

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
IPAS KELAS IV DI UPT SPF SDN 106790 SEI MENCIRIM
TAHUN PELAJARAN 2026/2026**

***THE EFFECT OF THE TEAM GAMES TOURNAMENT LEARNING
MODEL ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN THE IPAS
SUBJECT FOR FOURTH-GRADE STUDENTS AT UPT SPF
SDN 106790 SEI MENCIRIM ACADEMIC YEAR 2025/2026***

Muliani Theresia Barus^{1*}, Krista Surbakti², Restio Sidebang³ Universitas
Quality, Jl Ngumban Surbakti No.18, Sempakata, Kota Medan, Kode Pos 20132,
Indonesia

Corresponding author: Email: mulianitheresia@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) pada materi wujud zat dan perubahannya di kelas IV UPT SPF SDN 106790 Sei Mencirim Tahun Pelajaran 2025/2026. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh signifikan dari penerapan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi tersebut. Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SDN 106790 Sei Mencirim pada Tahun Pelajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 25 orang. Jenis penelitian yang digunakan adalah pre-experimental design dengan bentuk one group pretest-posttest design. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes berbentuk pilihan ganda. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 44,40 yang belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Setelah diterapkan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT), hasil belajar siswa mengalami perubahan dengan nilai rata-rata posttest sebesar 87,20 dan telah memenuhi kriteria yang ditetapkan. Hasil analisis statistik inferensial menggunakan uji-t menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar 46,7 dengan derajat kebebasan (dk) = 24. Pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh nilai ttabel sebesar 1,708. Karena thitung lebih besar daripada ttabel ($46,7 > 1,708$), maka hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SPF SDN 106790 Sei Mencirim pada materi wujud zat dan perubahannya Tahun Pelajaran 2025/2026.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Team Game Tournament (TGT)

ABSTRACT

The purpose of this study was to examine students' learning outcomes in the IPAS subject through the implementation of the Team Game Tournament (TGT) learning model on the topic of States of Matter and Their Changes among fourth-grade students at UPT SPF SDN 106790 Sei Mencirim in the 2025/2026 academic year. In addition, this study aimed to identify whether the application of the Team Game Tournament (TGT) learning model had a significant effect on students' learning outcomes in the same topic. This research was conducted at UPT SPF SDN 106790 Sei Mencirim during the 2025/2026 academic year. The population of the study consisted of all fourth-grade students, totaling 25 students. The research employed a pre-experimental design using a one-group pretest–posttest approach. Data were collected through a multiple-choice test. The results of the data analysis indicated that the average pretest score of students on the topic of States of Matter and Their Changes was 44.40, which did not meet the Minimum Mastery Criteria (KKTP). After the implementation of the Team Game Tournament (TGT) learning model, the average posttest score increased to 87.20 and met the required criteria. Furthermore, the results of inferential statistical analysis using the t-test showed that the calculated t-value was 46.7 with degrees of freedom (df) of 24. At a significance level of 0.05, the t-table value was 1.708. Since the calculated t-value exceeded the t-table value ($46.7 > 1.708$), the alternative hypothesis (H_1) was accepted. This indicates that the implementation of the Team Game Tournament (TGT) learning model has a significant effect on the IPAS learning outcomes of fourth-grade students on the topic of States of Matter and Their Changes at UPT SPF SDN 106790 Sei Mencirim in the 2025/2026 academic year.

Keywords: *Learning Outcomes, Team Game Tournament (TGT) Model*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk suasana belajar dan proses pembelajaran agar individu atau masyarakat dapat mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki karakter yang baik, Aryanthi (dalam Putri, 2025:442). Guru atau pendidik menjadi salah satu komponen penting dalam pendidikan karena guru berperan sebagai pelaku utama dalam kegiatan belajar atau pembelajaran untuk mewujudkan tujuan pendidikan, perancang sarana dan prasarana serta mencapai tujuan pendidikan, Rukhani (dalam Putri, 2025:442). Proses pembelajaran pada abad-21 ini, seorang guru dalam melakukan proses belajar mengajar atau pembelajaran diharapkan mampu melakukan inovasi pembelajaran, memiliki keterampilan mengajar yang mampu menyeimbangkan dengan kondisi saat ini, mampu

mendesain pembelajaran yang menarik, menyenangkan serta bermakna dan lain-lain. Pembelajaran abad-21 berbeda dengan abad sebelumnya yang masih konvensional, tradisional dan klasikal (Inayati, 2022:295). Hal ini sejalan dengan penerapan kurikulum Merdeka. Rusmana (dalam Dewi, 2025:16) Pada Kurikulum Merdeka melahirkan implementasi paradigma yang lebih optimal untuk peserta didik yaitu nyaman, mandiri, aktif, memiliki karakter, bermakna, dan Merdeka. Selama ini, model pembelajaran yang berlaku yaitu model pembelajaran yang berpusat pada guru sebagai pemberi penjelasan dan peserta didik yang hanya mendengarkan menyebabkan siswa menjadi bersifat pasif saat pembelajaran berlangsung Pratama (dalam Putri, 2025:442).

Maka dari itu peneliti ingin menawarkan sebuah model pembelajaran agar proses belajar mengajar bisa berjalan dengan efektif. Model yang ingin diimplementasikan yaitu model pembelajaran *Team Game Tournament*. Penggunaan model pembelajaran tipe TGT dapat memperkuat adanya partisipasi aktif dari siswa dan pemahaman konsep dalam pembelajaran melalui pertandingan dan interaksi bersama kelompok, Fitriarsi (dalam Putri, 2025:443). Salah satu mata pelajaran yang umum digunakan untuk model pembelajaran TGT yaitu IPAS. Demikian, model pembelajaran *Team Game Tournament* ini diharapkan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dan diharapkan proses pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan siswa dapat lebih semangat dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti berminat untuk melaksanakan penelitian dengan judul ‘Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di UPT SPF SDN 106790 Sei Mencirim Tahun Pelajaran 2025/2026

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu *preeksperimental design* (*nondesigns*). Sugiyono, (2023:74) mengemukakan bahwa: “*pre-eksperimental design* (*Nondesigns*) merupakan jenis eksperimen yang masih terdapat *variable* luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya *variable* dependen jadi hasil eksperimen yang merupakan *variable* dependen bukan semata-mata dipengaruhi oleh *variable* independen. Desain eksperimen yang digunakan adalah *One Group Pretest Posttest Design*. Sugiyono, (2023:114) Desain penelitian *One Group Pretest Posttest* ini diukur dengan menggunakan *pretest* yang dilakukan

sebelum diberi perlakuan dan posttest yang dilakukan setelah diberi perlakuan. Sehingga pengaruh treatment dapat dihitung dengan cara membandingkan nilai posttest dengan pretest.

Pengukuran pertama (pretest) dilakukan untuk melihat kondisi sampel sebelum diberikan perlakuan, yaitu Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV sebelum diterapkan model TGT. Pengukuran kedua (posttest) setelah diterapkannya. Salah satu tujuan dibuatnya instrument adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji instrument penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Berbentuk pilihan berganda sebanyak 10 soal yang sudah divalidasi oleh validator materi dibidangnya.

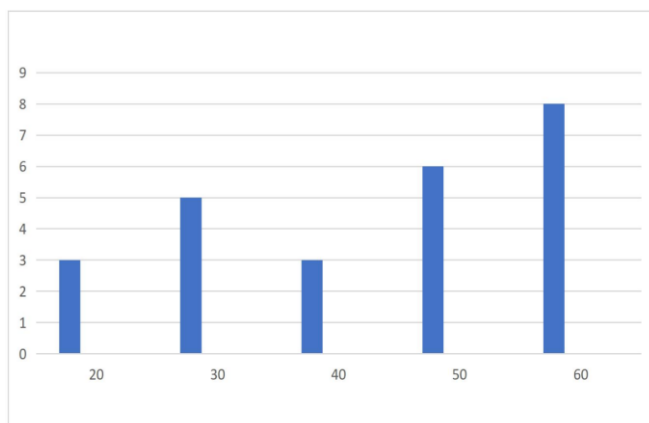
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SDN 106790 Sei Mencirim Tahun Pelajaran 2025/2026. Jenis penelitian yang dilakukan adalah *Pre-Experimental design (Non design)* yang dilakukan di kelas IV dengan jumlah 25 orang siswa. Didapatkan nilai *pretest* siswa adalah 44,40. Dari hasil pretest ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Tabel 4.1 Hasil Rata-rata Pretest Kelas IV UPT SPF SDN 106790 Sei Mencirim

Kelas	Rata-rata <i>Pretest</i>
IV	44,40

Dari tabel 4.1 menunjukkan rata-rata nilai *Pretest* siswa Kelas IV UPT SPF SDN 106790 Sei Mencirim 44,40 dimana nilai ini belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran.



Gambar 4.1 Diagram *Pre Test* Kelas IV UPT SPF SDN 106790 Sei Mencirim

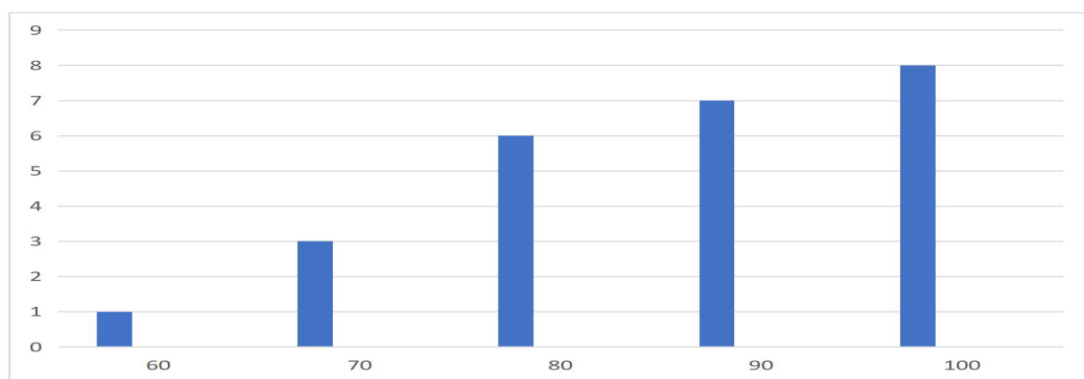
Berdasarkan gambar 4.1 dapat dinyatakan bahwa dari 25 orang jumlah siswa maka nilai 20 diperoleh 3 orang siswa, nilai 30 diperoleh 5 orang siswa, nilai 40 diperoleh 3 orang siswa, nilai 50 diperoleh oleh 6 orang siswa, dan nilai 60 diperoleh 8 orang siswa.

Setelah peneliti memberikan perlakuan, selanjutnya peneliti melakukan analisis terhadap nilai yang didapat melalui *posttest*. Berdasarkan Nilai rata-rata yang di dapatkan nilai siswa meningkat dengan nilai rata-rata 87,20.

Tabel 4.3 Hasil Rata-rata Posttest Kelas IV UPT SPF SDN 10679 Sei Mencirim

Kelas	Rata-rata <i>Posttest</i>
IV	87,20

Berdasarkan Tabel 4.3, terlihat bahwa rata-rata nilai siswa kelas IV di UPT SPF SDN 106790 mengalami peningkatan, yaitu mencapai 87,20



Gambar 4.2 Diagram *Posttest* Kelas IV UPT SPF SDN 106790 Sei **Mencirim**

Berdasarkan gambar 4.2 dapat di nyatakan bahwa dari 25 orang jumlah siswa maka nilai 60 diperoleh 1 orang siswa, nilai 70 diperoleh 3 orang siswa, nilai 80 diperoleh 6 orang siswa, nilai 90 diperoleh oleh 7 orang siswa, dan 100 diperoleh 8 orang siswa.

Sebelum dilakukan uji-t, peneliti terlebih dahulu melakukan uji normalitas sebagai prasyarat analisis. Berdasarkan uji Lilliefors terhadap data pretest, diperoleh nilai $h_{hitung} = 0,161$ dan $h_{tabel} = 0,173$ pada taraf signifikansi 0,05. Karena $h_{hitung} < h_{tabel}$, maka data dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 4.5 Hasil Normalitas Pretest Kelas IV UPT SPF SDN 106790 Sei Mencirim

Data		Sampel	Lo	Ltabel
<i>Pretest</i>		25	0,161	0,173

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai h_{hitung} sebesar 0,161 lebih kecil dibandingkan nilai h_{tabel} yaitu 0,173, sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal

Data hasil belajar *posttest* di uji dengan menggunakan uji liliefors di peroleh $htn = 0,137 < t = 0,173$ untuk $\alpha = 0,05$ sehingga data berdistribusi normal.

Tabel 4.6 menyajikan hasil uji normalitas pada data posttest siswa kelas IV di UPT SPF SDN 106790 Sei Mencirim

Data	Sampel	Lo	Ltabel
<i>Posttest</i>	25	0,137	0,173

Perhitungan menunjukkan nilai htn sebesar 0,137 yang lebih besar dari t yaitu 0,173, sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal.

Setelah di uji, data hasil belajar *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji T. Sehingga diperoleh nilai t_{htn} adalah 46,7 dan t_t adalah 1,708 maka dapat disimpulkan bahwa $t_{htn} > t_t$ sehingga dapat dinyatakan bahwa Ada Pengaruh Signifikan Penggunaan Model *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar IPAS materi Wujud Zat dan Perubahannya pada siswa kelas IV UPT SPF SDN 106790 Sei Mencirim Tahun Pelajaran 2025/2026.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilaksanakan di Kelas IV UPT SPF SDN 106790 Sei Mencirim Tahun Pelajaran 2025/2026 maka dapat disimpulkan:

1. Hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS pada materi “Wujud Zat dan Perubahannya”

sebelum menggunakan Model *Team Games Tournament* pada mata pelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya di kelas IV UPT SPF SDN 106790 Sei Mencirim Tahun Pelajaran 2025/2026, hasil nilai dari *pre test* diperoleh rata-rata 44,40 berkategori kurang.

2. Hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS pada materi “Wujud Zat dan Perubahannya” sesudah menggunakan Model *Team Games Tournament* pada mata pelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya di kelas IV UPT SPF SDN 106790 Sei Mencirim Tahun Pelajaran 2025/2026, hasil nilai dari *post test* di peroleh rata-rata 87,20 berkategori sangat baik.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa melalui penerapan model *Team Games Tournament*. Berdasarkan hasil uji-t, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 46,7 dengan derajat kebebasan $(dk) = 25 - 1 = 24$. Pada taraf signifikansi 0,05, nilai t_{tabel} sebesar 1,708. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SPF SDN 106790 Sei Mencirim pada materi wujud zat dan perubahannya tahun pelajaran 2025/2026..

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia Putri, dkk. 2021. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV SD*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Umami Inayati. 2022. *Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Abad ke-21 di SD/MI*. *International Conference on Islamic Education*, 2, hlm. 293–304.
- Dewi. 2025. *Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Permainan Curik-Curik terhadap Motivasi Belajar IPAS Siswa Kelas IV*. *JELANTIK (Journal of Education, Learning and Innovative Knowledge)*, 1(1), hlm. 15–33.
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.