

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) TERHADAP HASIL BELAJAR MATA
PELAJARAN IPAS SISWA KELAS V SD NEGERI NAYU SURAKARTA TAHUN
PELAJARAN 2025/2026**

Herlina Fadlila Widyawati¹, Elinda Rizkasari², Mukhlis Mustofa³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Slamet Riyadi Surakarta

¹herlinafadlilaw@gmail.com , ²elindarizksari@gmail.com,

³mustofamukhlis@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model on the learning outcomes in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject for fifth-grade students at SD Negeri Nayu Surakarta during the 2025/2026 academic year. Employing a quantitative approach and a One-Group Pretest-Posttest design, the study involved 27 students from class VB as subjects. Data were collected using a multiple-choice test instrument consisting of 20 items that had been validated for validity, reliability, discriminating power, and difficulty level. Data analysis involved the Shapiro-Wilk normality test and hypothesis testing using a paired-sample t-test, supported by SPSS version 25 software. The findings indicate that the mean pretest score of 60.56 increased to 77.96 in the posttest. The paired-sample t-test results showed a calculated t-value of 10.266, which exceeded the t-table value of 2.056; consequently, the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_a) was accepted. Furthermore, the Cohen's Effect Size calculation yielded a value of 1.66, falling into the "very large" category. Thus, it is concluded that the TGT model has a significant effect on improving IPAS learning outcomes for fifth-grade students at SD Negeri Nayu Surakarta in the 2025/2026 academic year.

Keywords: TGT learning model, learning outcomes, IPAS

ABSTRAK

Penelitian dilaksanakannya bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri Nayu Surakarta Tahun Pelajaran 2025/2026. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan desain *One Group Pretest-Posttest*, penelitian ini melibatkan 27 siswa kelas VB sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui instrumen tes pilihan ganda yang terdiri dari 20 butir soal yang telah teruji validitas, reliabilitas, daya beda, serta taraf kesukarannya. Proses analisis data melibatkan uji normalitas Shapiro-Wilk dan pengujian hipotesis menggunakan *paired sample t-test* dengan dukungan perangkat lunak SPSS versi 25. Temuan ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 60,56 meningkat menjadi 77,96 pada posttest. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai thitung sebesar 10,266 lebih besar dari ttabel sebesar 2,056, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selanjutnya, perhitungan *Cohen's Effect Size* menghasilkan nilai 1,66 yang termasuk dalam kategori sangat

besar. Dengan demikian, disimpulkan bahwa model TGT berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri Nanyu Surakarta Tahun Pelajaran 2025/2026.

Kata Kunci: Model pembelajaran TGT, Hasil Belajar, IPAS

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan komponen fundamental dalam penyelenggaraan pendidikan formal yang bertujuan untuk mengoptimalkan potensi akademik maupun non-akademik peserta didik secara menyeluruh. Dalam mencapai sasaran tersebut, peran model dan media pembelajaran terbukti sangat fundamental dalam menentukan kualitas hasil belajar. Pemilihan model pembelajaran yang adaptif dan tepat sasaran menjadi faktor keberhasilan pendidikan, baik dalam optimalisasi hasil belajar maupun dalam memupuk daya kreativitas siswa saat mempraktikkan pengetahuan yang diperolehnya di lapangan (Alfira & Syofyan, 2022). Model pembelajaran menurut Farias merupakan suatu rancangan terstruktur yang difungsikan sebagai acuan dan pedoman dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran (Rizkasari et al., 2022).

Kurikulum pendidikan Indonesia telah mengalami perubahan signifikan

aitu dengan meninggalkan Kurikulum 2013 dan beralih ke Kurikulum Merdeka. Inovasi yang cukup fundamental dalam kebijakan ini adalah penyatuan bidang studi IPA dan IPS menjadi satu kesatuan, yakni IPAS. IPAS dirancang untuk mengintegrasikan penguatan literasi sains dengan pemahaman mendalam mengenai konsep-konsep sains dan sosial, guna membekali siswa dengan kompetensi yang mumpuni dalam menghadapi materi yang semakin kompleks di sekolah dasar (Praviesta et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada 3 Oktober 2025 di kelas V SD Negeri Nanyu Surakarta, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran IPAS. Optimalisasi penggunaan variasi model pembelajaran oleh pendidik masih belum terealisasi secara efektif. Ketimpangan ini berkontribusi pada munculnya kejenuhan akademik, penurunan atensi, serta minimnya motivasi belajar peserta didik. Kondisi tersebut berdampak langsung

terhadap rendahnya kompetensi kognitif siswa dalam mata pelajaran IPAS yang masih di bawah standar, di mana nilai rata-rata dari 27 siswa hanya mencapai 60.

Model TGT merupakan pendekatan merupakan pendekatan kooperatif yang dinilai efektif dalam membangun ekosistem pembelajaran inklusif dan atraktif melalui integrasi kerja kelompok dengan kompetisi akademik yang disajikan dalam permainan turnamen (Achadah, 2025). Slavin (2010) mendefinisikan TGT sebagai model yang mengintegrasikan pertandingan antartim sebagai inti dari proses belajar, sementara penelitian Melindawati et al. (2021) dan Aprimadedi et al. (2025) membuktikan bahwa TGT berhasil meningkatkan kualitas hasil belajar siswa secara signifikan apabila dibandingkan dengan kondisi sebelumnya.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPAS peserta didik kelas V SD Negeri Nayu Surakarta pada tahun ajaran 2025/2026.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest Posttest Design*. Subjek penelitian terdiri dari 27 peserta didik kelas V-B SD Negeri Nayu Surakarta Tahun Pelajaran 2025/2026. Penentuan sampel dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik teknik *probability sampling*, yakni *Cluster Random Sampling*.

Metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Instrumen tes terdiri dari 20 soal pilihan ganda yang telah diuji validitas menggunakan Korelasi *Product Moment*, uji reliabilitas, analisis daya beda, dan taraf kesukaran dengan bantuan SPSS versi 25. Materi yang diujikan adalah Bab 5 Topik B: Warisan Budaya, Kekayaan Daerahku.

Data penelitian dianalisis dengan dua tahap, yaitu uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Selanjutnya, uji hipotesis menggunakan *paired-sample t-test* untuk mengukur ada tidaknya pengaruh yang signifikan sebagai akibat dari perlakuan yang diberikan terhadap skor *pretest* dan *posttest*. Selain itu, dilakukan perhitungan

Cohen's Effect Size untuk mengukur besarnya pengaruh perlakuan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Nayu Surakarta pada tahun ajaran 2025/2026. Instrumen pengumpulan data berupa tes objektif sebanyak 20 butir soal pilihan ganda, yang digunakan untuk mengukur perbandingan capaian hasil belajar siswa sebelum dan setelah pemberian intervensi.

Tabel 1. Distribusi statistik *pretest* siswa

Deskripsi Data	Statistik
Mean	60,56
Median	60,00
Modus	60
Standar Deviasi	11,794
Range	45
Nilai Minimum	35
Nilai Maksimum	80

Berdasarkan tabel 1, diperoleh mean = 60,56, median = 60,00, standar deviasi = 11,794, dengan nilai tertinggi = 80, nilai terendah = 35. Data tersebut mengindikasikan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi IPAS secara umum masih tergolong rendah.

Tabel 2. Distribusi statistik *posttest* siswa

Deskripsi Data	Statistik
Mean	77,96
Median	75
Modus	75
Standar Deviasi	9,015
Range	35
Nilai Minimum	60
Nilai Maksimum	95

Data hasil *post-test* menunjukkan bahwa setelah penerapan model TGT, siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 77,96. Dengan sebaran data yang mencakup nilai terendah 60 dan tertinggi 95, median = 75; modus = 75; standar deviasi = 9,015. Data ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang mencolok jika dibandingkan dengan perolehan skor pada *pre-test* yang hanya mencapai rerata 60,56.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	.963	27	.425
<i>Posttest</i>	.937	27	.104

Merujuk pada hasil pengujian, *pretest* dan *posttest* masing-masing memiliki nilai signifikansi sebesar 0,425 dan 0,104. Sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan dalam uji statistik, yakni nilai signifikansi (Sig) < 0,05, maka data tersebut dinyatakan berdistribusi normal, sehingga layak untuk dilanjutkan ke uji parametrik *paired sample t-test*.

Tabel 4. Uji Paired Sampel Test

Paired Samples Test								
Paired Differences								
		M	St	St	95%	t	D	Si
		e	d.	d.	Confid		f	g.
		a	De	Er	ence			(2-
		n	vi	r	interv			tail
			ati	Me	al of			le
			on	an	the			d)

					Difference				
					Lower	Upper			
Paired Sample T-test	-17.407	8.811	1.696	-20.893	-13.922	-1.066	2.5	.000	

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample T-test*, menunjukkan bahwa penerapan model TGT berkontribusi secara signifikan terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V di SD Negeri Nayu Surakarta pada tahun ajaran 2025/2026. Hasil belajar menunjukkan nilai sig $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan nilai $t_{hitung} = 10,266$ dan $t_{tabel} = 2,056$, menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Perbandingan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} menggunakan derajat kebebasan (dk) = 26 pada tingkat signifikansi 0,05.

Guna mengetahui besaran pengaruh yang ditimbulkan oleh penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap capaian hasil belajar peserta didik, penelitian ini turut menghitung

nilai *Effect Size* menggunakan rumus *Cohen's d*.

$$d = \frac{\bar{x}_2 - \bar{x}_1}{SD_{pooled}}$$

$$d = \frac{77,96 - 60,56}{10,497}$$

$$d = \frac{17,4}{10,497}$$

$$d = 1,66$$

Tabel 5. Interpretasi *Cohen's Effect Size*

<i>Effect Size</i>	Interpretasi
0 – 0,2	Kecil
0,2 – 0,5	Sedang
0,5 – 0,8	Besar
$d > 0,8$	Sangat besar

Berdasarkan perhitungan tersebut, diperoleh nilai *Cohen's* sebesar 1,66. Merujuk pada kriteria interpretasi *Cohen*, nilai tersebut masuk ke dalam kategori pengaruh yang sangat besar karena nilainya lebih besar dari 0,8. Temuan ini mengindikasikan bahwa implementasi model TGT tidak hanya memberikan perbedaan yang signifikan secara statistik, tetapi juga memberikan implikasi praktis yang kuat dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Temuan ini selaras dengan perspektif konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky, yang memandang belajar sebagai aktivitas sosial di mana pemahaman dibangun

lewat interaksi dengan lingkungan sekitar maupun teman sebaya. Penerapan model TGT mendukung konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD), yakni kondisi di mana siswa yang lebih unggul secara akademik berperan sebagai pendukung (*scaffolding*) bagi siswa lain dalam proses diskusi kelompok. Unsur permainan dan kompetisi yang terdapat dalam model TGT mendorong motivasi siswa melalui pengamatan atas pencapaian kelompok lain, yang pada akhirnya mendorong peningkatan kemampuan kognitif mereka secara aktif.

Hasil ini searah oleh penelitian (Aprimadedi et al., 2025) yang membuktikan bahwa implementasi model TGT berhasil mengoptimalkan hasil belajar kognitif peserta didik. Hal tersebut terjadi karena sintaks dalam model TGT dapat mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran materi kognitif. Selaras dengan hal tersebut, penelitian Melindawati (2021) juga mengungkapkan bahwa rangkaian langkah dalam model TGT, mulai dari penyajian materi di kelas (*class presentation*) hingga pemberian penghargaan kelompok (*team recognition*), terbukti efektif dalam mengurangi hambatan psikologis

yang dialami siswa ketika menghadapi materi yang dirasa sulit, termasuk pada mata pelajaran IPAS.

Penelitian ini memberikan kontribusi baru (*novelty*) melalui penerapan model pembelajaran TGT yang diintegrasikan secara khusus kedalam mata pelajaran IPAS. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya berfokus pada mata pelajaran tunggal seperti IPS atau IPA secara terpisah. Selain itu, kebaruan penelitian ini terlihat dari partisipasi aktif siswa dalam kegiatan permainan dan turnamen yang dirancang khusus untuk meningkatkan literasi sains dan sosial pada materi warisan budaya, yang terbukti dapat mengubah proses pembelajaran yang sebelumnya cenderung monoton menjadi lebih interaktif serta berpusat pada siswa di SDN Nayu 77 Surakarta.

D. Kesimpulan

Mengacu pada hasil yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa implementasi model TGT memberikan dampak positif yang nyata terhadap capaian belajar IPAS peserta didik kelas V di SD Negeri Nayu Surakarta. Hal ini didukung dengan kenaikan nilai rata-rata yang signifikan, yakni dari 60,56 pada tahap awal menjadi 77,96 setelah intervensi

dilakukan, serta perolehan nilai $t_{hitung} = 10,266 > t_{tabel} = 2,056$ pada taraf signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Perhitungan *Cohen's Effect Size* menghasilkan nilai 1,66 yang dikategorikan sebagai efek "sangat besar". Hal ini memberikan penegasan bahwa keberhasilan model ini tidak sekadar didukung oleh signifikansi statistik, melainkan juga oleh kontribusi positifnya yang nyata terhadap kualitas hasil belajar peserta didik. Model TGT merupakan alternatif pedagogis yang inovatif dan sangat disarankan baik dalam pembelajaran IPAS serta mata pelajaran lain. Keunggulan model ini dalam memperkuat motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa menjadikannya instrumen yang tepat dalam upaya mewujudkan profil lulusan yang kompeten sesuai dengan standar pendidikan abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Achadah, A. (2025). *COOPERATIVE LEARNING Implementasi Model-Model Pembelajaran* (C. Musthofa (ed.)). PT. Nafal Global Nusantara.
- 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.
<https://doi.org/10.29210/022080jpgi0005>
- Aprimadedi, Marlianda, R., & Verliana. (2025). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATEMATIKA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR*. 10(1), 214–219.
<https://doi.org/https://doi.org/10.52060/mp.v10i1.2287>
- Melindawati, S., Pendidikan Guru, P., Dasar, S., & Adzkia, S. (2021). Pengaruh Penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar The Influence of Using the Teams Games Tournament (TGT) model on Social Studies Learning Outcomes in Elementary Schools. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 55–67.
www.journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik
- Praviesta, A. G., Handini, O., & Mustofa, M. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbasis TPACK terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS SD Negeri 01 Munggur Universitas Slamet Riyadi Surakarta , Indonesia Technological Pedagogical Content Knowled*. 2(6).
- Rizkasari, E., Rahman, I. H., Aji, P. T., Slamet, U., Surakarta, R., & Purwokerto, U. M. (2022).

- Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Peserta Didik.* 6(20), 14514–14520.
- Nasution, T., & Lubis, M. A. (2018). *Konsep Dasar IPS* (A. Cahyanti (ed.); Cetakan I). Samudra Biru.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. CV BUDI UTAMA.
- Praviesta, A. G., Handini, O., & Mustofa, M. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbasis TPACK terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS SD Negeri 01 Munggur Universitas Slamet Riyadi Surakarta , Indonesia Technological Pedagogical Content Knowled.* 2(6).
- Rizkasari, E., Rahman, I. H., Aji, P. T., Slamet, U., Surakarta, R., & Purwokerto, U. M. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Peserta Didik.* 6(20), 14514–14520.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers.
- Salamun, Widyastuti, A., Syawaluddin, Iwan, R. N. A., Simarmata, J., Simarmata, E. J., Suleman, N. Y., Lotulung, C., & Arief, M. H. (2023). *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (A. Karim (ed.); Cetakan 1,). Yayasan Kita Menulis.
- Samsudin, M. (2020). *Faktor-Faktor yang Memengaruhi Belajar.* 2(September).
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. PT Rineka Cipta.
- Suardin, Hamiyani, & Fazila, N. (2023). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT) pada siswa sekolah dasar. *Journal Of Social Science Research*, 3(4), 4437–4446.
- Sugiyono. (2023). *METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitaitaf dan R&D*. ALFABETA.
- Sya'bani, Y. A., Sukidin, & Tiara. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa.* 63–74. <https://doi.org/https://doi.org/10.31537/ej.v8i1.1409>
- Tanjung, E. S., Theresia, M., & Nurbaiti, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V Sd Muhammadiyah 1 Padangsidempuan. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2(2), 22–28. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i2.319>