

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
PESERTA DIDIK KELAS IV SD**

Regita Novita Sari, Anggit Grahito Wicaksono, Mukhlis Mustofa

Universitas Slamet Riyadi

regitavita23@gmail.com; garahito@gmail.com

Abstract

Although cooperative learning models have been widely implemented, low student engagement in Natural and Social Sciences (IPAS) learning remains an obstacle, while studies on the effect of the Teams Games Tournament (TGT) model at the elementary school level in the Cengklik area remain limited. This study aimed to analyze the effect of implementing the TGT model on the IPAS learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri Cengklik Surakarta. The study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design. The study population comprised 254 fourth-grade students from five A-accredited elementary schools in Nusukan Urban Village. Through cluster sampling, 54 students from SD Negeri Cengklik were selected as the sample and divided into an experimental class consisting of 28 students and a control class consisting of 26 students. Data were collected through observations, interviews, tests, and documentation using a test instrument comprising 12 multiple-choice questions whose validity and reliability had been established. The data were analyzed using the Shapiro–Wilk normality test, Levene’s homogeneity test, and an independent-samples t-test for hypothesis testing. The results showed that the experimental class achieved a mean post-test score of 82.43, which was higher than the control class mean of 67.96. The hypothesis test yielded a calculated t-value of 5.019, which was higher than the critical t-value of 2.882, with a significance value of 0.000. These findings confirm that implementing the TGT model has a significant effect on improving students’ IPAS learning outcomes. The TGT model can be used as an innovative learning alternative for educators to create a more participatory and competitive learning environment.

Keywords: Learning Outcomes; Cooperative Learning Model; IPAS Learning; Elementary School; Teams Games Tournament

Abstrak: Meskipun model pembelajaran kooperatif telah banyak diterapkan, rendahnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) masih menjadi kendala, sedangkan kajian mengenai pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) pada jenjang sekolah dasar di wilayah Cengklik masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model TGT terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri Cengklik Surakarta. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental*). Populasi penelitian berjumlah 254 peserta didik kelas IV dari lima sekolah dasar terakreditasi A di Kelurahan Nusukan. Melalui teknik *cluster sampling*, sebanyak 54 peserta didik SD Negeri Cengklik ditetapkan sebagai sampel dan dibagi menjadi kelas eksperimen yang terdiri atas 28 peserta didik serta kelas kontrol yang terdiri atas 26 peserta didik. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi dengan menggunakan instrumen tes berupa 12 soal pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro–Wilk, uji homogenitas Levene, dan uji hipotesis *independent-samples t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen mencapai 82,43, lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 67,96. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai *t*-hitung sebesar 5,019, lebih tinggi daripada *t*-tabel sebesar 2,882, dengan nilai signifikansi 0,000. Temuan ini menegaskan bahwa penerapan model TGT berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik. Model TGT dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran inovatif bagi pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih partisipatif dan kompetitif.

Kata Kunci: Hasil Belajar; Model Pembelajaran Kooperatif; Pembelajaran IPAS; Sekolah Dasar; *Teams Games Tournament*

PENDAHULUAN

Guna mengaktualisasikan sasaran pedoman pendidikan nasional berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, pendidikan pada level sekolah dasar memegang peran penting sebagai landasan utama (Kemendikbud, 2003) yang diperkuat melalui kebijakan pembelajaran berorientasi pada peserta didik. Di antara mata pelajaran esensial tersebut yakni Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Secara filosofis, IPA dipahami sebagai ilmu yang mempelajari alam melalui pengamatan dan percobaan yang menghasilkan pengetahuan terstruktur, di mana tidak hanya mencakup fakta dan konsep, tetapi juga proses kerja ilmiah seperti menanya dan bereksperimen (Wahyuni, 2020). Sementara itu, IPS merupakan bidang kajian yang mempelajari kehidupan bermasyarakat dengan mengintegrasikan konsep dari disiplin ilmu sosial seperti antropologi, geografi, dan sejarah sebagai landasan pembelajaran (E. M. Nasution dkk., 2023).

Integrasi kedua disiplin ilmu dalam mata pelajaran IPAS dirancang untuk memfasilitasi berkembangnya pemikiran serta kecakapan berkreasi peserta didik dalam proses belajar yang fleksibel dan bermakna (Farhan dkk., 2025). Saat diterapkan, IPAS

bertujuan meningkatkan kepedulian terhadap masalah sosial serta memberikan keterampilan untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman (Mustofa, 2020). Namun, upaya mencapai target tersebut sering terhambat oleh metode pengajaran yang tidak sesuai. Proses pembelajaran di jenjang sekolah dasar membutuhkan model inovatif untuk menggantikan cara lama agar hasil belajar peserta didik berkembang maksimal (Azzahroh dkk., 2025). Permasalahan ini muncul karena metode tradisional gagal menciptakan aktivitas belajar yang mendalam, yang berakibat pada kurangnya keaktifan dan minat peserta didik (Nurlaela dkk., 2023).

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPAS masih mengalami kendala signifikan. Observasi awal di beberapa sekolah dasar di Surakarta menunjukkan dominasi metode ceramah dalam kegiatan belajar turut memengaruhi kurangnha keterlibatan aktif peserta didik. Data awal pada lokasi penelitian menunjukkan bahwa hanya 39% peserta didik yang berhasil mencapai hasil belajar baik, sementara 60% lainnya belum memenuhi syarat kelulusan dengan rata-rata nilai kelas hanya 64, di bawah KKM yang ditetapkan sebesar 72. Menanggapi situasi ini, para peneliti menekankan pentingnya inovasi dalam sistem pembelajaran yang mampu menghadirkan lingkungan kelas menarik dan menantang. Pembelajaran merupakan kegiatan yang direncanakan untuk mendukung perkembangan positif peserta didik melalui interaksi yang mengarah pada perubahan sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Wicaksono, 2020). Oleh sebab itu, kegiatan pengajaran harus diorganisir dengan tujuan yang jelas, tidak dilakukan secara alami (Mubin & Aryanto, 2024).

Sejalan dengan konsep dasar kooperatif, menekankan pentingnya hubungan timbal balik yang positif antar anggota pada tim, model TGT dianggap sebagai solusi relevan. Menurut (Tanjung dkk., 2022), model ini efektif mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan afektif melalui kolaborasi kelompok yang beragam serta kompetisi akademik terstruktur guna meningkatkan motivasi. Penelitian sebelumnya oleh (Puspita dkk., 2024) serta (Dwiyanti dkk., 2024) mengonfirmasi dampak positif model TGT pada mata pelajaran IPAS dalam meningkatkan capaian belajar. Gagasan ini diperjelas oleh (Pangestika Endah Pramesty dkk., 2024) yang menunjukkan bahwa model TGT berhasil mengubah proses pembelajaran satu arah menjadi kegiatan interaktif dan menyenangkan. Meskipun demikian, penelitian tersebut umumnya berfokus pada peningkatan nilai rata-rata dalam skala luas. Kesenjangan penelitian ini terletak pada fokus mendalam terhadap desain eksperimen di

kelas IV A dengan penekanan pada pengembangan capaian belajar aspek kognitif level C2, C3, dan C4 yang masih jarang diteliti secara spesifik di daerah ini.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan sintaks TGT yang disempurnakan, meliputi penyajian kelas, kegiatan belajar kelompok, validasi kelas, dan turnamen sebagai upaya menciptakan ekosistem belajar suportif dengan mendasarkan teori pada prinsip kerja sama kelompok untuk mengoptimalkan potensi peserta didik. Dengan menyelaraskan sintaks TGT dan peran guru sebagai fasilitator intensif, penelitian ini menawarkan cara baru mengelola kelas heterogen guna mencapai keseimbangan kerja kelompok dan pencapaian individu. Mengacu pada penjelasan tersebut, penelitian ini dilaksanakan guna mengkaji dampak model ajar kooperatif tipe TGT terhadap capaian hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Secara khusus, studi ini diarahkan guna mengukur signifikansi dampak model TGT dalam memaksimalkan pencapaian belajar peserta didik dibandingkan dengan metode ceramah, sehingga berpotensi menjadi bentuk sumbangsih nyata bagi penyempurnaan mutu belajar pada level pendidikan dasar.

METODE

Pendekatan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini dengan mengacu pada desain eksperimen semu (*quasi-experimental*) tipe *Nonequivalent Control Group Design* guna menguji dampak model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada capaian belajar IPAS (Sugiyono, 2022). Semua siswa kelas IV di sekolah dasar berakreditasi A di Kelurahan Nusukan yang berjumlah 254 murid menjadi bagian dari populasi penelitian ini, dengan pemilihan sampel menggunakan *cluster sampling* yang menetapkan SD Negeri Cengklik Surakarta sebagai lokasi penelitian. Kelompok eksperimen terdiri dari 28 murid (kelas IV A) yang mendapatkan perlakuan model TGT, sedangkan kelompok kontrol terdiri dari 26 murid (kelas IV B) yang menggunakan metode ceramah tradisional.

Pengumpulan data dihimpun melalui teknik observasi, wawancara, dokumentasi, serta evaluasi hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda yang dilakukan pada tahap *pretest* dan *posttest*. Instrumen tes tersebut telah melalui proses pengujian dan dinyatakan valid berdasarkan korelasi *Point Biserial*, serta memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi dengan nilai Kuder-Richardson 21 (KR-21) sebesar 0,78. Prosedur penelitian dilakukan secara sistematis pada setiap kelompok yang memperoleh perlakuan berbeda selama

penelitian berlangsung, di mana aktivitas di kelas eksperimen diarahkan untuk mengikuti sintaks TGT yang telah ditentukan.

Seluruh data hasil tes dianalisis menggunakan perangkat lunak statistik SPSS guna memproses hasil penelitian secara objektif. Tahapan analisis dimulai dengan serangkaian uji prasyarat, yaitu uji normalitas (*Shapiro-Wilk*) dan uji homogenitas (*Levene's Test*) guna menguji kelayakan data yang ada. Akhirnya, Uji t sampel independen digunakan sebagai metode untuk menguji hipotesis penelitian untuk mengukur secara akurat signifikansi perbedaan capaian hasil belajar antara kelompok yang diteliti.

HASIL

Hasil penelitian disusun berlandaskan informasi yang didapatkan pada kelas perlakuan serta kelas nonperlakuan, melalui aktivitas yang diperoleh sebelum dan setelah proses pengujian. Penelitian ini menelaah perbedaan capaian belajar IPAS pra dan pasca mereka mengikuti intervensi dalam proses pembelajaran. Sebagai langkah pertama, data statistik deskriptif dari kedua kelompok akan ditampilkan dalam tabel dibawah:

Tabel 1. Deskripsi Data Statistik

Descriptive Statistics

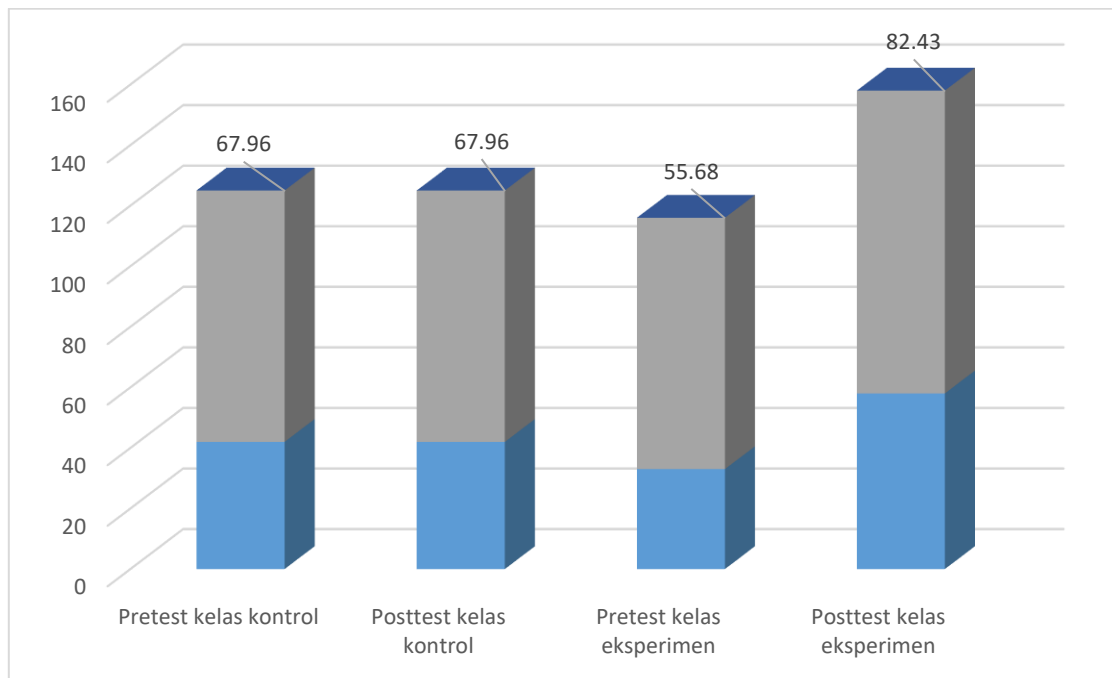
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean
Pretest kelas kontrol	26	41	42	83	67.96
Posttest kelas kontrol	26	41	42	83	67.96
Pretest kelas eksperimen	28	50	33	83	55.68
Posttest kelas eksperimen	28	42	58	100	82.43

Berdasarkan data yang terdapat dalam tabel deskriptif pada Tabel 1, terdapat informasi umum mengenai capaian belajar *pretest* serta *posttest* di tiap kelas. Rataan hasil tes awal pada kelas kontrol yakni 67,96, dengan nilai terendah sebesar 42, nilai tertinggi 83, dan rentang nilai mencapai 41. Setelah penerapan metode pembelajaran ceramah, nilai tes akhir menunjukkan bahwa tidak ada perubahan, dengan rata-rata tetap pada angka 67,96, nilai terendah sebesar 42, nilai tertinggi 83, serta perbedaan nilai mencapai 41.

Sementara itu, di kelas eksperimen, rata-rata nilai *pretest*/ tes awal mencapai 55,68, dengan nilai terendah sebesar 33, nilai tertinggi 83, dan perbedaan nilai mencapai 50. Kemudian, ketika penerapan model TGT telah dilaksanakan, hasil ujian akhir pada *posttest* mengindikasikan adanya peningkatan nilai rata-rata yang nyata. Nilai rata-rata yang diperoleh

mencapai 82,43 dengan nilai minimum 58 dan maksimum 100. Perbedaan antara hasil nilai maksimum dan minimum adalah sebesar 42.

Hasil evaluasi mengindikasikan adanya peningkatan nilai dari *pretest* ke *posttest* pada kedua kelas, akan tetapi peningkatan tersebut lebih menonjol pada kelas eksperimen daripada kelas kontrol. Perbandingan nilai antara tiap kelas tersebut bisa dilihat secara rinci pada diagram berikut ini:



Gambar 1. Diagram Perbandingan Nilai Rata - Rata

Sesudah memperoleh gambaran statistik deskriptif dari kedua kelompok, langkah selanjutnya adalah melakukan uji prasyarat yang diperlukan dalam analisis, dengan rincian berikut:

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Penguji normalitas diterapkan guna memastikan bahwa data memiliki distribusi normal. Mengingat masing masing kelas yang tidak mencapai 50 orang, sehingga pengujian normalitas dengan metode *Shapiro- Wilk* dibantu oleh perangkat lunak SPSS. Berdasarkan referensi dari (Nuryadi, 2017), nilai (Sig.) melampaui 0,05 maka data normal. Output ditampilkan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality				
	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
HasilBelajarIPAS	Pretest kelas kontrol	.948	28	.181
	Posttest kelas kontrol	.933	28	.074
	Pretest kelas eksperimen	.922	26	.051
	Posttest kelas eksperimen	.922	26	.051

Sesuai dengan hasil uji *Shapiro-Wilk* yang ditampilkan pada Tabel 2, keseluruhan data penelitian menunjukkan nilai Sig. melebihi 0,05. Secara rinci, nilai *pretest* dan *posttest* di kelas kontrol senilai 0,181 dan 0,074, sementara kelas eksperimen mencatatkan nilai 0,051 untuk tes awal maupun tes akhir. Dengan nilai p-value yang seluruhnya berada di atas 0,05, sehingga diinterpretasikan bahwa data capaian belajar IPAS dari tiap kelas termasuk dalam distribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Guna membuktikan bahwa persebaran tiap kelompok data yang serupa, pengujian homogenitas dilakukan setelah uji normalitas. Dalam analisis pengujian homogenitas dengan *Levene's Test*, tingkat kesigifikan yang ditentukan adalah 0,05. Kriteria data homogen ditunjukkan oleh nilai Sig. > 0,05, sedangkan nilai Sig. yang < 0,05 berarti data tersebut tidak homogen. Ringkasan output pengujian homogenitas ditampilkan sebagaimana berikut ini:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HasilBelajarIPAS	Based on Mean	.154	1	52	.697
	Based on Median	.166	1	52	.686
	Based on Median and with adjusted df	.166	1	51.990	.686
	Based on trimmed mean	.231	1	52	.633

Mengacu Tabel 3, didapatkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,697 dari hasil uji homogenitas. Dengan nilai yang melebihi 0,05, oleh karena itu dinyatakan varians data kedua kelas mempunyai kesamaan atau homogen.

2. Uji Hipotesis

Tahap terakhir setelah semua uji prasyarat telah selesai adalah melakukan pengujian hipotesis melalui metode *Independent Sample T-Test*. Prosedur ini dimanfaatkan guna mengetahui adanya pengaruh signifikan terhadap hasil belajar antara kedua kelas yang disebabkan oleh penerapan model pembelajaran TGT. Pengolahan data dengan berbantuan SPSS sebagai pedoman penentuan keputusan yang ditetapkan berikut ini:

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Independent Sample T-Test										
		Levene's Test for Equality of Variances					t-test for Equality of Means		95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
HasilBelajar IPAS	Equal variances assumed	.154	.697	5.019	52	.000	14.467	2.882	8.683	20.251

Mengacu pada Tabel 4, yang memperlihatkan Sig. (2-tailed) 0,000 menandakan kurang dari 0,05. Pada kondisi terssbut, menggambarkan adanya pengaruh terhadap capaian belajar antara kelas kontrol dengan eksperimen akibat penerapan model TGT. Penolakan terhadap hipotesis nol (H_0) serta penerimaan hipotesis alternatif (H_a), dapat diartikan bahwa model TGT berperan memaksimalkan capaian belajar IPAS pada murid kelas IV.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian mengindikasi penggunaan model TGT secara signifikan memaksimalkan capaian belajar IPAS pada tema keragaman budaya dan kearifan lokal dibanding dengan metode ceramah konvensional. Selisih skor sebesar 14,47 poin pada masing masing kelas yang diteliti, kelas eksperimen (82,43) dan kelas kontrol (67,96), yang diperjelas oleh nilai sig. $0,000 < 0,05$, sehingga menegaskan hipotesis penelitian terbukti/diterima. Efektivitas ini mengonfirmasi bahwa pergeseran dari pembelajaran searah menuju model kooperatif berbasis permainan mampu mentransformasi iklim kelas menjadi lebih interaktif dan produktif. Sebagaimana ditegaskan oleh (Marlita dkk., 2023), kegiatan belajar yang ideal ialah ketika pembelajaran kondusif, kreatif, serta bervariasi, guna mengantarkan siswa berhasil menggapai capaian belajar yang terbaik.

Temuan ini selaras dengan studi yang dilakukan oleh (I. P. Sari. Nasution & Dwi, 2025) menegaskan TGT ialah instrumen efektif dalam mendongkrak capaian akademik di tingkat pendidikan dasar. Kondisi ini terlihat dari peningkatan capaian belajar IPAS, saat tingkat ketuntasan peserta didik mengalami kenaikan dari 50% menjadi 85% (Putri dkk., 2025). Sama halnya dengan penelitian dari (Rahmi dkk., 2025), yang mengindikasikan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol dengan selisih 9,34. Lebih lanjut, (Anggraeni & Yulianti, 2024) juga menemukan model TGT yang variatif mampu memaksimalkan capaian belajar dan keaktifan peserta didik secara signifikan, baik pada aspek kognitif maupun partisipasi belajar. Efektivitas model ini secara teoretis bersumber dari perpaduan antara tanggung jawab kelompok dan motivasi kompetitif dalam turnamen akademik (Alfira & Syofyan, 2022). Sistem ini menciptakan lingkungan di mana peserta didik merasa terdorong untuk mendalami materi bukan karena tekanan eksternal, melainkan karena adanya tanggung jawab moral untuk memberikan kontribusi poin bagi kelompoknya, yang sejalan dengan pandangan (Paramitha & Zulherman, 2022) bahwa pembelajaran TGT membantu mengurangi dominasi *teacher-centered* serta merangsang keterlibatan aktif individu dalam membangun pemahaman konsep secara mandiri.

Kebaruan dari penelitian terletak pada modifikasi prosedural dan penguatan aspek visual dalam sintaks TGT. Berbeda dengan pendekatan yang menitikberatkan pada kontrol ketat berbasis sanksi (I. P. Sari. Nasution & Dwi, 2025), penelitian ini mengedepankan transparansi tujuan pembelajaran dan kesiapan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang matang. Selain itu, penggunaan atribut visual berupa topi berwarna dan klasifikasi meja turnamen (merah, kuning, hijau) berbasis kemampuan peserta didik memberikan diferensiasi yang lebih terstruktur dibandingkan penggunaan kartu soal konvensional yang digunakan oleh (Adiputra & Heryadi, 2021). Strategi ini tidak hanya memfasilitasi manajemen kompetisi yang lebih efisien, tetapi juga menciptakan iklim kompetisi yang sehat dan adil karena setiap peserta didik bertanding melawan rekan dengan tingkat kemampuan yang setara.

Implikasi dari temuan ini sangat luas bagi praktisi pendidikan. Integrasi unsur permainan dalam pembelajaran IPAS terbukti mampu mereduksi kejenuhan yang sering terjadi akibat metode ceramah. Sejalan dengan temuan (Mifta Hurrahmi dkk., 2025), model TGT dalam pembelajaran IPAS berkontribusi terhadap peningkatan pencapaian pembelajaran yang mencerminkan aspek berpikir, sikap, serta keterampilan peserta didik secara menyeluruh. Selain itu, penerapan model TGT juga berperan sebagai inovasi metode

yang berhasil menunjang kemampuan serta keterampilan kegiatan belajar siswa pada lingkungan institusi sekolah (Sururi & Wahid, 2022). Penggunaan identitas visual dan validasi konsep terstruktur dapat menjadi model rujukan bagi pendidik untuk memastikan partisipasi aktif yang merata. Namun, perlu dicatat bahwa keberhasilan model ini sangat bergantung pada manajemen waktu pendidik agar fase validasi tidak mendominasi durasi sesi turnamen.

Penelitian masa depan disarankan untuk memperluas cakupan materi dan jenjang pendidikan guna menguji konsistensi efektivitas model TGT yang telah dimodifikasi. Selain itu, penelitian selanjutnya perlu mengontrol variabel eksternal seperti fluktuasi motivasi intrinsik peserta didik untuk memperoleh tinjauan yang lebih detail dan menyeluruh terkait kontribusi murni model TGT pada capaian belajar. Dengan pengayaan prosedur ini, model TGT dapat terus dikembangkan menjadi strategi pembelajaran yang adaptif, dinamis, dan mampu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik yang beragam di era modern.

KESIMPULAN

Implementasi model pembelajaran TGT terbukti menjadi solusi efektif dalam mengatasi stagnasi motivasi dan rendahnya partisipasi aktif peserta didik di jenjang pendidikan dasar, yang memperoleh materi IPAS sebagai bagian dari kurikulum. Melalui integrasi sintaks pembelajaran kooperatif dan elemen permainan yang kompetitif, penelitian ini menjawab permasalahan penelitian dengan memberikan bukti empiris, jika penerapan model TGT dapat memaksimalkan capaian belajar peserta didik secara nyata. Keunggulan model ini tidak sekadar terletak dalam kemajuan skor kognitif, tetapi juga pada transformasi iklim kelas, di mana semula monoton menjadi ruang kolaborasi yang dinamis. Penggunaan inovasi prosedural berupa validasi pemahaman konsep dan sistem identitas visual dalam turnamen akademik terbukti berhasil menciptakan struktur kompetisi yang adil, aman, serta menstimulasi antusiasme peserta didik dalam mendalami materi keragaman budaya dan kearifan lokal.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran kooperatif sangat ditentukan oleh ketepatan desain instruksional yang mampu menyeimbangkan peran tanggung jawab kelompok dan motivasi individu. Integrasi atribut visual dan validasi kelas yang terukur menjadi model operasional yang dapat diadaptasi oleh pendidik untuk meminimalisasi miskonsepsi dan menjaga alur pembelajaran tetap

terstruktur. Namun demikian, efektivitas model ini memiliki keterbatasan, terutama pada aspek ketergantungan terhadap kemampuan manajemen waktu pendidik dalam mengatur setiap fase sintaks serta pengaruh variabel eksternal berupa motivasi intrinsik peserta didik yang belum sepenuhnya dapat dikendalikan.

Sehubungan dengan keterbatasan tersebut, penelitian di masa depan disarankan untuk memperluas jangkauan subjek ke jenjang kelas yang lebih beragam dengan cakupan materi yang menyeluruh guna menjangkau generalisasi temuan. Bahkan, pengoptimalan strategi kontrol yang lebih presisi terhadap karakteristik awal peserta didik sangat diperlukan untuk memastikan homogenitas kelompok yang lebih solid. Dengan demikian, penyempurnaan desain TGT yang berkelanjutan diharapkan dapat menjadi strategi pembelajaran yang lebih adaptif dan aplikatif dalam menjawab tantangan pendidikan di tingkat dasar.

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), 177–183. <https://doi.org/10.29210/022080jpgi0005>
- Anggraeni, D. N., & Yulianti, Y. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Muatan IPAS Kelas IV melalui Model Pembelajaran Team-Games-Tournament (TGT) Berbantuan Media Boardgame. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 1106–1112. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.577>
- Azzahroh, F., Windiyani, T., & Hastuti, S. (2025). Pengaruh Model PjBL melalui Pendekatan TaRL terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *FONDATLA*, 9(1), 42–53. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v9i1.5601>
- Dwiyantri, N. K., Werang, B. R., & Handayani, D. A. P. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 4(3), 416–423. <https://doi.org/10.23887/mpi.v4i3.75442>
- Farhan, M., Taofik, & Soleh, D. A. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle SUGAM untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 278–288. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/25321>
- Hurrahmi, M., Sartono, Arwin, & Engreini, S. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe

- Teams Games Tournament (TGT) di Kelas V SDN 9 Sijunjung. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(2), 291–307. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i2.5062>
- 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. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2683>
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(3), 554–559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Mustofa, M. (2020). Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar IPS Berbasis Spasial bagi Guru SD di SD Djama'atul Ichwan Surakarta Tahun 2019. *Adi Widya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1a), 72–86. <https://doi.org/10.33061/awpm.v4i1a.3856>
- Nasution, E. M., Suci, F. P., & Rafiq, M. (2023). Penerapan Ruang Lingkup Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *PEMA (Jurnal Pendidikan dan Pengabdian kepada Masyarakat)*, 2(3), 188–193. <https://doi.org/10.56832/pema.v2i3.305>
- Nasution, I. P. S., & Dwi, D. F. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPA dengan Menggunakan Model Kooperatif TGT (Team Games Tournament) di Kelas III UPT SPF SDN 101800 Deli Tua. *AKSIOMA: Jurnal Sains Ekonomi dan Edukasi*, 2(2), 614–631. <https://doi.org/10.62335/aksioma.v2i2.939>
- Nurlaela, E., Magdalena, I., & Unaenah, E. (2023). Pengaruh Media Konkret terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas IV SDN Bencongan 6 Kabupaten Tangerang. *FONDATIA*, 7(3), 589–598. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i3.3724>
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Sibuku Media.
- Paramitha, A. A., & Zulherman. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Box terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(2), 79–87. <https://doi.org/10.53621/jider.v2i2.128>
- Pramesty, P. E., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN Dukuh Kupang III/490. *Edutama: Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 114–123. <https://doi.org/10.69533/26tvaq77>
- Puspita, R., Lokaria, E., & Hajani, T. J. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 44 Lubuklinggau. *Linggau Journal of Elementary School Education*, 4(1), 125–138. <https://doi.org/10.55526/ljese.v4i1.655>
- Putri, E. Y., Yulimarta, E., Ratnasari, L., Marlia, A., & Ardi, R. S. (2025). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 3(2), 59–64. <https://doi.org/10.59435/gjmi.v3i2.1438>
- 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>

- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sururi, I., & Wahid, A. B. S. (2022). Teams Games Tournament (TGT) sebagai Metode untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 6(2), 2414–2420. <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3139>
- 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>
- Wahyuni, R. A. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Model Pembelajaran Predict, Discuss, Explain, Observe, Discuss, Explain (PDEODE). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2, 477–486. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/357>
- Wicaksono, A. G. (2020). *Belajar dan Pembelajaran: Konsep Dasar, Teori, dan Implementasinya*. UNISRI Press.