



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PADA SISWA KELAS IV SDN 19 SITIUNG

Oleh:

Dayang Adriyani^{1*}, Dara Atika Putri², Alchonity Harika Fitri³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Sosial dan Bahasa
Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

*Email: dayangadriyani30@gmail.com – Dharaatikaputri28@gmail.com , alchonity@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini didasarkan rendahnya hasil belajar siswa di pembelajaran IPAS di kelas IV Ssdn 19 Sitiung. Rendahnya hasil belajar siswa ini dikarenakan ketika proses pembelajaran berlangsung siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, maka menyebabkan banyak nilai siswa yang masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Sedangkan nilai KKM yang harus dicapai siswa pada mata pelajaran IPAS ini adalah 70. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar IPAS Pada Siswa Kelas IV SDN 19 Sitiung.

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah eksperimen. Dalam penelitian yang digunakan yaitu penelitian *pre-eksperimental design (non-design)*. Bentuk *pre-eksperimental design* ada beberapa macam yaitu : *one-shot case study*, *one-group pretest-posttest design*, dan *intact-group comparison*. Pada penelitian ini peneliti menggunakan *one-group pretest-posttest design*. Tahapan penelitian ini adalah persiapan, pelaksanaan, dan penyesuaian. Dan teknik analisis data yang penulis lakukan yaitu uji normalitas dan hipotesis.

Hasil penelitian ini terlihat hasil *pretest* dengan rata-rata 67,30 sedangkan nilai *posttest* dengan rata-rata 87,5. Pada uji normalitas untuk data *pretest* yaitu signifikan dan data *posttest* tidak signifikan. Setelah diuji normalitas maka dilakukan uji hipotesis. Dengan hasil uji hipotesis menggunakan metode *nonparametrik* yaitu uji Wilcoxon diperoleh hasil signifikan sebesar 0,000. Karena nilai signifikan $0,000 < 0,05$ maka hasil uji Wilcoxon dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar IPAS Pada Siswa Kelas IV SDN 19 Sitiung.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model *Team Games Tournament* (TGT), IPAS

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi kemajuan suatu bangsa. Oleh karena itu, pemerintah Indonesia terus berupaya meningkatkan kualitas dengan memperbarui kurikulum secara berkala. Salah satu kebijakan terbaru adalah kurikulum merdeka, yang diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan kemandirian siswa dalam pembelajaran. Namun, perubahan kurikulum tidak selalu mudah diimplementasikan di tingkat sekolah, terutama di sekolah dasar. Sebagai lembaga

pendidikan awal, sekolah dasar memainkan peran penting dalam pembentukan karakter siswa dan penguatan dasar-dasar ilmu pengetahuan.

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Pendapat dari (Erawati, 2022) hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran lembaga pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi pada saat praktek lapangan pendidikan mulai dari tanggal 12 Agustus 2024 s.d 20 Desember 2024 di SD 19 Sitiung pada tahun ajaran 2024 selama di kelas IV Kenyataannya, ketika proses pembelajaran berlangsung siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, hal ini didasarkan pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Pada hasil ujian akhir semester ganjil masih banyak yang dibawah KKM. SDN 19 Sitiung memiliki standar KKM pada setiap mata pelajaran terlebih pada mata pelajaran IPAS adalah 70. Inilah yang menjadi pijakan awal yang dilakukan oleh peneliti. Terdapat sebanyak 18 orang (69,23 %) siswa tidak tuntas dalam mata pelajaran IPAS pada ujian akhir semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 dan terdapat 8 orang (30,77 %) siswa yang tuntas. Hasil belajar siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan (KKM) yaitu 69,23% menunjukkan bahwa hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa Kelas IV SDN 19 Sitiung belum maksimal. Dimana hasil ujian akhir semester ganjil dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Kategori	Jumlah Siswa 26 Orang	Laki-Laki 16 Orang	Perempuan 10 Orang	Persen
Tuntas	8 Orang	3 Orang	5 Orang	30,77%
Tidak Tuntas	18 Orang	13 Orang	5 Orang	69,23%

Sumber: Dari hasil ujian siswa

Berdasarkan hasil pra survey peneliti pada tanggal 9 November 2024 telah melaksanakan wawancara dengan wali kelas ibu IAS, S.Pd, permasalahan yang dijumpai yaitu, selama pembelajaran berlangsung siswa kurang aktif, siswa mudah bosan selama pembelajaran, siswa kurang memberi respon terhadap pertanyaan yang diberikan guru, siswa kurang memahami secara maksimal pelajaran yang disampaikan, kurang bervariasinya model pembelajaran, siswa kurang percaya diri untuk mengemukakan pendapat. Hal tersebut memberi tanda keaktifan belajar mereka kurang baik.

pembelajaran *kooperatif* adalah model pembelajaran yang melibatkan sejumlah kelompok kecil siswa bekerja sama dan belajar bersama dengan saling membantu secara interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Bentuk pembelajaran *kooperatif* dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang dengan struktur kelompok yang bersifat berbeda jenis. Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan sistem pengelompokan secara berbeda jenis, terdiri dari 4 sampai 6 orang tanpa adanya perbedaan status, ras, akademik dan jenis kelamin.

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran *kooperatif* yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Pengertian hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar.

Menurut (Yogi Fernando et al., 2024), hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah menyelesaikan latihan-latihan dalam pembelajaran. Perubahan yang terjadi pada diri siswa baik menyangkut aspek kognitif, afektif, psikomotor. Perubahan perilaku yang dapat diukur digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi siswa dan guru untuk melihat apakah siswa sudah lulus atau tidak.

Dapat penulis simpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar juga merupakan suatu perubahan tingkah laku dari belum bisa menjadi bisa dan dari yang belum tahu menjadi tahu.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat. Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial.

Oleh karena itu, fokus utama yang ingin dicapai dari pembelajaran IPAS di SD bukanlah pada seberapa banyak konten materi yang dapat diserap oleh peserta didik akan tetapi dari seberapa besar kompetensi peserta didik dalam memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki. Dengan mempertimbangkan bahwa anak usia SD masih melihat segala sesuatu secara apa adanya, utuh dan terpadu maka pembelajaran IPA dan IPS disederhanakan menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS. Hal ini juga dilakukan dengan pertimbangan anak usia SD masih dalam tahap berpikir konkret/sederhana, holistik, komprehensif, dan tidak detail.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa IPAS mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial, Fokus utama pembelajaran IPAS di SD adalah pada pengembangan kompetensi peserta didik dalam memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki, bukan hanya pada penyerapan konten materi dan Pembelajaran IPAS di SD disederhanakan menjadi satu mata pelajaran dengan mempertimbangkan tahap berpikir anak usia SD yang masih konkret/sederhana, holistik, dan komprehensif

Menurut (Laksana, dkk 2021) Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran kelompok yang mudah untuk diterapkan dalam pembelajaran, dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan suku maupun ras dan terdapat unsur games yang menyenangkan, sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran.

A. Peran dan tugasku dilingkungan sekolah dan masyarakat

1. Peran dan tugasku dilingkungan sekolah

Sekolah merupakan tempat atau bangunan yang digunakan untuk pengajaran dan pembelajaran.

a. Kepala sekolah

Seorang kepala sekolah berperan untuk memimpin seluruh komunitas sekolah, termasuk siswa, guru, staf, orang tua, dan lainnya.

b. Wali kelas

Wali kelas adalah guru yang bertugas membantu kepala sekolah.

2. Peran dan tugas dilingkungan masyarakat

Masyarakat adalah sejumlah manusia yang menjadi satu kesatuan golongan yang berhubungan tetap dan mempunyai kepentingan yang sama.

a. Satpam

Menjaga keamanan dan ketertiban di lingkungan/tempat kerja.

b. Loper koran

Loper koran bertugas mengantarkan koran ke rumah para pelanggan.

B. Peraturan dan tanggung jawabku

1. Aturan tertulis

Aturan tertulis biasanya ditempel di tempat-tempat umum yang mudah dilihat oleh seluruh anggota masyarakat. contohnya aturan untuk melapor kepada ketua RT setempat bagi orang yang bertemu lebih dari 24 jam.

2. Aturan tidak tertulis

Aturan tidak tertulis merupakan aturan yang bersifat kebiasaan yang berlaku di lingkungan masyarakat.

Macam-macam norma sosial, dapat dibedakan menjadi empat macam sebagai berikut :

- ❖ Norma agama
- ❖ Norma kesuilaan
- ❖ Norma kesopan

- ❖ Norma hukum
- C. Interaksi sosial di lingkungan sekolah dan masyarakat

Menurut charles p. loomis, interaksi sosial mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.

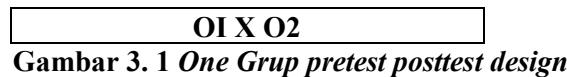
 1. Melibatkan lebih dari satu orang.
 2. Terjadi komunikasi antara pelaku melalui kontak sosial.
 3. Memiliki tujuan yang tertentu
 4. Melibatkan dimensi waktu, mulai dari masa lalu, masa kini, dan masa depan.

Menurut (Sianipar et al., 2025) pembelajaran *kooperatif* tipe *teams games tournament* adalah salah satu jenis model pembelajaran *kooperatif* yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam belajar. Model pembelajaran ini juga membantu siswa untuk belajar secara aktif dan kreatif melalui interaksi dan kerja sama dengan anggota kelompoknya.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh pada sesuatu yang diberi perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang dapat dikendalikan (Dehmi et al., 2021). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre-eksperimental design. Menurut Sugiyono (2013:109) bahwa penelitian pre-eksperimen hasilnya merupakan variabel dependen bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random.

Dengan menggunakan one group pretest and posttest desain hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Fauziyah et al., 2020). desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

- O1 : Pretest (sebelum diberikan perlakuan)
- X : perlakuan
- O2 : Posttest (setelah perlakuan)

Teknik pengumpulan data menurut (Hardani, 2020) adalah cara atau teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan), kuesioner (angket) maupun dokumentasi. Tujuan dari penelitian ini untuk mendapatkan data. Teknik pengumpulan data merupakan cara-cara yang dapat dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian model pembelajaran tipe Team Games Tournament untuk siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu tes awal(pretest), tes akhir, dan dokumentasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji normalitas

Sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas. Uji normalitas berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak (Jakni, 2016). Populasi dari uji normalitas dianalisis menggunakan *Shapiro Wilk* dengan taraf signifikan 0,05. Melalui *Uji T* syarat berpasangan bahwa kedua data melakukan uji normalitas, selisih kedua data berdistribusi normal. Bila selisih tidak berdistribusi normal maka uji beda dapat didapatkan secara nonparametrik. Setelah mencari selisih nilai dari *pretest* dan *posttest* maka nilai selisih inilah yang akan diuji normalitas data berdistribusi normal atau tidak. Berikut di samping ini adalah tabel uji normalitas.

Tabel 4. 1 Test Of Normality**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.177	26	.035	.941	26	.144
posttest	.215	26	.003	.876	26	.005

Sumber : Spss 20

Pada tabel 4.1 menunjukkan bahwa signifikan yang diperoleh data *pretest* yaitu 0,144 dan signifikan yang diperoleh data *posttest* yaitu 0,005 data *pretest* adalah signifikan $0,144 > 0,05$ dan *posttest* tersebut tidak signifikan $0,005 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* berdistribusi normal dan data *posttest* berdistribusi tidak normal.

2. Uji hipotesis

Berdasarkan hasil uji normalitas, diketahui bahwa data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, uji hipotesis dilakukan menggunakan metode non parametrik, yaitu uji Wilcoxon melalui aplikasi spss 20. Untuk mengetahui ada efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Kelas IV SDN 19 Sitiung dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis. Apabila nilai signifikan lebih dari 0,05 maka hipotesis nol (*Ho*) diterima dan hipotesis alternatif (*Ha*) ditolak. Sebaliknya, jika nilai signifikan kurang dari 0,05 maka hipotesis nol (*Ho*) ditolak dan hipotesis alternatif (*Ha*) diterima.

Tabel 4. 2 Uji Non Parametrik**Wilcoxon Signed Ranks Test****Ranks**

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest - pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	26 ^b	13.50	351.00
	Ties	0 ^c		
	Total	26		

- a. posttest < pretest
- b. posttest > pretest
- c. posttest = pretest

Test Statistics^a

	posttest - pretest	-
Z		-4.483 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Based on negative ranks.

Sumber : Spss 20

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Wilcoxon karena tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil analisis menggunakan spss 20, diperoleh nilai signifikan sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa *Ho* ditolak, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas pembelajaran peserta didik setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), dan model tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SDN 19 Sitiung.

Dari hasil penelitian yang didapat, menunjukkan bahwa pelaksanaan dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) memiliki hasil yang lebih baik yaitu terlihat setelah diterapkan model team games tournament (TGT) hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik dari sebelum diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dari pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) kelas IV SDN 19 Sitiung. Bahwa pada saat proses pembelajaran siswa masih sering melakukan aktivitas lain yang seharusnya tidak dilakukan pada saat proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa yang masih rendah. Rendahnya hasil belajar siswa terlihat dari nilai penilaian harian siswa pada saat semester ganjil. Pada materi pelajaran IPAS nilai yang harus dicapai oleh siswa untuk mendapatkan nilai tuntas berdasarkan kriteria ketuntasan minumun (KKM) adalah 70. Tetapi berdasarkan penilaian harian yang siswa yang tuntas hanya 8 siswa dan 18 siswa yang belum memenuhi KKM. Setelah peneliti mengetahui kondisi awal tersebut, maka peneliti mencoba melakukan penelitian menggunakan model kooperatif tipe team games tournament (TGT) pada siswa kelas IV SDN 19 Sitiung. Dengan menggunakan model ini siswa dituntut untuk aktif dan saling bekerja sama dan bertanggung jawab untuk kelompoknya masing-masing. Dilhat dari karakteristik siswa kelas IV masih senang bermain. Maka model *Team Games Tournament* (TGT) ini cocok diterapkan pada siswa yang senang bermain dalam kelompoknya.

Pada penelitian ini instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian yaitu tes objektif (pilihan ganda). Sebelum soal diberikan kepada siswa perlu divalidasi dahulu kepada seorang ahli yang disebut validator. Selanjutnya sebelum peneliti menggunakan soal pada penelitiannya, peneliti melakukan uji coba terlebih dahulu soal tersebut. Uji soal dilakukan di SDN 19 Sitiung pada siswa kelas V yang berjumlah 18 orang siswa. Setelah dilakukan uji coba belum bisa langsung digunakan untuk penelitian. Sebelum digunakan dalam penelitian perlu dilakukan analisis dengan uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda. Setelah diuji menggunakan bantuan *Microsoft Excel*, soal yang valid dapat digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest*.

Sebelum peneliti menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada proses pembelajaran, pada hari pertama peneliti memberikan *pretest* untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan model TGT. Pada saat mengerjakan soal *pretest* banyak yang tidak konsentrasi dan sibuk melihat kanan kirinya. Siswa diberikan soal *pretest* berupa 20 soal pilihan ganda. Setelah selesai penelitian pada hari pertama peneliti melihat hasil dari *pretest* siswa. Dari hasil *pretest* siswa diperoleh nilai rata-rata 67,30.

Pada hari kedua peneliti menerapkan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* pada pembelajaran IPAS. Sebelum memulai proses pembelajaran guru membuka pelajaran dengan memotivasi dan membuat siswa agar semangat untuk memulai pembelajaran. Selain itu juga guru melihat kesiapan siswa sebelum memulai pembelajaran agar proses belajar mengajar berjalan dengan baik. Pada saat pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) terlihat siswa terlihat lebih aktif dari sebelumnya. Siswa percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya serta mampu menyampaikan jawabannya di depan kelas. Selain itu juga siswa terlihat aktif pada saat belajar dalam kelompoknya. Mereka saling bekerja sama dalam menyelesaikan tugas pada kelompok masing-masing. Pada akhir pembelajaran guru mempersiapkan sebuah *tournament*, dimana setiap kelompok harus saling bekerja sama dan saling menghargai temannya dalam menyelesaikan sebuah tugas yang disiapkan oleh guru. Siswa saling bekerja sama dalam timnya untuk mendapatkan skor tertinggi. Setelah *Tournament* selesai dilakukan, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi.

Selanjutnya pada hari ketiga peneliti juga memberikan perlakuan dengan menggunakan model TGT. Dimana tidak jauh dengan hari kedua sebelum pembelajaran guru harus mempersiapkan siswa apakah sudah siap untuk belajar. Selain itu juga perlu memotivasi untuk menumbuhkan semangat belajar siswa serta menyampaikan tujuan pembelajaran pada saat proses pembelajaran siswa terlihat lebih aktif sebelumnya. Siswa mulai percaya diri untuk menyampaikan pendapatnya didepan kelasnya. Selain itu juga setiap kelompok harus bertanggung jawab untuk

saling bekerja sama pada setiap kelompoknya. Karena pada akhir pembelajaran ada *Tournament* dan untuk kelompok yang mendapatkan skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan/ *reward*.

Setelah diberikan perlakuan pada hari kedua dan ketiga menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada hari keempat peneliti memberikan soal *posttest*. Hasil dari nilai *posttest* siswa dengan rata-rata 87,5. Dapat dilihat dari nilai *posttest* siswa meningkatkan setelah diberikan *Treatment* (perlakuan) menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV dengan menggunakan model team games tournament (TGT) Terlihat Perbedaan Menggunakan Model (TGT) dengan tidak. Dengan belajar menggunakan model TGT siswa lebih aktif saat belajar dalam kelompok dan siswa disiplin serta saling tanggung jawab atas kelompoknya masing-masing. Setelah siswa diberikan perlakuan menggunakan model (TGT) terbukti memiliki nilai rata-rata *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest* sebelum siswa diberikan perlakuan. Peserta didik yang dibelajarkan dengan TGT mendapatkan hasil belajar kognitif yang lebih baik/ meningkat. Melalui langkah-langkah TGT peserta didik dapat belajar sambil bermain serta dapat meningkatkan hasil belajar. Melalui langkah TGT kerja tim, peserta didik dapat mengembangkan sikap sosial berupa tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, gotong royong dalam mengerjakan soal, disiplin, toleran dengan teman dan santun.

Setelah penelitian, dari data *pretest* dan *posttest* perlu dilakukan uji terlebih dahulu, yaitu uji normalitas dan uji hipotesis. Data *pretest* dan *posttest* perlu di uji normalitas karena untuk melihat data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Pada uji normalitas data *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan *shapiro wilk* dengan bantuan aplikasi spss 20. Melalui *uji T* syarat berpasangan bahwa kedua data melakukan uji normalitas, selisih kedua data berdistribusi normal. Pada uji normalitas dapat diketahui bahwa hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Jika salah satu atau kedua data tidak berdistribusi normal maka dapat dilakukan uji nonparametrik. Data yang diperoleh pada tabel *Test Of Normality* pada signifikan yang diperoleh data *pretest* yaitu $0,114 > 0,05$ dan signifikan yang yang diperoleh data *posttest* yaitu $0,005 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* tersebut berdistribusi tidak normal, sehingga bisa menggunakan *Uji nonparametrik*. Setelah dilakukan uji normalitas maka selanjutnya dapat dilakukan uji hipotesis.

Berdasarkan hasil analisis dari uji hipotesis, menunjukkan bahwa terdapat adanya pengaruh dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPAS peranku dilingkungan sekolah dan masyarakat SDN 19 Sitiung. Hal tersebut dikarenakan peneliti menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Team Games Tournament* setelah *pretest* dan hasil *posttest* meningkat dari hasil *pretest*. Berdasarkan deskripsi data hasil penelitian dari analisis data *pretest* dan *posttest*, dengan menggunakan *uji Wilcoxon Signed Ranks Test* menunjukkan nilai signifikan $0,000 > 0,05$ maka *Ho* ditolak dan *Ha* diterima.pada pengujian hipotesis maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dapat menguji kebenaran dari hipotesis yaitu terdapat pengaruh sebelum dan sesudah dari menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa.

Dari hasil penelitian yang didapat, menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki hasil yang lebih baik yaitu terlihat setelah diterapkannya model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) hasil belajar siswa menjadi lebih baik dari sebelum diberikannya perlakuan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

5. SIMPULAN

Setelah dilakukan penelitian terhadap pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPAS peranku dilingkungan sekolah dan masyarakat SDN 19 Sitiung. Sebelum diberikan *treatment* (perlakuan) menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) siswa diberikan *pretest* dengan nilai rata-rata 67,30. setelah diberikan *treatment* (perlakuan) siswa diberikan *posttest* dengan nilai rata-rata 87,5. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil *posttest* lebih tinggi dari hasil *pretest*. Dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh sebelum dan sesudah diberikan *treatment* (perlakuan).

Data *pretest* dan *posttest* perlu di uji normalitas dan hipotesis terlebih dahulu dengan bantuan SPSS 20. Sebelum dilakukan uji hipotesis, perlu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan hasil analisis dari uji hipotesis, menunjukkan bahwa terdapat adanya pengaruh dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPAS peranku dilingkungan sekolah dan masyarakat SDN 19 Sitiung. Berdasarkan deskripsi data hasil penelitian dari analisis data *pretest* dan *posttest*, dengan menggunakan uji *nonparametrik* menunjukkan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terdapat hasil belajar IPAS peranku dilingkungan sekolah dan masyarakat SDN 19 Sitiung.

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. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Amelinda, D., & Asbari, M. (2023). Transformasi Pendidikan PAUD dan Kesetaraan: Akselerasi Peningkatan dan Pendanaan. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 13–17.
- Amin, M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Penjasorkes Inovatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjasorkes Pada Materi Kebugaran Jasmani Siswa Kelas V Semester Genap Sd Negeri 25 Mataram. *Realita : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 7(1). <https://doi.org/10.33394/realita.v7i1.5010>
- Ardiana, R. (2024). *Hubungan Antara Dukungan Keluarga Dan Peran Perawat Terhadap Kemampuan Mobilisasi Dini Pasien Post Laparotomi Ginekologi Di Rsi Sultan Agung Semarang*.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Baun. (2023). *Riyadho : Jurnal Pendidikan Olahraga* TersediaOnline : <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/riyadho> *jurnal Riyadho : Jurnal Pendidikan Olahraga*. 6(November), 270–279.
- Damayanti, A. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 1(1), 99–108.
- Dehmi, M., Yusuf, A., & Juhanto, A. (2021). Analisis Pengaruh Metode Penyuluhan (Ceramah) Dampak Pemberian Edukasi Minum Obat Pada Penderita Tb Paru. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 10(2), 511–518. <https://doi.org/10.35816/jiskh.v10i2.636>
- Dua, M. H., & Madawat, I. (2025). *Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ipas Siswa Kelas V SD*. 8, 2286–2291.
- Erawati, D. (2022). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD Negeri 6 Pajar Bulan. *SHEs: Conference Series*, 5(5), 1086–1093. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Fatimah Azzahri, E. L. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 3(3), 84–95. <https://doi.org/10.51178/invention.v3i3.1265>

Fauziyah, E., Praherdhiono, H., & Ulfa, S. (2020). Efektivitas Penggunaan Video dengan Pengayaan Tokoh dan Animasi terhadap Pemahaman Konseptual Siswa. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 448–455. <https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p448>

Ferdiansyah, O., Pandra, V., & Yuneti, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing pada Materi Proklamasi Kemerdekaan untuk Mengukur Hasil Belajar IPS Kelas V SD. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 6(2), 620–629. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v6i2.7122>

Fijriah, H., Ningsih, S. Y., & Gusmaneli, G. (2024). Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 5(2), 8–21.

Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114.

Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>

Hazami, M. S. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Team game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Suhu Dan Kalor Di Kelas V SDN 05 Merayu Utara*. 11190183000073, 1–130. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/73477>

Lestari, F. D., & , Muslimin Ibrahim, Syamsul Ghufron, P. M. P. (2021). *Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar Frita Dwi Lestari 1 , Muslimin Ibrahim 2 , Syamsul Ghufron 3 , Pance Mariati 4*. 5(6), 5087–5099.

M. Irfan Saputra, Muhammad Irsyad Al Faiz, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Pengembangan Keterampilan Sosial dan Akademik Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Kooperatif. *Jispendiora Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 3(2), 62–70. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v3i2.1471>

McGaghie, W. C. (2015). Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa. *Academic Medicine*, 90(11), 1438–1441. <https://doi.org/10.1097/ACM.0000000000000911>

Minahasa, K. (2024). *Pengembangan Media Moonstar (Monopoli Super Pintar) Pada Mata Pelajaran Ips Materi Mengubah Bentuk Energi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. 24(7), 28–42.

Mukhtar, M. (2023). Pembelajaran Kooperatif dan Kolaboratif Perspektif Pendidikan Islam. *Ameena Journal*, 1(2), 162–174.

Napitu, H., Gultom, B. T., & ... (2023). Pengaruh Brand Image Dan Harga Produk Wardah Terhadap Keputusan Pembelian Secara Online Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Di *Journal Sains* ..., 1(2), 762–773. <https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jssr/article/view/289%0Ahttps://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jssr/article/download/289/287>

Natasya Nurul Lathifa, Khairil Anisa, Sri Handayani, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Strategi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 69–81. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v4i2.2869>

Negeri, S. D., & Tuntungan, M. (2022). 3) 1)2)3). 6(1), 77–86.

Ni Wayan Risna Kariani Asih, Ni Kadek Rini Purwati, & Ika Desi Budiarti. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengembangan Matematika*, 4(1), 55–63.

<https://doi.org/10.36733/pemantik.v4i1.8460>

Nurhalimah, S., Hidayati, Y., Rosidi, I., & Hadi, W. P. (2022). Hubungan Antara Validitas Item Dengan Daya Pembeda Dan Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda Pas. *Natural Science Education Research*, 4(3), 249–257. <https://doi.org/10.21107/nser.v4i3.8682>

Purnama, A. (2021). Evaluasi Dampak Implementasi Pembelajaran Daring Pada Proses Pembelajaran Di Sma Negeri 9 Palembang. *Universitas Bina Darma Palembang*, 1–24. <http://eprints.binadarma.ac.id/9088/1/TUGAS 3.pdf>

Putri, F. A., Eliya, M., Prabawati, D. P., Al-Firdaus, O. N., & Fauzi, M. A. (2024). Adaptasi Kebijakan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Journal Of Elementary School Education (Jouese)*, 4(1), 277–283. <https://doi.org/10.52657/jouese.v4i1.2226>

Rahmadiana, U. P., Permana, E. P., & Anam, M. (2025). *Model TGT dan Educaplay : Solusi Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V*. 3, 1–7.

Rahman, A., Juniarisca, D. L., Kartiko, D. C., & Prakoso, B. B. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Dribble Bola Basket. *Journal of Education Research*, 5(3), 3800–3808. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1469>

Rika Widianita, D. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Dan Pengimplementasiannya Dalam Pak. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.

Rusidik, R. P., Mulyawati, Y., & Nugraha, A. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 941–950. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.679>

Saputra, I. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Pai Pada Peserta Didik Kelas Viii Di Smp Negeri 02 Way Tenong Lampung Barat*. 65.

Saputra, N. A. G., & Sridiyatmiko, G. (2022). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (Tgt) pada Siswa Kelas IV SD N Sumberwungu 1 Kepanewon Tepus Kabupaten Gunungkidul. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 319–325. <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.396>

Saputri, H. A., Zulhijrah, Larasati, N. J., & Shaleh. (2023). Analisis Instrumen Assesmen : Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Beda Butir Soal. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(05), 2986–2995.

Sari, yohana yunita. (2021). *Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa Terhadap Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Dan Tipe Pair Checks Di Kelas Xi Ma Al Washliyah*.

Sasmita, M., Cattleyana, D., Cattleyana, D., Rosyidah, E., & Rosyidah, E. (2024). Pengaruh Lokasi, Variasi Produk dan Harga terhadap Keputusan Pembelian pada Pusat Oleh-Oleh Osing Deles Banyuwangi. *J-MAS (Jurnal Manajemen Dan Sains)*, 9(1), 606. <https://doi.org/10.33087/jmas.v9i1.1745>

Shelemo, A. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Kedudukan Dan Fungsi Pancasila Pada Mata Pelajaran Ppkn KelaS VIII DI SMP Negeri 5 Muaro Jambi. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.

Shelemo, A. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Smk Ma'Arif Makasar. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.

Sianipar, S. L., Tj, H. W., & Andriono, T. (2025). *Prosedur Polya dalam Pembelajaran Kooperatif TGT untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 2 SD*. 10(1), 366–372.

Sulistiyowati, W. (2017). Buku Ajar Statistika Dasar. *Buku Ajar Statistika Dasar*, 14(1), 15–31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>

Suparlan, & Nusantara. (2021). Penerapan Teori Belajar Prilaku Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di Sd/Mi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 1–9. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/alkhidmad>

Syaifudin, M. (2022). Implementasi Media Permainan Matching Gambar dan Kata Berbasis Power Point Untuk Pembelajaran Mufradat di SMA At-Tarbiyah Surabaya. *Al-Mu'Arrib: Journal of Arabic Education*, 2(2), 126–142. <https://doi.org/10.32923/al-muarrib.v2i2.2712>

Syamsuri, A. R., Anggraini, C. W., Pratiwi, D. P., Afriliana, S., & Maissy. (2021). Jurnal bisnis mahasiswa. *Bisnis Mahasiswa*, 215–224.

Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>