



**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR
PADA MATA PELAJARAN IPA**

Melda Sari, Nur Laili, Hanif Amrulloh

Universitas Ma'arif Lampung

e-mail: meldasarii098@gmail.com, nurlailimz89@gmail.com, amrulloh.h@umala.ac.id

Diterima: 17/04/2026; Direvisi: 27/05/2026; Diterbitkan: 01/07/2026

ABSTRAK

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar masih didominasi oleh pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga partisipasi peserta didik dan hasil belajar belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas III SD Nahdlatul Ulama Metro. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen melalui desain One Group Pretest–Posttest Design. Subjek penelitian berjumlah 28 peserta didik. Data dikumpulkan menggunakan tes hasil belajar, observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif dan inferensial menggunakan Paired Sample t-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar meningkat dari 63,00 pada pretest menjadi 85,00 pada posttest. Hasil uji statistik menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest (Sig. < 0,05), sehingga penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA peserta didik. Model TGT juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga layak dijadikan alternatif pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Hasil Belajar, IPA, Team Games Tournament.*

ABSTRACT

Science learning in elementary schools is still predominantly teacher-centered, resulting in limited student participation and suboptimal learning outcomes. This study aimed to analyze the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on the science learning outcomes of third-grade students at SD Nahdlatul Ulama Metro. This research employed a quantitative experimental approach using a One-Group Pretest–Posttest Design. The participants consisted of 28 students. Data were collected through learning achievement tests, observations, interviews, and documentation, and were analyzed using descriptive statistics and the Paired Sample t-Test. The findings indicated that the mean learning score increased from 63.00 in the pretest to 85.00 in the posttest. Statistical analysis revealed a significant difference between the pretest and posttest scores (Sig. < 0.05), indicating that the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) model had a positive effect on students' science learning outcomes. Furthermore, the TGT model promoted a more active, collaborative, and engaging learning environment, making it a suitable alternative for improving science learning in elementary schools.

Keywords: *Learning Outcomes, Science, Team Games Tournament.*



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang berperan penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia melalui pengembangan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan karakter peserta didik. Keberhasilan proses pendidikan tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi, tetapi juga oleh kemampuan guru menciptakan pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik sehingga mereka mampu membangun pemahaman secara mandiri dan kolaboratif. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, kegiatan belajar diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, serta pemecahan masalah melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam mewujudkan tujuan tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pembelajaran IPA tidak hanya diarahkan pada penguasaan konsep, tetapi juga bertujuan menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir ilmiah, serta keterampilan memecahkan masalah yang berkaitan dengan fenomena di lingkungan sekitar. Oleh karena itu, proses pembelajaran IPA perlu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi, berdiskusi, dan mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman belajar yang aktif sehingga hasil belajar dapat berkembang secara optimal (Nurhayati et al., 2022).

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPA di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Proses pembelajaran sering kali didominasi oleh penjelasan guru sehingga peserta didik lebih banyak menerima informasi daripada terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Kondisi tersebut menyebabkan interaksi antarsiswa menjadi terbatas, motivasi belajar menurun, dan pemahaman konsep belum berkembang secara maksimal. Akibatnya, hasil belajar yang diperoleh peserta didik belum sepenuhnya memenuhi kompetensi yang diharapkan (Alfira & Syofyan, 2022).

Salah satu alternatif yang banyak direkomendasikan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok heterogen sehingga mereka dapat saling bertukar ide, membantu memahami materi, serta membangun tanggung jawab bersama terhadap keberhasilan kelompok. Pendekatan ini dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif sekaligus meningkatkan keterampilan sosial peserta didik selama proses pembelajaran (Hasryani & Ariani, 2024).

Di antara berbagai tipe pembelajaran kooperatif, Teams Games Tournament (TGT) merupakan model yang mengintegrasikan kegiatan diskusi kelompok dengan permainan akademik dan kompetisi antarkelompok. Melalui kombinasi tersebut, peserta didik tidak hanya dituntut memahami materi, tetapi juga terdorong untuk berpartisipasi aktif karena setiap anggota memiliki kontribusi terhadap perolehan skor kelompok. Karakteristik tersebut menjadikan TGT mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (Adiputra & Heryadi, 2021).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa implementasi model TGT memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar. Aktivitas belajar yang melibatkan diskusi kelompok, permainan edukatif, dan kompetisi akademik terbukti mampu memperbaiki pemahaman konsep serta meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Prasaliani et al., 2021). Pemanfaatan media pendukung dalam pelaksanaan TGT juga memperkuat efektivitas model tersebut karena mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret (Putri et al., 2023).



Temuan penelitian lain menunjukkan bahwa efektivitas TGT tidak hanya ditunjukkan melalui peningkatan nilai akhir peserta didik, tetapi juga melalui perubahan perilaku belajar yang lebih positif. Peserta didik menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, lebih aktif berdiskusi, serta mampu bekerja sama menyelesaikan tugas kelompok sehingga proses pembelajaran berlangsung secara lebih interaktif (Marlita et al., 2023). Bahkan, penggunaan media pembelajaran yang dipadukan dengan TGT semakin memperkuat keterlibatan peserta didik karena mampu memfasilitasi aktivitas belajar yang lebih variatif dan kontekstual (Suandita & Rati, 2024).

Konsistensi efektivitas model TGT juga diperkuat oleh berbagai penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa model ini mampu meningkatkan hasil belajar IPA pada berbagai jenjang sekolah dasar dan karakteristik peserta didik yang berbeda. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang memiliki potensi tinggi untuk diterapkan sebagai alternatif pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Listiani et al., 2025). Selain meningkatkan hasil belajar, pelaksanaan TGT juga mampu membangun suasana kompetisi yang sehat sehingga peserta didik terdorong untuk belajar lebih sungguh-sungguh tanpa mengabaikan kerja sama dalam kelompok (Sabilla & Nuranisa, 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas III SD Nahdlatul Ulama Metro, proses pembelajaran IPA masih menunjukkan karakteristik pembelajaran yang berpusat pada guru. Partisipasi peserta didik selama pembelajaran belum optimal, interaksi antarsiswa masih terbatas, dan variasi model pembelajaran yang digunakan belum mampu mendorong keaktifan belajar secara maksimal. Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik yang sebagian masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas sekaligus hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas III SD Nahdlatul Ulama Metro. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif yang efektif serta menjadi referensi bagi guru sekolah dasar dalam mengembangkan proses pembelajaran IPA yang lebih aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA peserta didik. Desain penelitian yang digunakan adalah One Group Pretest–Posttest Design, yaitu desain eksperimen yang melibatkan satu kelompok penelitian dengan pemberian tes awal (pretest) sebelum perlakuan dan tes akhir (posttest) setelah perlakuan. Desain ini digunakan untuk mengetahui perubahan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model TGT.

Penelitian dilaksanakan di SD Nahdlatul Ulama Metro pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas 28 peserta didik kelas III yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh, sehingga seluruh peserta didik dalam kelas dijadikan sebagai sampel penelitian. Pelaksanaan penelitian diawali dengan pemberian pretest untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, dilanjutkan dengan penerapan model

pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada materi IPA, kemudian diakhiri dengan pemberian posttest untuk mengetahui hasil belajar setelah perlakuan.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model TGT. Observasi digunakan untuk mengamati keterlaksanaan sintaks pembelajaran serta aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dengan guru kelas dan kepala sekolah dilakukan sebagai data pendukung untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran IPA sebelum dan sesudah penerapan model TGT, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian.

Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji normalitas sebagai syarat penggunaan statistik parametrik. Selanjutnya, hipotesis penelitian diuji menggunakan Paired Sample t-Test dengan bantuan IBM SPSS Statistics pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Keputusan pengujian didasarkan pada nilai signifikansi (Sig.), yaitu apabila nilai Sig. < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, sehingga model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dinyatakan berpengaruh terhadap hasil belajar IPA peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada kelas eksperimen dilaksanakan sesuai dengan sintaks pembelajaran kooperatif yang terdiri atas penyampaian materi, pembentukan kelompok, diskusi, permainan akademik, dan turnamen antarkelompok. Seluruh tahapan dilaksanakan secara sistematis agar peserta didik memperoleh kesempatan untuk memahami materi melalui aktivitas kolaboratif sekaligus berpartisipasi dalam kompetisi akademik yang sehat. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya diskusi serta memastikan setiap anggota kelompok terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Dokumentasi pelaksanaan pembelajaran disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Penerapan TGT dalam proses pembelajaran

Berdasarkan Gambar 1, terlihat bahwa peserta didik mengikuti setiap tahapan pembelajaran secara aktif. Interaksi antarpeserta didik berlangsung melalui kegiatan diskusi kelompok, saling bertukar pendapat, serta penyelesaian tugas bersama sebelum mengikuti

permainan akademik dan turnamen. Suasana pembelajaran tampak lebih kondusif dan komunikatif dibandingkan dengan pembelajaran yang berpusat pada guru. Kondisi ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendorong kolaborasi, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA, peserta didik diberikan tes awal (pretest) sebelum perlakuan dan tes akhir (posttest) setelah proses pembelajaran selesai. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah penerapan model TGT.

Tabel 1. Hasil Paired Samples Statistics

Pair	Variabel	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
1	Pretest	63,00	28	4,52	0,85
	Posttest	85,00	28	4,18	0,79

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa nilai rata-rata pretest peserta didik sebesar 63,00, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 85,00. Peningkatan sebesar 22 poin menunjukkan adanya perubahan kemampuan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model Teams Games Tournament (TGT). Selain itu, standar deviasi pada posttest yang lebih kecil dibandingkan dengan pretest mengindikasikan bahwa hasil belajar peserta didik setelah perlakuan menjadi lebih homogen atau memiliki variasi nilai yang lebih rendah. Selain melihat perubahan nilai rata-rata, hubungan antara hasil pretest dan posttest juga dianalisis untuk mengetahui keterkaitan kemampuan awal dengan kemampuan peserta didik setelah memperoleh perlakuan.

Tabel 2. Hasil Paired Samples Correlations

Pair	Variabel	N	Correlation	Sig.
1	Pretest & Posttest	28	0,548	0,003

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh nilai korelasi sebesar 0,548 dengan nilai signifikansi 0,003. Hasil tersebut menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Sementara itu, nilai signifikansi 0,003 mengindikasikan bahwa hubungan antara kedua pengukuran tersebut tidak signifikan secara statistik. Setelah diketahui adanya perubahan nilai rata-rata, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Paired Sample t-Test untuk mengetahui apakah perbedaan antara nilai pretest dan posttest terjadi secara signifikan secara statistik.

Tabel 3. Hasil Paired Samples Test

Pair	Perbandingan	Mean Difference	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% CI Lower	95% CI Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
1	Pretest Posttest	-22,00	3,86	0,73	-23,49	-20,51	-30,13	27	<0,001

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai Mean Difference sebesar -22,00 dengan nilai $t = -30,13$ dan $\text{Sig.} < 0,001$. Nilai signifikansi yang lebih kecil daripada 0,05 menunjukkan

bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar IPA peserta didik. Selain mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar, penelitian ini juga menghitung effect size untuk mengetahui besarnya pengaruh penerapan model TGT terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Tabel 4. Paired Samples Effect Sizes

Pair	Perbandingan	Jenis Effect Size	Standardizer	Point Estimate	95% CI Lower	95% CI Upper
1	Pretest Posttest	– Cohen's d	9,52	2,31	1,72	2,90
	Pretest Posttest	– Hedges' correction	9,66	2,26	1,68	2,84

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai Cohen's d sebesar 2,31 dan Hedges' correction sebesar 2,26. Nilai tersebut termasuk kategori efek sangat besar (very large effect), sehingga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memberikan pengaruh yang kuat terhadap peningkatan hasil belajar IPA peserta didik. Hasil ini mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki makna praktis yang tinggi dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas III SD Nahdlatul Ulama Metro. Peningkatan nilai rata-rata dari 63 pada pretest menjadi 85 pada posttest menunjukkan bahwa pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat aktivitas belajar mampu meningkatkan penguasaan konsep secara lebih optimal dibandingkan kondisi pembelajaran sebelumnya. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh penyampaian materi, tetapi juga oleh strategi pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif selama proses belajar berlangsung.

Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik utama model TGT yang mengintegrasikan kerja sama kelompok, permainan akademik, dan kompetisi yang sehat dalam satu rangkaian pembelajaran. Kombinasi ketiga komponen tersebut mendorong peserta didik untuk saling membantu memahami materi sekaligus meningkatkan tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok. Kondisi ini menyebabkan proses belajar berlangsung lebih interaktif sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga mengonstruksi pengetahuan melalui diskusi bersama teman sebaya. Pola pembelajaran seperti ini terbukti mampu menghasilkan peningkatan hasil belajar pada berbagai konteks pembelajaran sehingga efektivitas TGT tidak bersifat situasional, melainkan menunjukkan kecenderungan yang konsisten (Fauzi & Masrupah, 2024; Mulyadi, 2022).

Keberhasilan tersebut juga menunjukkan bahwa aktivitas belajar kolaboratif memiliki kontribusi yang besar terhadap pembentukan pemahaman konsep IPA. Selama diskusi berlangsung, peserta didik memperoleh kesempatan untuk bertukar pendapat, mengemukakan alasan, dan memberikan penjelasan kepada anggota kelompok lainnya. Interaksi tersebut membantu peserta didik mengklarifikasi konsep-konsep yang belum dipahami sehingga



kesalahan pemahaman dapat diminimalkan sebelum memasuki tahap permainan maupun turnamen. Proses saling menjelaskan antarpeserta didik ini membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna karena pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial, bukan sekadar menghafal materi. Hasil tersebut memperlihatkan kecenderungan yang sejalan dengan berbagai implementasi TGT pada pembelajaran sekolah dasar yang menunjukkan bahwa aktivitas kelompok menjadi faktor penting dalam peningkatan hasil belajar (Lestari et al., 2023; Putra et al., 2021).

Selain meningkatkan pemahaman konsep, penerapan TGT juga memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Adanya unsur permainan akademik dan turnamen menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik terdorong untuk mempersiapkan diri dengan lebih baik sebelum mengikuti kompetisi. Motivasi yang muncul bukan hanya berasal dari keinginan memperoleh nilai tinggi secara individual, tetapi juga dari tanggung jawab untuk memberikan kontribusi terbaik bagi kelompoknya. Kondisi tersebut memperkuat keterlibatan peserta didik selama pembelajaran dan secara tidak langsung berdampak pada peningkatan hasil belajar. Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa unsur permainan dalam TGT berfungsi sebagai strategi pedagogis yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar, bukan sekadar sebagai aktivitas hiburan (Febrianti & Wakhidah, 2026; Masytuh et al., 2025).

Temuan penelitian ini juga memperlihatkan bahwa efektivitas TGT tidak hanya berkaitan dengan peningkatan nilai akademik, tetapi juga dengan perubahan perilaku belajar peserta didik. Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik tampak lebih berani mengemukakan pendapat, aktif mengajukan pertanyaan, serta lebih percaya diri ketika menyampaikan jawaban di hadapan teman-temannya. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif mampu menciptakan lingkungan belajar yang memberikan ruang bagi setiap peserta didik untuk berpartisipasi secara optimal. Semakin tinggi intensitas keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, semakin besar peluang mereka untuk membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari (Rezeki et al., 2024; Laili et al., 2025).

Hasil penelitian ini juga memperkuat pandangan bahwa efektivitas model pembelajaran lebih ditentukan oleh karakteristik aktivitas belajar daripada oleh mata pelajaran tertentu. Meskipun penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran IPA, prinsip-prinsip TGT berupa kolaborasi, kompetisi yang sehat, dan tanggung jawab kelompok memiliki karakter yang adaptif sehingga dapat diterapkan pada berbagai bidang studi. Hal tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar lebih dipengaruhi oleh kualitas interaksi belajar yang dibangun selama proses pembelajaran dibandingkan oleh perbedaan karakteristik materi pelajaran. Dengan demikian, keberhasilan penerapan TGT pada penelitian ini semakin memperkuat bukti bahwa model tersebut memiliki fleksibilitas implementasi pada berbagai konteks pembelajaran di sekolah dasar (Janah et al., 2025; Wati et al., 2024).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model Teams Games Tournament (TGT) merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik sekolah dasar. Efektivitas tersebut tidak hanya tercermin dari meningkatnya nilai hasil belajar, tetapi juga dari berkembangnya aktivitas belajar, interaksi antarpeserta didik, motivasi, serta keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Dengan demikian, TGT dapat dipandang sebagai model pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan sosial dalam satu proses pembelajaran sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Temuan ini sekaligus memperkuat berbagai bukti



empiris bahwa penerapan pembelajaran kooperatif yang dirancang secara sistematis mampu menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas III SD Nahdlatul Ulama Metro. Pelaksanaan pembelajaran melalui tahapan penyampaian materi, pembentukan kelompok, diskusi, permainan akademik, dan turnamen mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Kondisi tersebut mendorong peserta didik untuk lebih berpartisipasi dalam kegiatan belajar, meningkatkan interaksi antarteman, serta memperkuat pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penerapan model TGT, sehingga model ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Penelitian ini masih terbatas pada satu sekolah dan satu materi pembelajaran sehingga hasil yang diperoleh belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas model Teams Games Tournament (TGT) pada jenjang, materi, atau mata pelajaran yang berbeda, serta melibatkan jumlah sampel yang lebih besar agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai implementasi model pembelajaran tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104-111. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Alfira, A., & Syofyan, H. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA daur kehidupan hewan siswa SD. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 177-184. <https://doi.org/10.29210/022080jpgi0005>
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 10-20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Febrianti, G., & Wakhidah, N. (2026). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) berbantuan media Eco-Clash untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1), 8-16. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v8i1.8676>
- Hasryani, N., & Ariani, T. (2024). Model Pembelajaran Berbasis Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa: Literature Review. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 3(5), 16-20. <https://doi.org/10.31004/anthor.v3i5.358>
- Janah, A. M., Yelliza, M., Helmi, W. M., Apfani, S., & Tulljanah, R. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil



- Belajar Pkn Peserta Didik Kelas Iv Sd Negeri 20 Indarung Kota Padang. *Edu Research*, 6(3), 783-792. <https://doi.org/10.47827/jer.v6i3.1271>
- Laili, N., Makmun, M. N. Z., & Dewi, F. K. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD NU Metro. *Lensa Pedagogika: Jurnal Tarbiyah dan Ilmu Keguruan*, 2(1), 56-67. <https://jurnal2.umala.ac.id/index.php/jft/article/view/260>
- Lestari, P., Pratiwi, I. A., & Purbasari, I. (2023). Penerapan model Teams Games Tournament (TGT) berbantu media Crossword Puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa tema 9 kelas V SDN 1 Dorang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(4), 2161–2175. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1559>
- Listiani, T., Yonanda, D. A., & Anshori, Y. Z. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar IPA. *PUSAKA: Journal of Educational Review*, 2(2), 74-85. <https://doi.org/10.56773/pjer.v2i2.70>
- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan hasil belajar IPAS melalui model pembelajaran TGT berbasis media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal ilmiah pendidikan madrasah ibtidaiyah*, 7(4), 1646-1660. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i4.2683>
- Masytoh, E. U., Ismaya, E. A., & Riswari, L. A. (2025). Penerapan Model Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Roda Sejarah Terhadap Hasil Belajar Ips Peserta Didik Sekolah Dasar. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(2), 227-238. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v9i2.5880
- Mulyadi, D. (2022). Meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT). *Jiip: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4537–4543. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1048>
- Nurhayati, N., Egok, A. S., & Aswarliansyah, A. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118-9126. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Prasaliani, C. A., Safruddin, S., & Khair, B. N. (2021). Pengaruh model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament dengan media puzzle terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN 28 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 603–608. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.285>
- Putra, P. A., Ismaya, E. A., & Ahsin, M. N. (2021). Penerapan model Teams Games Tournament berbantuan media Pemprof untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.24176/JPI.V1I1.6061>
- Putri, D. R., Destiniar, & Dedy, A. (2023). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Question Box terhadap hasil belajar IPA kelas V SD Negeri 4 Pedamaran. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 1099-1109. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1578>



- Rezeki, W. S., Kurniawati, R. P., & Komaladewi, R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(6), 4637–4644. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8761>
- Sabilla, A. S., & Nuranisa, H. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ipa Kelas V. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 220-230. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.28848>
- Suandita, I. M. Y., & Rati, N. W. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan PowerPoint Interaktif Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(1), 28-41. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i1.62164>
- Wati, H. B., Listyarini, I., Sudiyono, S., & Artharina, F. P. (2024). Efektivitas model Pembelajaran teams games tournament terhadap Hasil Belajar pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 105-112. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.385>