rendah karena pembelajaran cenderung monoton, didominasi metode ceramah, dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif (cooperative learning). Model pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen untuk saling membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran bersama. Boke et al., (2025) dalam meta-analisis yang mereka lakukan menemukan bahwa pembelajaran kooperatif memberikan efek yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada domain afektif, kognitif, fisik, dan sosial dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Lebih lanjut, Simesso et al., (2024) melalui penelitian eksperimen di sekolah menengah menyimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan prestasi akademik dan retensi pengetahuan peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan.

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dianggap efektif untuk diterapkan di sekolah dasar adalah *Teams Games Tournament (TGT)*. Model *TGT* merupakan model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin yang menggabungkan unsur kerja



kelompok, permainan akademik, dan turnamen sebagai bagian dari proses pembelajaran. Patil et al., (2023) menjelaskan bahwa penerapan model *TGT* terbukti memberikan dampak positif terhadap perkembangan kompetensi peserta didik karena menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif sekaligus kolaboratif. Penelitian Mohammed et al., (2024) juga menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang serupa dengan prinsip *TGT* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar secara signifikan. Dengan demikian, model *TGT* memiliki keunggulan dalam membangun suasana belajar yang menyenangkan, menumbuhkan semangat berkompetisi secara sehat, dan mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

Berbagai penelitian di Indonesia telah membuktikan efektivitas model *TGT* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Riyanti et al., (2024) menemukan bahwa penerapan model *TGT* secara signifikan meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik. Penelitian Fadillah et al., (2024) pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar menunjukkan bahwa model *TGT* efektif meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Studi kuasi-eksperimen yang dilakukan oleh Ramadillah & Yatri, (2024) terhadap peserta didik kelas IV SD Negeri Malaka Sari 01 juga membuktikan adanya pengaruh signifikan model *TGT* terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu, Astuti et al., (2024) menemukan bahwa model *TGT* dapat meningkatkan hasil belajar IPA materi peristiwa alam pada peserta didik kelas V sekolah dasar. Bahkan, penelitian terbaru oleh Kolway et al., (2026) yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 2 Ambon membuktikan bahwa model *TGT* memberikan pengaruh signifikan terhadap pemahaman peserta didik dengan perbedaan rata-rata yang cukup besar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Temuan-temuan tersebut memperkuat asumsi bahwa model *TGT* dapat menjadi solusi alternatif untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

Meskipun penelitian mengenai model *TGT* telah banyak dilakukan, kajian yang secara spesifik menerapkan model *TGT* pada materi “Aku dan Kebutuhanku” di kelas IV sekolah dasar masih sangat terbatas, khususnya di wilayah Ambon. Padahal, materi “Aku dan Kebutuhanku” memerlukan strategi pembelajaran yang mampu mengaitkan konsep abstrak tentang kebutuhan dan keinginan dengan pengalaman nyata peserta didik. Selain itu, karakteristik peserta didik kelas IV yang berada pada tahap operasional konkret menurut Piaget membutuhkan pembelajaran yang konkret, menyenangkan, dan melibatkan aktivitas fisik serta sosial. Model *TGT* dengan unsur permainan dan turnamennya sangat sesuai dengan karakteristik tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna mengkaji secara empiris pengaruh model pembelajaran *TGT* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Latihan SPG Ambon pada materi “Aku dan Kebutuhanku”, serta memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan kontekstual.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Latihan SPG Ambon pada materi “Aku dan Kebutuhanku”. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dalam memperkaya khazanah keilmuan tentang model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*, serta manfaat praktis bagi guru, peserta didik, dan sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan *quasi eksperimen*. Sementara itu, desain penelitian ini menggunakan *pretest-posttest control group design*. Dalam penelitian ini, terdapat dua kelompok yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen, siswa akan diberikan perlakuan yaitu berupa pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* sedangkan untuk kelas kontrol dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning*. Pada kedua kelas ini diberi materi yang sama yaitu aku dan kebutuhanku untuk mengetahui hasil belajar IPS siswa. Adapun rancangan penelitian dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Pretest-Posttest Control Group Design

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	P ₁	T ₁	O ₁
Kontrol	P ₂	T ₂	O ₂

Keterangan:

- P₁ : Nilai pretest yang diberikan pada kelas eksperimen
- P₂ : Nilai pretest yang diberikan pada kelas kontrol
- T₁ : Model pembelajaran *TGT*
- T₂ : Model pembelajaran *discovery learning*
- O₁ : Nilai posttest kelas eksperimen
- O₂ : Nilai posttest kelas kontrol

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Latihan SPG yang beralamat di Jl. Dr. Tamaela, Kelurahan Urimesing, Kecamatan Nusaniwe, Kota Ambon. Adapun, penelitian ini telah dilaksanakan pada tanggal 27 sampai dengan 28 Oktober 2025.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 2 Latihan SPG Ambon. Selain itu, sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV-A sebanyak 24 siswa yang dijadikan sebagai kelas kontrol dan kelas IV-B sebanyak 26 siswa yang dijadikan sebagai kelas eksperimen.

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua bagian, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Adapun penjelasan tentang variabel bebas dan terikat sebagai berikut:

1. Variabel bebas yaitu pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.
2. Variabel terikat yaitu hasil belajar IPS siswa kelas IV pada materi aku dan kebutuhanku.

Pengumpulan data dalam penelitian menggunakan teknik tes. Tes digunakan untuk mengukur apa yang telah dikuasai oleh siswa guna mengetahui kemampuan siswa untuk menilai hasil belajar yang digunakan sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran *TGT* di SD Negeri 2 Latihan SPG Ambon. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes tertulis yang berbentuk pilihan ganda (*multiple choice*). Tes dilakukan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa terkait dengan mata pelajaran IPS. Soal tes untuk mengukur kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa, sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Pedoman tes yang disusun digunakan untuk memperoleh informasi terkait hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Latihan SPG Ambon pada materi aku dan kebutuhanku. Soal tes berupa pilihan ganda yang terdiri dari 20 butir soal dengan 4 opsi jawaban. Masing-masing item diberi skor 1 apabila benar dan 0 untuk jawaban yang salah. Sementara itu, teknik analisis data dalam penelitian ini adalah (1) uji instrument, Uji Analisis Prasyarat, Uji Hipotesis dan Uji *N-Gain*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Uji Instrument Penelitian

a. Uji Validitas

Pengujian validitas dilakukan menggunakan teknik korelasi Product Moment (*Pearson Correlation*) dengan bantuan program SPSS. Kriteria pengambilan keputusan yaitu apabila nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) $< 0,05$ maka item dinyatakan valid, sedangkan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka item dinyatakan tidak valid. Dari hasil uji validitas yang dilakukan menggunakan SPSS 27, terdapat 25 soal yang diujikan dan diisi oleh 30 responden pada penelitian ini, terdapat 20 butir soal yang dinyatakan valid dan 5 butir soal yang dinyatakan tidak valid.

b. Uji Reliabilitas

Setelah dilakukan uji validitas, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas terhadap instrumen penelitian dengan menggunakan bantuan program SPSS. Uji reliabilitas ini bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen dalam mengukur variabel penelitian. Adapun hasil pengujian konsistensi instrumen dengan bantuan SPSS disajikan secara rinci pada Tabel 1.

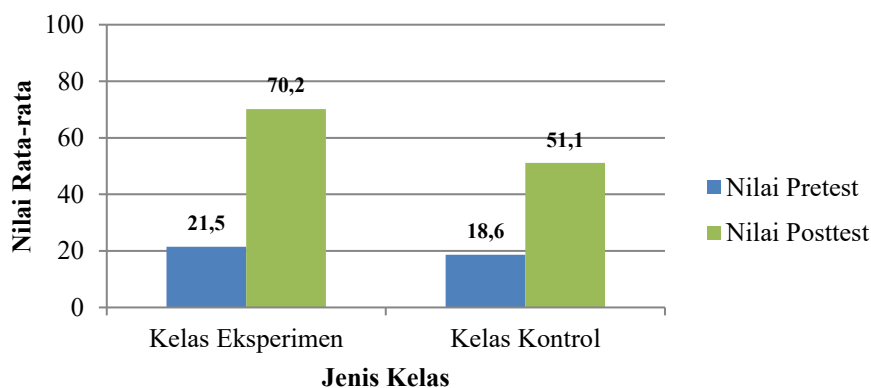
Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas
Cronbach's Alpha N of Items

.809	25
-------------	-----------

Tabel 1 menyajikan hasil uji reliabilitas instrumen penelitian berbasis 25 item pertanyaan yang diolah menggunakan program SPSS. Nilai *Cronbach's alpha* sebesar 0,809 menunjukkan bahwa instrumen ini memiliki tingkat konsistensi internal yang tinggi.

2. Hasil Pretest dan Posttest

Hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Latihan SPG dapat diketahui melalui nilai pretest dan posttest. Nilai pretest didapat sebelum kelompok eksperimen dan kontrol mendapat perlakuan yang berbeda. Sebaliknya, nilai posttest didapat setelah kelompok eksperimen dan kontrol mendapat perlakuan yang berbeda. Hasil rata-rata nilai pretest dan posttest kelompok eksperimen serta kontrol terlihat pada Gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2. Rata-Rata Nilai Pretest Dan Posttest Siswa Kelompok Eksperimen Serta Kontrol

Gambar 2 menunjukkan bahwa rata-rata pretest kelompok eksperimen bernilai 21,5 dengan nilai terendah 10 dan nilai tertinggi 30, sedangkan posttest bernilai 70,2 dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 80. Adapun, rata-rata pretest kelompok kontrol bernilai 18,6 dengan nilai terendah 10 dan nilai tertinggi 40, sedangkan posttest bernilai 15,1 dengan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 70. Hal ini mengindikasikan bahwa nilai hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.

3. Hasil Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan sebagai uji prasyarat untuk menunjukkan apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Hasil perhitungan uji normalitas tercantum pada Tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Test	Sig.
Eksperimen (Model <i>TGT</i>)	Prestest	0,001
	Posttest	0,006
Kontrol (Model <i>Discovery learning</i>)	Prestest	0,005
	Posttest	0,003

Berdasarkan hasil perhitungan pada Tabel 2 di atas, menunjukkan bahwa nilai signifikan pretest dan posttest kelompok eksperimen serta kontrol bernilai 0,001; 0,006; 0,005; dan 0,003 sehingga $< 0,05$, maka dikategorikan berdistribusi tidak normal.

b. Uji Wilcoxon

Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *Wilcoxon*, karena data berdistribusi tidak normal. Uji *Wilcoxon* bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berpasangan. Hasil perhitungan uji *Wilcoxon* tertera pada Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Hasil Uji Wilcoxon

Kelompok	N	Positive Ranks	Sum of Ranks
Eksperimen (Model <i>TGT</i>)	26	13,50	351,00
Kontrol (Model <i>Discovery learning</i>)	24	12,50	300,00

Berdasarkan hasil perhitungan pada Tabel 3 di atas, menunjukkan bahwa *positive ranks* atau selisih antara hasil belajar pretest dan posttest kelompok eksperimen serta kontrol mengalami peningkatan dari nilai 12,50 menjadi 13,50. Begitupun juga dengan nilai *sum of ranks* yaitu 300,00 menjadi 351,00.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *TGT* terhadap hasil belajar siswa, maka uji yang digunakan yaitu *uji-t*. Data yang diperoleh tidak berdistribusi normal sehingga *uji-t* harus diganti dengan uji *Mann-Whitney*. Uji *Mann-Whitney* bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel bebas. Uji *Mann-Whitney* digunakan sebagai alternatif dari uji independen *t-test*, yaitu data penelitian yang tidak berdistribusi normal dan tidak homogen. Hasil perhitungan uji *Mann-Whitney* tercantum pada Tabel 4. di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Uji Mann-Whitney

Kelompok	N	Mean Ranks	Sig.
Eksperimen (Model <i>TGT</i>)	26	34,10	0,002
Kontrol (Model <i>Discovery learning</i>)	24	16,19	

Berdasarkan hasil perhitungan pada Tabel 4 di atas, menunjukkan bahwa nilai signifikan sebesar $0,002 < 0,05$ sehingga H_a diterima, artinya terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Latihan SPG Ambon pada materi aku dan kebutuhanku.

5. Uji *N-Gain*

Uji *N-Gain* ternormalisasi digunakan untuk mendapatkan gambaran tentang peningkatan skor hasil belajar sebelum dan sesudah digunakannya model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*. Skor Uji *N-Gain* yang diperoleh merupakan acuan apakah hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hasil perhitunga *N-Gain* tertera pada Tabel 5. berikut ini.

Tabel 5. Hasil Uji *N-Gain*

Kelompok	Nilai	Kategori
Eksperimen (Model <i>TGT</i>)	71,84	Cukup Efektif
Kontrol (Model <i>Discovery learning</i>)	37,74	Tidak Efektif

Berdasarkan hasil perhitungan pada Tabel 5 di atas, menunjukkan bahwa kelompok eksperimen dengan pendekatan model pembelajaran *TGT* memiliki nilai *N-Gain* lebih tinggi yaitu 71,84% sehingga kategori yang diperoleh cukup efektif dibandingkan dengan kelompok kontrol dengan pendekatan model pembelajaran *discovery learning* yaitu 37,74% sehingga kategori yang diperoleh tidak efektif.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Latihan SPG Ambon pada materi “Aku dan Kebutuhanku”. Hal ini dibuktikan melalui tiga temuan empiris utama: (1) rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen (70,2) jauh lebih tinggi daripada kelompok kontrol (15,1); (2) uji Mann-Whitney menghasilkan nilai signifikansi $0,002 < 0,05$ sehingga hipotesis nol ditolak; dan (3) nilai *N-Gain* kelompok eksperimen mencapai 71,84% (kategori cukup efektif), melampaui kelompok kontrol yang hanya memperoleh 37,74% (kategori tidak efektif). Secara keseluruhan, temuan ini memberikan bukti empiris yang kuat bahwa model *TGT* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan model *discovery learning* pada konteks penelitian ini, sejalan dengan temuan Prabawati et al., (2025) yang menunjukkan bahwa *TGT* meningkatkan partisipasi dan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar secara signifikan dan Affandi et al., (2022) Ayang menemukan peningkatan hasil belajar IPAS kelas VI yang bermakna melalui implementasi *TGT*.

Dari perspektif pembelajaran kooperatif, keberhasilan model *TGT* dapat dijelaskan melalui bukti meta-analitik yang terus berkembang. Penelitian second-order meta-analysis terbaru oleh Güngör et al., (2026) yang mensintesis 15 meta-analisis dengan lebih dari 6.000 partisipan menemukan bahwa pembelajaran kooperatif memberikan effect size moderat sebesar $ES = 0,71$ ($CI = 0,55-0,87$) terhadap hasil belajar, termasuk pada domain kognitif, kemampuan berpikir tingkat tinggi, dan perilaku afektif. Temuan ini diperkuat oleh meta-analisis Talkhan



et al., (2025) yang mensintesis 30 studi empiris dan menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif secara konsisten meningkatkan prestasi matematika siswa sekolah dasar. Dalam konteks penelitian ini, pengelompokan heterogen dalam *TGT* memfasilitasi peer tutoring, di mana siswa berkemampuan tinggi dapat membantu siswa yang membutuhkan bimbingan sebagai proses yang tidak hanya memperkuat pemahaman bagi siswa berkemampuan rendah, tetapi juga memperdalam penguasaan materi bagi yang mengajarkan kembali. Unsur kompetisi yang terstruktur dalam turnamen, dikombinasikan dengan interdependensi positif dalam kerja kelompok, menciptakan ekosistem belajar yang mendorong keterlibatan aktif seluruh siswa.

Dari perspektif game-based learning, unsur permainan akademik dan turnamen dalam model *TGT* terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara bermakna. Alotaibi, (2024) dalam systematic review dan meta-analisisnya terhadap pendidikan anak usia dini menemukan bahwa GBL secara konsisten meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan penguasaan konsep melalui pengalaman bermakna yang terhubung dengan situasi nyata. Dalam konteks IPAS sekolah dasar, Fadillah et al., (2024) menemukan bahwa penerapan *TGT* pada mata pelajaran IPAS secara signifikan meningkatkan keaktifan siswa, sementara Efendi et al., (2025) mengonfirmasi efek positif *TGT* terhadap hasil belajar IPA. Materi “Aku dan Kebutuhanku” yang bersifat kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa sangat cocok disajikan melalui permainan akademik yang mensimulasikan situasi pengambilan keputusan ekonomi nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih autentik dan bermakna.

Keberhasilan model *TGT* juga didukung oleh landasan teoretis yang kokoh. Berdasarkan Self-Determination Theory (SDT), motivasi intrinsik meningkat ketika tiga kebutuhan psikologis dasar yaitu otonomi, kompetensi, dan keterkaitan serta terpenuhi (Ryan & Deci, 2020). Yang et al., (2025) membuktikan bahwa pemenuhan ketiga kebutuhan tersebut secara signifikan memperkuat keterlibatan belajar dan kinerja akademik. Model *TGT* secara inheren memenuhi ketiga kebutuhan ini: siswa mendapat otonomi dalam menentukan strategi kelompok, turnamen berbasis kemampuan memberikan rasa kompetensi yang merata, dan kerja tim memfasilitasi keterkaitan sosial. Dari perspektif teori perkembangan kognitif Piaget, siswa kelas IV (usia 7–11 tahun) berada pada tahap operasional konkret yang membutuhkan pengalaman belajar aktif dan berbasis objek nyata, bukan konsep abstrak (Aini et al., 2025). *TGT* memenuhi kebutuhan ini melalui permainan akademik yang hands-on. Sementara itu, dari perspektif teori zona perkembangan proksimal Vygotsky, interaksi sosial dalam kelompok kooperatif menciptakan scaffolding yang memungkinkan siswa mencapai pemahaman lebih tinggi daripada yang bisa mereka raih secara mandiri.

Rendahnya *N-Gain* kelompok kontrol (37,74%) yang menggunakan *discovery learning* dapat dijelaskan melalui sejumlah faktor kontekstual. Ningsih et al., (2025), dalam studi komparatif quasi-eksperimental mereka terhadap 450 siswa, menemukan bahwa cooperative learning lebih efektif dibanding *discovery learning* dalam mengembangkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi, khususnya karena *discovery learning* tanpa scaffolding yang memadai cenderung tidak mengakomodasi keberagaman kebutuhan belajar siswa. Model *TGT* dengan struktur yang eksplisit sebagai pembentukan kelompok heterogen, penguasaan materi, permainan akademik, dan turnamen juga menyediakan kerangka yang lebih terarah dan sesuai bagi siswa sekolah dasar yang masih dalam proses mengembangkan keterampilan self-regulated learning. Temuan ini bukan berarti *discovery learning* tidak efektif secara umum; efektivitas setiap model bergantung pada karakteristik siswa, kesiapan guru, konteks materi, dan ketersediaan dukungan scaffolding yang memadai.



Hasil penelitian ini memiliki implikasi praktis yang penting bagi berbagai pemangku kepentingan pendidikan. Model *TGT* sejalan dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa, pengembangan kompetensi holistik (kognitif, sosial, dan afektif), serta fleksibilitas dalam pemilihan strategi pembelajaran. Bagi guru, penelitian ini menegaskan nilai strategis *TGT* sebagai model pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga membangun keterampilan kolaborasi dan kompetisi sehat. Bagi kepala sekolah dan pengambil kebijakan, temuan ini memberikan justifikasi empiris untuk mempromosikan dan memfasilitasi implementasi pembelajaran kooperatif berbasis turnamen, termasuk menyediakan pelatihan guru dalam merancang permainan akademik yang kontekstual dan mengelola turnamen yang adil. Sebagai catatan, penelitian ini dilakukan pada konteks spesifik (siswa kelas IV SD, materi “Aku dan Kebutuhanku”, wilayah Ambon), sehingga generalisasi hasilnya perlu dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor kontekstual di setiap sekolah.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (*IPAS*). Integrasi kerja kelompok, permainan akademis, dan sistem turnamen yang terstruktur dalam *TGT* terbukti jauh lebih efektif dalam mendongkrak capaian kognitif siswa dibandingkan penggunaan model *discovery learning*. Pengelompokan secara heterogen menciptakan iklim belajar yang inklusif melalui mekanisme *peer tutoring*, sementara kompetisi yang sehat mampu membakar *learning engagement* dan motivasi belajar siswa. Dengan menyajikan materi kontekstual melalui *game-based learning* yang interaktif, suasana kelas menjadi lebih kondusif dan menyenangkan, sehingga pemahaman konsep dasar siswa dapat terbangun secara optimal.

Implikasi dari penelitian ini menegaskan bahwa transformasi pedagogis di tingkat sekolah dasar perlu mengadopsi kerangka *cooperative learning* yang adaptif guna memfasilitasi partisipasi aktif siswa sesuai perkembangan kognitifnya. Untuk penelitian di masa depan, disarankan agar peneliti selanjutnya dapat memperluas cakupan sampel ke berbagai sekolah dengan kondisi sosiokultural yang beragam guna meningkatkan daya generalisasi temuan. Kajian lanjutan juga disarankan untuk mengeksplorasi efektivitas *TGT* terhadap variabel afektif dan psikomotorik, seperti *critical thinking*, kemampuan komunikasi, serta tingkat *self-efficacy* siswa. Di samping itu, integrasi *digital learning tools* ke dalam skema turnamen permainan dapat dikaji lebih dalam guna mendukung akselerasi transformasi pembelajaran digital di sekolah dasar secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, T., Subhanadri, & Habibie, Z. R. (2022). Peningkatan hasil belajar IPAS menggunakan model teams games tournament pada kelas VI di SDN 001 / VIII Sungai Pandan. *Master of Pedagogy and Elementary School Learning (Mapels)*. <https://doi.org/10.63461/mapels.v21.207>
- Aini, I. Q., Alim, R. F., & Firmansyah, Y. (2025). Implementation of Jean Piaget’s cognitive development theory in science learning in elementary schools and its relevance to SDGs 4. *Journal on Smart Learning Technologies*, 1(2), 77–97. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jslt/article/view/46866>



- Alfatonah, I. N. A., Kisda, Y. V., Septarina, A., Ravika, A., & Jadidah, I. T. (2023). Kesulitan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kurikulum merdeka kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3397–3405. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6372>
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Astuti, M., Damayanti, A. E., Stavrianoudaki, A., & Peace, O. O. (2024). Improving natural science learning outcomes on natural events material through cooperative learning models of teams games tournament type for class V elementary school students. *Indonesian Journal of Education Research (IJoER)*, 5(2), 43–49. <https://doi.org/10.37251/ijoer.v5i2.879>
- Boke, H., Aygun, Y., Tufekci, S., Yagin, F. H., Canpolat, B., Norman, G., Prieto-González, P., & Ardigo, L. P. (2025). Effects of cooperative learning on students' learning outcomes in physical education: A meta-analysis. *Frontiers in Physiology*, 13, 1–23. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1508808>
- Efendi, R., Anggrayni, M., & Atlia. (2025). The effect of the teams games tournament type cooperative learning model on science learning outcomes. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 4(6), 2186–2191. <https://doi.org/10.61445/tofedu.v4i6.733>
- Fadillah, N., Suharyanto, & Untari, P. R. (2024). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dalam meningkatkan keaktifan siswa: Studi kasus pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(3), 319–325.
- Güngör, F., Altunbaşak, İ., Taylan, A., Metin, A., & Cahit, K. (2026). A second-order meta-analysis on the effects of cooperative learning on students' academic achievement, higher-order thinking, and affective behaviors. *Current Psychology*, 45. <https://doi.org/10.1007/s12144-025-08943-0>
- Kolway, N. K., Gaite, T., Rahaor, F. M. B., Pattimura, U., Pattimura, U., Info, A., Education, C., & Values, P. (2026). Team games tournament cooperative learning model on the understanding of Pancasila values students at elementary. *ETDC: Indonesian Journal of Research and Educational Review*, 5(2), 1306–1317. <https://doi.org/10.51574/ijrer.v5i2.4852>
- Mohammed, M., Fatemah, A., & Hassan, L. (2024). Effects of gamification on motivations of elementary school students: An action research field experiment. *Simulation & Gaming*, 55(4), 600–636. <https://doi.org/10.1177/10468781241237389>
- Ningsih, T. Z., Aman, A., Nasrulloh, A., Ofianto, O., Asri, Z., Judijanto, L., & Firza, F. (2025). Enhancing communication and collaboration skills through discovery, cooperative and problem-based learning models in social studies education. *Cogent Education*, 12(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2025.2500110>
- Patil, Y. S., Suryawanshi, A. T., Kumbhar, S. G., & Mane, S. S. (2023). Implementation of a team game tournament a collaborative learning method and study of its impact on learners' development. *Journal of Engineering Education Transformations*, 36(Special Issue), 303–307. <https://doi.org/10.16920/jeet/2023/v36is2/23044>
- Prabawati, P. L. S., Jampel, I. N., & Suma, I. K. (2025). Model pembelajaran kooperatif team games tournament pada pembelajaran IPAS terhadap partisipasi dan hasil belajar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 1228–1237. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1838>



- Ramadillah, D., & Yatri, I. (2024). The influence of team games tournament (TGT) model on the learning outcomes of grade 4 students in Malaka Sari 01 elementary school. *Eduvest - Journal of Universal Studies*, 4(12), 12157–12170. <https://doi.org/10.59188/eduvest.v4i12.1589>
- Riyanti, R. F., Suranto, Yusof, N., & Febriyanti, A. (2024). Improving learning outcomes and learning motivation of students through teams games tournament learning model (TGT). *Jurnal Varidika*, 36(1), 1–12. <https://doi.org/10.23917/varidika.v36i1.4737>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Sa'adah, N., Hermita, N., & Fendrik, M. (2024). Analisis faktor penyebab kesulitan belajar siswa kelas IV SD pada mata pelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka. *El-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 6(2), 209–216. <https://doi.org/10.24014/ejpe.v6i2.23939>
- Simesso, M. D., Gutu, T. S., & Tarekegn, W. M. (2024). The contribution of using cooperative learning methods on students' achievement and retention in secondary schools during chemistry lesson. *Education Research International*, 12. <https://doi.org/10.1155/2024/1830124>
- Talkhan, E., Alhubaidah, S., Muthanna, A., & Qadhi, S. (2025). The effect of cooperative learning toward mathematics achievement of primary students: A systematic review using meta-analysis. *Social Sciences & Humanities Open*, 12, 102247. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.102247>
- Yang, Y., Chen, J., & Zhuang, X. (2025). Self-determination theory and the influence of social support, self-regulated learning, and flow experience on student learning engagement in self-directed. *Frontiers in Physiology*, 16. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1545980>