

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT
BERBANTUAN MEDIA DIOSILIR TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA
KELAS V SD**

Fanida Zahrotul Mufidah¹, Suyanti², Dian Nur Antika Eky Hastuti³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas PGRI Madiun

¹fanidazm14@gmail.com

ABSTRACT

This research was motivated by the low science learning outcomes of fifth grade students at SDN Kare 01, Kare District, Madiun Regency, especially on the water cycle material. Learning activities that were still teacher-centered caused students to be less active and less able to understand learning concepts optimally. Therefore, learning models and media that can improve students' activeness and understanding are needed. This study aimed to determine whether there was an effect of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by DIOSILIR media on the science learning outcomes of fifth grade students at SDN Kare 01. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental research design. The research sample consisted of all fifth-grade students at SDN Kare 01, totaling 50 students, divided into 25 students of class VA as the experimental group and 25 students of class VB as the control group. Data collection techniques were carried out through tests, observations, and documentation. Data analysis techniques used normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing in the form of a t-test with the help of IBM SPSS Statistics 26. The results of the hypothesis test showed a significance value of $0.000 < 0.05$, meaning that the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by DIOSILIR media had a significant effect on the science learning outcomes of fifth grade students at SDN Kare 01, Kare District, Madiun Regency. The average score of students in the experimental group was higher than that of the control group.

Keywords: Teams Games Tournament, DIOSILIR, learning outcomes, science

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Kare 01 Kecamatan Kare, Kabupaten Madiun, khususnya pada materi siklus air. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang memahami konsep pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan model dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan serta pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media DIOSILIR terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Kare 01 Kecamatan Kare, Kabupaten Madiun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*). Sampel penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas V SDN Kare 01 Kecamatan Kare, Kabupaten Madiun yang berjumlah 50 siswa, dengan pembagian 25 siswa kelas VA sebagai kelompok eksperimen dan 25 siswa kelas VB sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis berupa uji-t dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 26. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, artinya pada penelitian ini model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media DIOSILIR berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Kare 01 Kecamatan Kare, Kabupaten Madiun. Rata-rata siswa pada kelompok eksperimen memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan media DIOSILIR

Kata Kunci: Teams Games Tournament, DIOSILIR, hasil belajar, IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia yang berperan dalam mengembangkan potensi, pengetahuan, keterampilan, serta karakter peserta didik. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu menghadapi berbagai perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi yang semakin pesat. Pada jenjang sekolah

dasar, proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting karena menjadi fondasi dalam pembentukan kemampuan berpikir, bersikap, dan bertindak peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran harus dirancang secara efektif agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik adalah Ilmu

Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Menurut Hafiz et al. (2025), IPAS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial untuk membantu peserta didik memahami fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Pembelajaran IPAS tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kemampuan menghubungkan pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, Malawi et al. (2019) menjelaskan bahwa pembelajaran IPAS di sekolah dasar perlu disajikan secara kontekstual dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga peserta didik dapat memahami konsep secara lebih mendalam.

Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat melalui hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Tinggi rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor

eksternal. Faktor internal meliputi minat, motivasi, kemampuan, dan kesiapan belajar peserta didik, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan belajar, metode pembelajaran, model pembelajaran, serta media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memilih model dan media pembelajaran yang sesuai agar peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar dan memperoleh hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Kare 01 Kecamatan Kare Kabupaten Madiun, ditemukan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas V pada materi siklus air masih tergolong rendah. Kondisi tersebut terlihat dari masih banyaknya peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep siklus air serta kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang diterapkan masih didominasi metode ceramah sehingga peserta didik cenderung pasif dan hanya menerima informasi dari guru. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang menarik dan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat

abstrak. Menurut Mifroh (2020), peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami materi apabila disajikan melalui pengalaman langsung, aktivitas belajar yang melibatkan siswa, dan media yang bersifat konkret. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan peserta didik sekaligus membantu mereka memahami konsep IPAS secara lebih mudah.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Melalui model ini, peserta didik tidak hanya belajar secara individu, tetapi juga bekerja sama dengan anggota kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Selain model pembelajaran yang tepat, penggunaan media

pembelajaran juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Pada penelitian ini digunakan media DIOSILIR (Diorama Siklus Air), yaitu media visual tiga dimensi yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami proses siklus air secara lebih konkret. Media ini memungkinkan peserta didik mengamati secara langsung tahapan-tahapan siklus air sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami dan diingat.

Efektivitas model pembelajaran TGT dalam meningkatkan hasil belajar telah dibuktikan oleh berbagai penelitian terdahulu. Rahmi, Nurhasanah, dan Husniati (2025) menemukan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Penelitian Tamba et al. (2025) juga menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media *Educaplay* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Selain itu, Ridha et al. (2025) membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar

siswa. Meskipun demikian, penelitian mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dipadukan dengan media DIOSILIR pada materi siklus air di SDN Kare 01 Kecamatan Kare Kabupaten Madiun belum pernah dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilaksanakan guna memberikan alternatif pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPAS siswa pada materi siklus air. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media DIOSILIR terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Kare 01 Kecamatan Kare Kabupaten Madiun. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis sebagai referensi dalam pengembangan model dan media pembelajaran IPAS, serta secara praktis dapat menjadi alternatif bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*) menggunakan desain *pretest-posttest control group design*. Penelitian dilaksanakan di SDN Kare 01 Kecamatan Kare, Kabupaten Madiun. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 50 siswa dan terdiri atas dua kelas, yaitu kelas VA sebagai kelompok eksperimen dan kelas VB sebagai kelompok kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling jenuh* sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Sampel pada penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media DIOSILIR, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa melalui *pretest* dan

posttest, sedangkan observasi dan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung penelitian. Sebelum digunakan, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Data dianalisis menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics 26 melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* dan *independent sample t-test* untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media DIOSILIR terhadap hasil belajar IPAS siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media DIOSILIR terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Kare 01 Kecamatan Kare, Kabupaten Madiun. Data penelitian diperoleh melalui tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media

DIOSILIR, sedangkan kelompok kontrol memperoleh pembelajaran konvensional.

Pada bagian ini, guna mengetahui gambaran hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, dilakukan analisis terhadap nilai *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok. Hasil analisis deskriptif tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Perbandingan Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest

Kelas	Mean Pretest	Mean Posttest	Peningkatan
Eksperimen	42,00	94,00	52,00
Kontrol	33,80	59,80	26,00

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa rata-rata nilai *pretest* kelompok eksperimen sebesar 42,00 dan meningkat menjadi 94,00 pada *posttest*. Sementara itu, rata-rata nilai *pretest* kelompok kontrol sebesar 33,80 dan meningkat menjadi 59,80 pada *posttest*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kedua kelompok mengalami peningkatan hasil belajar setelah proses pembelajaran. Akan tetapi, peningkatan yang terjadi pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Perbedaan tersebut mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media DIOSILIR memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data penelitian terlebih dahulu memenuhi uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *independent sample t-test* untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran yang diterapkan terhadap hasil belajar siswa. Hasil uji hipotesis disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Uji Hipotesis

		t	df	Sig. (2- tailed)
Nilai	Equal variances assumed	14.316	48	.000
	Equal variances not assumed	14.316	46.902	.000

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

berbantuan media DIOSILIR terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Kare 01 Kecamatan Kare Kabupaten Madiun.

Peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna. Melalui kegiatan diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen, siswa memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Aktivitas tersebut mendorong siswa untuk saling bertukar informasi, bekerja sama dalam kelompok, dan lebih termotivasi untuk memahami materi yang dipelajari. Kondisi ini menyebabkan siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembentukan pengetahuan.

Selain model pembelajaran yang digunakan, media DIOSILIR juga berperan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media DIOSILIR merupakan media visual tiga dimensi yang membantu siswa memahami materi siklus air secara lebih konkret.

Penggunaan media tersebut memudahkan siswa dalam

mengamati tahapan-tahapan siklus air sehingga konsep yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Temuan ini sejalan dengan pendapat Mifroh (2020) yang menyatakan bahwa peserta didik sekolah dasar lebih mudah memahami materi melalui pengalaman belajar yang konkret dan penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik perkembangannya.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Rahmi, Nurhasanah, dan Husniati (2025) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Penelitian Tamba et al. (2025) juga menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media *Educaplay* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Selain itu, penelitian Ridha et al. (2025) membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Kesamaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT merupakan salah

satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Adapun penelitian oleh Rahmi dkk. (2025), menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa Kelas V SDN 20 Cakranegara. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi dkk. (2025), juga menunjukkan bahwa model TGT berbantuan media *Educaplay* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas IX di SMPN 3 Malang. Selain itu, penelitian Nadila dkk. (2025), membuktikan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media *Quizizz* efektif meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 3 Palu.

Temuan dalam penelitian ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh pada hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan media DIOSILIR sebagai media pembelajaran berbasis diorama tiga dimensi yang secara khusus digunakan pada materi siklus air.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media DIOSILIR mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa secara signifikan. Oleh karena itu, model pembelajaran dan media tersebut dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif untuk membantu siswa memahami materi IPAS, khususnya materi siklus air.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media DIOSILIR berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Kare 01 Kecamatan Kare Kabupaten Madiun. Hasil tersebut ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata kelompok eksperimen dari 42,00 menjadi 94,00 serta hasil uji *independent sample t-test* yang memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$.

Model TGT berbantuan media DIOSILIR dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran IPAS untuk

meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi siklus air. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji penerapan model dan media ini pada materi lain, jenjang sekolah yang berbeda, atau dengan cakupan sampel yang lebih luas sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, D. N., Widiyono, A., & Attalina, S. N. C. (2022). Pengembangan media diorama siklus air untuk meningkatkan hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 528–533.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4374>
- Anantasia, G., & Rindranyani, S. R. (2025). Metodologi penelitian quasi eksperimen. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 3(1), 47–56.
- Azizah, U. N., Maruti, E. S., & Zahro, F. (2024). Penerapan media DIOSILIR (Diorama Siklus Air) sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *Khazanah Pendidikan*, 18(2), 340–349.
<https://doi.org/10.30595/jkp.v18i2.2566>
- Kusna Aura Dewi, E., Nur Azizah, D., Ayu Ratnasari, D., Rosyidatul Khasanah, E., Nur Faqih, F., Nur Khumairoh, F., Hanafi, Y., Pininta Kustia, C., Pascasarjana Universitas Negeri Malang, P., &

- Negeri Malang, U. (2025). Efektivitas model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa dengan bantuan media Educaplay. *Learning: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(2).
- Malawi, I., Kadarwati, A., & Dayu, D. P. K. (2019). *Teori dan aplikasi pembelajaran terpadu*. Madiun, Indonesia: CV Ae Media Grafika.
- Pratami, R. (2024). Pendekatan konstruktivisme dalam kebijakan pembelajaran berbasis proyek: Transformasi pendidikan menuju kreativitas dan kolaborasi. *Jejaring Administrasi Publik*, 16(2), 76–87. <https://doi.org/10.20473/jap.v16i2.60539>
- Purwono, F. H., Ulya, A. U., Purnasari, N., & Juniatmoko, R. (2019). *Metodologi penelitian (Kuantitatif, kualitatif dan mix method)*. Guepedia.
- Rahmi, A., Nurhasanah, N., & Husniati, H. (2025). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 20 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1116–1122. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3349>
- Ridha, M. P., Sulistyowati, & Rizal, S. U. (2025). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VI. *Jurnal Media Informatika Budidarma (JUMIN)*, 6(2), 1494–1500.
- Santoso, S. (2014). *Statistik multivariat: Konsep dan aplikasi dengan SPSS*. Jakarta, Indonesia: Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Tamba, S. A., Sitepu, A., Purba, F. J., Bastanta, R., Sembiring, H. M., & Silaban, P. J. (2025). Pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* berbantuan media Educaplay terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 060847 Medan Petisah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 635–640.
- Tohari, B., & Rahman, A. (2024). Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner: Model pembelajaran aktif dalam pengembangan kemampuan kognitif anak. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 209–228. <https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i1-13>
- Wahidah, C. N., & Kristin, F. (2023). Peningkatan keaktifan belajar melalui model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV sekolah dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 378–388. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i2.614>