Journal of Basic Education Studies

http://ejournalunsam.id/index.php/jbes
Volume 8 • Number 1 • Juni 2025 • 204 - 213
DOI:



Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPAS Kelas IV UPT SDN 05 Muara Kandis Kabupaten Pesisir Selatan

Nadia Sucitra[1], Tiok Wijanarko[2]
[1,2,]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

Received: 30 Januari 2025 Accepted: 03 April 2025 Published: 03 Juni 2025

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya beberapa kendala dalam proses pembelajaran IPAS antara lain adalah pembelajaran IPAS belum menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*), pembelajaran masih bersifat konvensional, dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model TGT terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPAS. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis *quasy Eksperimental* desain. Pretest-postest *Control Grup Design*. Penelitian ini membandingkan kelompok yang mendapat perlakuan (kelas eksperimen) dan kelompok yang tidak mendapat perlakuan (kelas kontrol). Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh kelas IV SDN 05 Muara Kandis. Pada penelitian ini sampel yang peneliti gunakan berjumlah 39 peserta didik, dengan penjabaran 19 peserta didik kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*), sedangkan 20 peserta didik kelas kontrol menggunakan model pembelajaran PJBL (*Project Based Learning*). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes sebanyak 25 butir soal objektif. Data dianalisis menggunakan uji *Mann – Whitney*. Hasil prasyarat analisis menunjukan bahwa data pada kelas kontrol tidak berdistribusi normal sertamemiliki varians homogen sehingga data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan uji non – parametrik *Mann – Whitney.* Hasil penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPAS, dapat diketahui dari hasil uji mann – whitney menunjukan nilai *Asymp.sig*(2-tailed) < a = 0,05 (<0,01<0.05) yang berarti $h_o$ditolak dan $h_a$diterima, yaitu terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas IV B UPT SDN 05 Muara Kandis setelah diberikan perlakuan model pembelajaran TGT.

Kata kunci : Pembelajaran IPAS,Model TGT,Hasil Belajar Kognitif

Abstract

This research was motivated by several obstacles in the IPAS (Science and Social Studies) learning process, including the fact that IPAS learning has not yet used the TGT (Teams Games Tournament) model, the learning process is still conventional, and students' learning outcomes in the IPAS subject are still low. This study aims to determine the effect of applying the TGT

model on students' cognitive learning outcomes in IPAS learning.This research is a quantitative study with a quasi-experimental design using a pretest-posttest control group design. The study compares a group that received the treatment (experimental class) and a group that did not receive the treatment (control class). The population of this study was all fourth-grade students at SDN 05 Muara Kandis. The sample consisted of 39 students, with 19 students in the experimental class that applied the TGT (Teams Games Tournament) learning model, and 20 students in the control class that used the PJBL (Project-Based Learning) model. The instrument used in this research was a test consisting of 25 objective questions. The data were analyzed using the Mann-Whitney test.The prerequisite analysis results showed that the data in the control class were not normally distributed and had homogeneous variance, so the data obtained in this study were analyzed using the non-parametric Mann-Whitney test. The results of this study showed that there was a significant effect on the students' cognitive learning outcomes in IPAS learning, as indicated by the Mann-Whitney test result showing an Asymp. Sig (2-tailed) value < $\alpha = 0.05$ ($<0.01 < 0.05$), which means H_0 is rejected and H_a is accepted, indicating that there is a significant effect on the cognitive learning outcomes of fourth-grade students at UPT SDN 05 Muara Kandis after applying the TGT learning model.
Keywords : IPAS Learning, TGT Model, Cognitive Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPAS merupakan gabungan antara IPA dan IPS. Tujuan penggabungan IPAS agar siswa mampu mengintegrasikan pemahaman tentang lingkungan alam dan sosial (R. D. Putri & Arwin, 2024) IPAS secara konten sangat dekat dengan alam dan interaksi antarmanusia. Pembelajaran IPAS perlu menghadirkan konteks yang relevan dengan kondisi alam dan lingkungan sekitar peserta didik (Ani Rusilowati, 2022). Fokus utama yang diharapkan dari pembelajaran IPAS di sekolah dasar bukanlah pada seberapa banyak materi yang dapat diserap oleh peserta didik, akan tetapi dari seberapa besar kompetensi peserta didik dalam memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki. Fokus ini tetap mempertimbangkan bahwa anak usia SD/MI masih melihat segala sesuatu secara apa adanya, utuh dan terpadu maka pembelajaran IPA dan IPS disederhanakan menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS.

Pembelajaran IPAS dilaksanakan secara nyata seperti melakukan eksperimen sains, observasi lingkungan, proyek lapangan serta simulasi dan Role Play (Alfatonah et al., 2023). Pembelajaran IPAS dilakukan secara nyata dengan pertimbangan anak usia SD/MI masih dalam tahap berpikir konkret atau sederhana, holistik, komprehensif, dan tidak detail. Pembelajaran di SD/MI perlu memberikan peserta didik kesempatan untuk melakukan eksplorasi, investigasi dan mengembangkan pemahaman Pembelajaran IPAS dilaksanakan secara nyata seperti melakukan eksperimen sains, observaserkait lingkungan disekitarnya (Sadilah & Wartulas, 2023). pendapat iini diperkuat oleh Guru mendorong siswa untuk melakukan eksperimen secara mandiri, sehingga mereka dapat menemukan konsep dan prinsip yang mendukung pemahaman mereka sendiri. Dengan pembelajaran nyata peserta didik akan merasa ingin tahu tentang alam semesta dan kehidupan manusia di muka bumi. Proses pembelajaran yang efektif dibangun untuk memastikan bahwa peserta didik mencapai hasil belajar yang optimal.

Hasil belajar yang optimal adalah hasil yang menunjukkan bahwa peserta didik telah mencapai kopetensi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Suprijono dalam Thobroni (2016:20) menyebutkan hasil belajar sebagai pola-pola perbuatan, Nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mendapat pengajaran dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar dapat diartikan pula sebagai

sebuah cerminan dari usaha belajar. Semakin baik usaha belajar peserta didik, idealnya semakin baik pula hasil belajar yang akan mereka peroleh. Pengetahuan, kemampuan, dan sikap yang dimiliki murid mencakup tujuan pembelajarann merupakan indikasi hasil belajar mereka, yang terkait dengan proses pembelajaran (Gilang Ramzil Huda, 2025) . Oleh karena itu, hasil belajar dapat menjadi salah satu acuan dalam menilai keberhasilan pembelajaran peserta didik (Yandi et al., 2023).

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal dapat dikelompokkan menjadi dua faktor: faktor psikis dan faktor fisik. Faktor psikis dapat mencakup kognitif, afektif, psikomotor, dan kepribadian. Faktor eksternal, yang juga disebut sebagai faktor sosial, dapat mencakup faktor keadaan keluarga, guru dan cara mengajar, lingkungan, dan kesempatan yang tersedia (Siregar, 2024). Keberhasilan dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh faktor – faktor tersebut. Faktor internal yaitu faktor yang berkaitan dengan diri peserta didik, diantaranya adalah kemampuan, minat, motivasi, keaktifan belajar dan lain-lain. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor dari luar diri peserta didik, diantaranya adalah model pembelajaran (Marzuki & Hakim, 2018). Muhibbin Syah dalam (Gusti, 2022) mengatakan bahwa salah satu penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik adalah guru tidak memberi peserta didik banyak kesempatan untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga menyulitkan peserta didik untuk memahami ide-ide yang telah mereka pelajari. Selain itu juga terdapat kesulitan yang menjadi permasalahan dalam pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar, seperti peserta didik merasa kesulitan memahami materi IPAS yang diajarkan, selain itu menghapal materi IPAS juga menjadi tantangan bagi peserta didik, karena dalam mata pelajaran IPAS banyak menggunakan istilah – istilah serta materi yang harus di hapal dan diingat oleh peserta didik. Permasalahan lain yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran IPAS ini adalah ragu dan takut bertanya kepada guru ketika mereka tidak memahami materi yang di ajarkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakuka pada tanggal 18 dan 20 februari dengan guru wali kelas IV B UPT SDN 05 Muara Kandis, diperoleh informasi bahwa pada pembelajaran IPAS dikelas IV masih menggunakan model pembelajaran konvensional dan metode ceramah, yang mendominasi selama proses penyampaian materi pelajaran. Selain itu guru hanya menjelaskan materi dari buku paket saja tanpa menambahkan referensi dari buku yang lain. Selama kegiatan belajar mengajar peserta didik hanya mencatat dan mendengarkan penjelasan dari guru atau masih teacher center. Guru menjelaskan bahwa mereka telah menggunakan model diskusi kelompok sebelumnya, namun peserta didik tidak tertarik dengan materi dan jarang bertanya selama pembelajaran berkelompok, sehingga proses pembelajaran tidak berjalan sesuai harapan, karena pembagian kelompok hanya berpindah tempat duduk tanpa adanya kerjasama dan diskusi peserta didik dalam kelompok tersebut, Permasalahan lain yang ditemukan adalah mata pelajaran IPAS masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan banyak sekali istilah atau kata sulit yang terdapat dalam pelajaran IPAS. Di dalam pembelajaran juga terdapat peserta didik yang kurang percaya diri untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, peserta didik malu bertanya kepada guru jika didengar teman – temannya dan merasa takut diejek oleh teman temannya yang lebih dulu paham dengan materi tersebut. Sesuai peryataan dari guru wali kelas IV SD Negeri

05 Muara Kandis mengatakan bahwa terdapat 9 dari 19 peserta didik yang nilainya masih dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dilihat dari hasil ulangan harian pada materi indonesiaku kaya budaya yang ditentukan sekolah yaitu dengan skor 70, dengan adanya masalah tersebut menyebabkan kurangnya antusias dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran IPAS, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik.

Dari permasalahan tersebut dapat diartikan bahwa rendahnya hasil belajar kognitif masih menjadi sebuah masalah yang harus diatasi serta harus ada alternatif lain untuk meningkatkan ketuntasan hasil belajar kognitif peserta didik. Dengan adanya temuan masalah, maka diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga dapat menarik perhatian dan fokus peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, guru harus mampu mengelola kelas dengan baik dan mampu menggunakan berbagai model pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran (Indah Nur Aziza Alfatonah, 2023). Peningkatan hasil belajar dapat dicapai melalui penerapan model pembelajaran kooperatif, karena pembelajaran kooperatif dapat menciptakan pembelajaran yang berbeda di dalam kelas dengan membagi peserta didik menjadi kelompok - kelompok kecil. Model pembelajaran kooperatif mengubah cara belajar di kelas menjadi inovatif dan kreatif dengan pembelajaran kooperatif memungkinkan peserta didik untuk menerima teman-teman dari berbagai latar belakang, seperti perbedaan suku, agama, kemampuan akademik, dan tingkat sosial selain itu peserta didik dengan kemampuan lebih tinggi dapat menjadi tutor sebaya bagi peserta didik dengan kemampuan kurang Rusman dalam (Gusti, 2022). Peningkatan hasil belajar dapat di capai dengan menggunakan salah satu model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) pendapat ini didukung oleh Alawiyah et al., (2023) menyebutkan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran, karena game yang dilakukan membuat peserta didik menjadi bersemangat dalam proses pembelajaran dan membuat peserta didik bebas untuk berinteraksi serta bertukar pikiran masing – masing dalam menyelesaikan permasalahan pada saat proses pembelajaran.

TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang memungkinkan guru menggunakan kompetisi dengan cara yang positif. TGT menawarkan peraturan dan strategi untuk bersaing sebagai individu dengan bantuan teman (Marjuki, 2020). TGT menggabungkan peserta didik dengan tingkat kemampuan akademik yang berbeda dalam kelompok belajar menurut Aris dalam (Gusti, 2022). Setelah guru menyampaikan pelajaran, peserta didik dibagi menjadi kelompok dan melakukan tugas yang diberikan oleh guru. Dalam kelompok ini mereka akan berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman sekelompoknya sehingga mereka mendapatkan pengalaman bermakna pendapat ini diperkuat oleh (Wijanarko, 2022) mengatakan peserta didik mendapat pengalaman yang bermakna berdasarkan proses pembelajaran yang telah dilalui dalam kelompoknya. Setiap peserta didik akan diberi permainan akademik yang dirancang dalam meja turnamen untuk memastikan bahwa semua peserta didik dalam kelompok telah memahami materi, Endang Sriwidarti dalam (Gusti, 2022). Tanpa

memperhitungkan kemampuan belajar peserta didik yang berbeda, model pembelajaran TGT melibatkan permainan dan penghargaan. Model ini memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan lebih santai dan meningkatkan keterlibatan belajar, tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan kemampuan afektif dalam diri peserta didik. Keaktifan peserta didik dalam tugas kelompok dan turnamen akademik akan membantu mereka memahami materi yang dipelajari. Dengan memahami materi, hasil belajar peserta didik akan meningkat.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti ingin memberikan inovasi dan memberikan dorongan kepada peserta didik dalam belajar khususnya dalam mata Pelajaran IPAS dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Model ini dapat memotivasi peserta didik untuk belajar sehingga akan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena model pembelajaran TGT ini melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran tanpa memandang perbedaan status serta melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan, sehingga peserta didik akan lebih tertarik untuk belajar karena sesuai dengan karakteristik anak usia SD yaitu belajar sambil bermain. Diharapkan dengan adanya model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik melalui penelitian berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPAS Kelas IV UPT SDN 05 Muara Kandis Kabupaten Pesisir Selatan" Berdasarkan latar belakang yang/ telah dipaparkan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah Apakah terdapat pengaruh signifikan dalam penerapan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata Pelajaran IPAS di kelas IV SDN 05 Muara Kandis?
Seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajarkognitif peserta didik pada mata Pelajaran IPAS di kelas IV SDN 05 Muara Kandis?

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuntitatif dapat didefinisikan sebagai penelitian yang menggunakan data angka dan dianalisis menggunakan statistik, dimulai dengan pengumpulan data, menafsirkannya, dan menunjukkan hasilnya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Sugiyono (2017) menyatakan metode penelitian eksperimen digunakan mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan).

Model siklus penelitian ini mempunyai empat komponen yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 20 Indarung. Subjek penilitian adalah peserta didik kelas V dengan jumlah peserta didik 28 orang. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II (Januari-Juni) tahun ajaran 2023/2024 di kelas V SD 20 Indarung. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus yaitu siklus I yang terdiri dari dua kali pertemuan, dan siklus II terdiri dari satu kali pertemuan.

Bentuk desain penelitian yang dilakukan adalah quasi experiment design. Menurut Sugiyono (2017) menyatakan bahwa desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel- variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Eksperimen quasy ini digunakan untuk menentukan perbedaan kemampuan antara kelas yang menerima perlakuan dan kelas yang tidak menerima

perlakuan. Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berbentuk nonequivalent control group design.

Dalam penelitian ini menggunakan dua kelas sampel, kelas eksperimen dan kelas kontrol, penentuan kelas kontrol dan kelas eksperimen berdasarkan teknik purposive sampling atau lebih dikenal dengan sampel pertimbangan. Menurut sugiyono (2014: 85) menyatakan bahwa purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan dalam penelitian ini mempertimbangkan kemampuan akademik siswa dimana kelas IV A sebagai kelas kontrol memiliki peserta didik yang lebih banyak tuntas dalam pembelajaran IPAS di bandingkan dengan kelas eksperimen yaitu kelas IVB.

Instrumen penelitian ini terdiri dari perangkat modul ajar dan tes yang berupa soal pilihan ganda yang terdiri 25 butir soal. Sebelum instrrumen digunakan terlebih dahulu divalidasi oleh validator yang ahli dibidangnya. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan metode statistik dengan bantuan software SPSS statistic.27. Analisis dilakukan terhadap pree-test dan post- test materi kegiatan jual beli sebagai salah satu cara pemenuhan kebutuhan. Asumsi untuk menggunakan uji parametrik tidak dapat dipenuhi seperti uji prasyarat normalitas dan homogenitas tidak dapat di penuhi oleh karena itu penelitian ini menggunakan uji non parametrik Mann whitney – U. Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Ho : tidak ada pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar kognitif IPAS untuk peserta didik kelas IV di UPT SDN 05 Muara Kandis

Ha : ada pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar kognitif IPAS untuk peserta didik kelas IV UPT SDN 05 Muara Kandis

PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada bagian ini akan membahas hasil yang diperoleh dari analisis data mengenai pengaruh metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pembelajaran IPAS di kelas IV UPT SDN 05 Muara Kandis. Pembelajaran dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan pada dua kelas yang dilaksanakan dalam 3 hari**.**

1. Hasil uji normalitas data hasil pree-test dan post-test kelas kontrol dan eksperimen

Tabel 1.Uji Normalitas

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil belajar	pretes kelas A(kontrol)	.195	20	.044	.947	20	.319
	posttes kelas A(Kontrol)	.255	20	.001	.763	20	<.001
	pretes kelas B (Eksperimen)	.155	19	.200*	.940	19	.258
	postes kelas B (eksperimen)	.128	19	.200*	.950	19	.399

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Data Primer 2025

Berdasarkan tabel output diatas diketahui hasil uji normalitas untuk pree- test kelas kontrol signifikannya sebesar 0,319. Untuk post- test kelas kontrolnya sebesar <001. Sedangkan pree – test untuk kelas eksperimen sebesar nilai signifikannya adalah 0,258,untuk post -testnya diangka 0,399. Maka tidak semua data memenuhi uji prasyarat normal karena post -test kelas kontrol nilai signifikannya di bawah 0,05 yaitu diangka <001 maka penelitian ini akan menggunakan uji *Mann Whitney U*

2. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas dibutuhkan untuk mengetahui apakah varian dari seluruh variabel bersifat homogen atau tidak, berdasarkan uji *Levene* menggunakan IBM SPSS 30

Tabel 2.Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar	Based on Mean	2.070	1	37	.159
	Based on Median	1.429	1	37	.240
	Based on Median and with adjusted df	1.429	1	22.422	.244
	Based on trimmed mean	1.552	1	37	.221

Sumber : Data Primer 2024

Bardasarkan tabel, maka dapat diketahui bahwa nilai signifikasi *based on mean* 0,159 > 0,05 sesuai dengan dasar pengambilan Keputusan bahwa data bersifat homogen.

3. Uji *Mann Whitney U*

Uji *mann- whitney* dilakukan pada penelitian ini karena terdapat salah satu data yang tidak berdistribusi normal maka penelitian ini tidak memenuhi syarat untuk melanjutkan pada uji t, tetapi menggunakan uji non parametrik *mann- whitney.*

Tabel 3. Uji Mann-Whitney U

Tes Statistics[a]	
Asymp.sig.(2 – tailed)	< 0,001
Exact sig.[(1-tailed sig)]	< 0,001[b]

Sumber : Data Primer 2025

Berdasarkan output yang terllihat pada tabel, diperoleh nilai *Asymp.sig(2-tailed)* <.001<0.05 menunjukan *nilai sig.(2-tailed) < alpha* penelitian (0,05) sebagaimana dasar pengambilan Keputusan bahwa H_0 ditolak H_a diterima

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan pada hasil penelitian diketahui bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif pada pembelajaran IPAS pada materi jual beli sebagai salah satu cara pemenuhan kebutuhan. Model pembelajaran TGT terbukti bisa meningkatkan hasil belajar kognitif siswa karena model ini menggabungkan unsur permainan dan kompetisi, sejalan dengan penelitian oleh (Nopiyanti et al., 2023) menyatakan bahwa model ini menggabungkan unsur permainan dan kompetisi untuk mendorong partisipasi siswa dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian lain yang memperkuat penelitian ini penelitian yang dilakukan (Firdaus & Listiani,2023) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui kompetisi yang sehat dan kolaborasi tim. Siswa yang belajar dengan model ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Selain itu pembelajaran dengan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa didukung oleh penelitian (Sholicha et al., 2021) menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran bertujuan agar kemampuan kognitif siswa dapat berkembang yang menyebabkan hasil belajar peserta didik meningkat sesuai dengan yang diharapkan.

Tujuan model TGT yang paling utama adalah untuk memberikan konsep, pemahaman, kemampuan dan pengetahuan yang dibutuhkan peserta didik agar dapat memberikan kontribusi pada kelompknya. Selain itu, dengan model pembelajaran TGT peserta didik diharapkan dapat menjadi anggota masyarakat yang baik untuk kedepannya. Penelitian oleh (Sholicha et al., 2021) menyebutkan tujuan dari penerapan model kooperatif adalah untuk memperoleh hasil prestasi siswa yang lebih maksimal dan secara bersamaan juga dapat memperbaiki hubungan sosial ke arah yang lebih baik, menanamkan sikap toleransi, serta belajar guna bisa menghargai akan opini individu lainnya.

Pembelajaran TGT dimulai dari penyajian kelas dimana guru menyajikan materi (video pembelajaran) yang difokuskan pada materi yang sedang dibahas atau di turnamenkan. Ditahap ini siswa sudah dalam kelompoknya. Selanjutnya siswa akan mengerjakan LKPD bersama untuk mencari informasi sebanyak mungkin lalu menyelesaikan semua perintah dalam LKPD, proses ini membuat siswa memahami dan mengingat materi pembelajaran dengan baik karena akan diturnamenkan. Pendapat ini didukung oleh penelitian yang dilakukan (Saputri & Syamsuyurnita, 2024) menyebutkan bahwa penggunaan model pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament memiliki paradigma yang memungkinkan siswa berdiskusi dan berbagi pengetahuan untuk memahami konsep pembelajaran dengan lebih baik. Paradigma ini akan memungkinkan siswa untuk berdiskusi dan berbagi pengetahuan untuk memahami konsep pembelajaran yang efektif, siswa berkolaborasi dalam kelompok untuk membahas topik tertentu.

Langkah selanjutnya adalah permainan quick answer. Permainan ini menggunakan tempelan soal dipapan tulis yang akan dijawab oleh peserta didik perkelompoknya masing-masing dalam waktu 5 menit. Peserta didik mengerjakan jawaban soal secara bergantian dengan melewati rintangan seperti melompati sepatu yang disusun berselang-seling terlebih dahulu. Hal ini membuat game menjadi menarik dan menantang, sehingga peserta didik termotivasi untuk lebih cepat menjawab pertanyaan yang ada di papan tulis agar tidak

kalah dengan kelompok lainnya. Permainan seperti ini menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, namun tetap kompetitif.

Sejalan dengan (Salsabila et al.,2024) menyatakan bahwa elemen permainan dan turnamen, dapat membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran. Selanjutnya sampai pada langkah turnamen, perrmainan tersebut dilombakan atau dipertandingkan dengan waktu 5 menit. Turnamen ini menciptakan suasana belajar lebih aktif, menyenangkan dan kompetitif. Pada akhirnya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar yang akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Langkah terakhir adalah pengakuan kelompok, pada tahap ini kelompok dengan skor tertinggi akan mendapatkan pengakuan dari teman-teman berupa tepuk tangan dan reward dari guru. Pemberian reward dari guru ini memberikan dampak terhadap motivasi belajar siswa, hasil belajar siswa dan membuat suasana lebih menyenangkan. Pendapat ini perkuat oleh Nugraha & Subroto (2020) yang menyatakan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran games, dan pemberian penghargaan untuk setiap kelompok yang menang, maka peserta didiktermotvasi untuk belajar lebih giat agar mampu menjawab soal – soal yang diberikan, sehingga hasil belajar kognitif peserta didik meningkat

SIMPULAN

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan peneliti menyimpulkan bahwa model kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam pembelajaran IPAS pada materi jual beli merupakan salah satu cara pemenuhan kebutuhan memberikan pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik, dapat diketahui dari hasil uji *mann – whitney* menunjukan nilai Asymp.sig(2- tailed) < a = 0,05 (<0,01<0,05) yang berarti $\boldsymbol{H_0}$ ditolak dan $\boldsymbol{H_a}$ diterima, yaitu terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV B UPT SDN 05 Muara Kandis setelah diberikan perlakuan model pembelajaran TGT.

REFERENSI

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

Ani Rusilowati, J. W. (2022). Konsep Desain Pembelajaran IPAS Untuk Mendukung Penerapan Asesmen Kompetensi Minimal. Universitas negeri semarang.

Gusti, A. R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Materi Sistem Peredaran Darah Untuk Peserta didik Kelas VIII DI SMPN 18 Kota Bengkulu [Thesis]. Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.

Marzuki, I., & Hakim, L. (2018). Model Pembelajaran Kooperatif Perspektif Al – Qur'an. Rausyan Fikr:Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan, 14(02). https://doi.org/10.31000/rf.v14i02.900

Sadilah, T. G., & Wartulas, S. (2023). Model pembelajaran children learning in sciensce untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik sekolah dasar. Dialektika Jurnal Pendidikan, 7(1), 186-186.

Siregar, N. N. (2019). Perbedaan Hasil Belajar Matematika dan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik dan Pendekatan Konvensional. Ittihad: Jurnal Pendidikan, 3(1).

Taniredja, Tukiran, dkk. 2014. Model-model Pembelajaran Inovatif. Alfabeta, BandungTeams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta didik. Jurnal

Thobroni, 2016. Belajar dan Pembelajaran, AR-RUZZ MEDIA. Yogyakarta: Cetakan II

Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengarui Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). Jurnal Pendidikan Siber Nusantara, 1(1), 13–24. https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14

Yanitsky, O. N. (2020). Prospects of the Interdisciplinary & Systemic Approaches. Creative Education, 11(06), 913–925. https://doi.org/10.4236/ce.2020.116066

Gilang Ramzil Huda, A. (2025). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model Problem Based . *e-jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar (e-JIPSD)*, 2.

Putri, R. D., & Arwin. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model Guilded Note Taking Di Kelas IV SDN 07Guguak Malalo Kabupaten Tanah Datar. 7(1).*

Fiska, D. T. A., Andriani, D., Adrias, A., & Suciana, F. (2025). Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 di Sekolah Dasar. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, *3*(2), 266-275.

Wijanarko, T. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatan Kemandirian Belajar Peserta Didik Kelas V. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *7*(2), 527-540.