

**PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS
QUESTION BOX TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPAS MATERI ORGAN PERNAPASAN PADA
MANUSIA KELAS V UPT SD NEGERI 064023
KEMENANGAN TANI T.A 2025/2026**

***THE EFFECT OF THE QUESTION BOX-BASED TEAMS GAMES TOURNAMENT
(TGT) MODEL ON STUDENT LEARNING OUTCOMES IN THE SUBJECT OF
IPAS RESPIRATORY ORGAN MATERIAL IN HUMANS CLASS V UPT
STATE ELEMENTARY SCHOOL 064023 TANI VICTORY
T.A 2025/2026***

Desi Adelia Br Pa¹⁾, Eduard²⁾, Krista Surbakti³⁾

^{1),2),3)}Prodi PGSD, FKIP, Universitas Quality

Jl. Ngumban Surbakti No. 18, Kota Medan Sumatera Utara, 20132, Indonesia

e-mail : desiadelia673@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pada penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Question Box* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi organ pernapasan pada manusia kelas V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian yaitu, *Quasi Eksperimen*. Populasi pada yang digunakan yaitu kelas V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani. Sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu siswa kelas V-C berjumlah 28 siswa, dan kelas V-D berjumlah 26 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar berupa tes esai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Question Box* memperoleh nilai rata-rata 86,25, dan hasil belajar siswa menggunakan pembelajaran konvensional memperoleh nilai rata-rata 72,30 dan terdapat pengaruh pada penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Question Box* pada mata pelajaran IPAS materi organ pernapasan pada manusia kelas V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2025/2026.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Model TGT.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the use of the Question Box-based Teams Games Tournament (TGT) learning model on student learning outcomes in the subject of social studies of respiratory organ material in humans in class V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2025/2026. This research uses a quantitative approach with a type of research, namely Quasi Experiment. The population used is class V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani. The sample used in this study was class V-C totaling 28 students, and class V-D totaling 26 students. Data collection is carried out through student learning outcome tests such as essay tests. The results of the study showed that student learning outcomes using the Teams Games Tournament (TGT) model based on the Question Box obtained an average result of 86.25, and the learning outcomes of students using conventional learning obtained an average score of 72.30, and there was an influence on the use of the Teams Games Tournament (TGT) model based on the Question Box in the subject of IPAS of respiratory organ material in human class V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2025/2026.

Keywords : Learning Outcomes, TGT Model

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana produktif dan proses pembelajaran untuk secara aktif mengembangkan potensi dirinya dalam memiliki kemampuan keagamaan, spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moral dan keterampilan yang diperlukan oleh dirinya dan masyarakat (Zulherman, dkk (2021:1). Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena menjadi faktor utama yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya sebagai proses transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter dan pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh.

Dalam pelaksanaannya, pendidikan diwujudkan melalui lembaga formal seperti sekolah. Sekolah menjadi poros utama pembentukan masyarakat yang memiliki pola pikir maju dan berkembang. Menurut Qomarudin (2021:24) pembelajaran sendiri merupakan sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan, komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode, media dan evaluasi.

Menciptakan pembelajaran yang menarik dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Pendidik hendaknya tidak hanya puas dengan metode dan teknik pembelajaran lama, sehingga kurang bermakna jika diterapkan pada masa sekarang yang sudah maju. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, yaitu metode dalam pembelajaran kurang bervariasi dan minimnya penggunaan model dan media pembelajaran (Utami (2020:123).

Penerapan model pembelajaran yang tepat dan relevan menjadi upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Joyce dan Weil (2015) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran. Model pembelajaran yang relevan akan membantu guru membimbing siswa mencapai hasil belajar yang optimal.

Mata pelajaran yang menuntut penerapan model pembelajaran yang bervariasi salah satunya adalah Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini menggabungkan beberapa konsep sains dan sosial untuk memberi siswa pemahaman yang luas tentang lingkungan alam dan kehidupan sosial.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di kelas V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani, diperoleh bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi organ pernapasan pada manusia masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan siswa cenderung kurang fokus dalam belajar. Siswa yang mengantuk saat kegiatan belajar, siswa yang tidak memperhatikan saat guru menjelaskan, siswa yang suka bermain-main dengan temannya saat pembelajaran. Permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu dalam proses pembelajaran guru menggunakan pendekatan pembelajaran berpusat pada guru dan lebih banyak menggunakan buku paket sebagai sumber utama pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran juga belum diterapkan secara optimal, sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih terbatas dan menunjukkan perlunya variasi pendekatan pembelajaran yang lebih kooperatif dan interaktif agar siswa lebih aktif dalam memahami materi.

Berdasarkan permasalahan yang ada, pemanfaatan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu solusi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Shohimin (2017:187) model pembelajaran *Teams Games Tournament* melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya memahami konsep materi pembelajaran, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan rasa tanggung jawab terhadap kelompok.

Penerapan model pembelajaran semakin efektif jika media pembelajaran yang mampu mendukung kegiatan belajar di kelas. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung model *Teams Games Tournament* adalah media *Question Box*. Menurut Ningsih *et al.* (2022:144) Media *Question Box* merupakan media tiga dimensi (3D) yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja, dan mempunyai dimensi Panjang, lebar, dan tinggi. Melalui media ini siswa diajak untuk bergerak secara aktif dan dapat menyerap kegiatan pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini difokuskan untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Question Box*, hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran metode konvensional, serta untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Question Box* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi organ pernapasan pada manusia kelas V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2025/2026.

BAHAN DAN METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 064023 Kemenangan Tani Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 109 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah random sampling, sehingga penelitian ini melibatkan seluruh kelas V-C sebanyak 28 orang siswa, dan seluruh kelas V-D sebanyak 26 orang siswa, sehingga total sampel berjumlah 54 siswa.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian *Quasi Eksperimental Design* (eksperimen semu). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *Nonequivalent Control Group Design* dimana peneliti membagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Bahan yang dimanfaatkan dalam penelitian ini yaitu model *Teams Games Tournament* (TGT) dan media *Question Box* atau kata lain kotak pertanyaan yang telah disiapkan secara sistematis dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Soal pre-test dan post-test sebagai alat evaluasi perkembangan hasil belajar siswa.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan tes tertulis yaitu soal esai sebanyak 4 soal materi organ pernapasan pada manusia. Menurut Arikunto (2018:108), tes bentuk esai adalah sejenis tes kemajuan belajar yang memerlukan jawaban yang bersifat pembahasan atau uraian kata-kata. Tes ini digunakan oleh peneliti untuk mengukur kemampuan siswa, dalam hal ini dibatasi ranah kognitif yaitu C3 dan C4.

HASIL DAN PEMBAHASAN

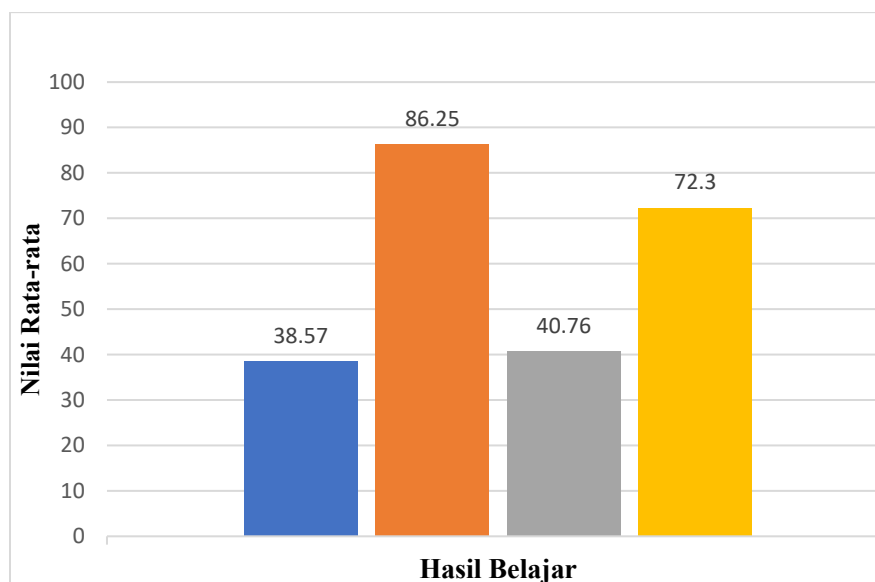
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta pengaruh penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Question Box* pada mata pelajaran IPAS materi organ pernapasan pada manusia. Hasil belajar siswa diperoleh dengan melakukan *pre-test* yaitu untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan *post-test* yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Question Box* yang diberikan kepada seluruh siswa kelas V-C sebagai kelas eksperimen dan V-D sebagai kelas kontrol.

Hasil data *pre-test* kelas V-C mendapatkan nilai rata-rata 38,57 dan nilai rata-rata kelas VD 40,76. Berdasarkan hasil analisis *pre-test* menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa berkategori rendah. Sedangkan hasil *post-test* siswa kelas V-C (Eksperimen) memperoleh nilai rata-rata 86,25 dan nilai rata-rata kelas V-D (Kontrol) 72,30. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dalam penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Question Box*, sehingga memberi dampak positif terhadap siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hasil nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Nilai Rata-rata *Pre-test* dan *Post-test* Siswa

<i>Kelas</i>	<i>N</i>	<i>Nilai Rata-rata Pre-test</i>	<i>Nilai Rata-rata Post-test</i>
<i>V-C</i>	28	38,57	86,25
<i>V-D</i>	26	40.76	72,30

Disajikan diagram batang hasil rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* siswa yaitu sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram Batang Hasil Nilai Rata-rata Siswa

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil tes berdistribusi normal. Hasil uji normalitas menggunakan uji Liliefors dengan data *pre-test* dan *post-test* kelas V-C dan V-D. Nilai *pre-test* Kelas V-C memperoleh nilai $L_{Hitung} = 0,099$ dan $L_{tabel} = 0,165$. Sedangkan nilai *pre-test* kelas V-D memperoleh nilai $L_{Hitung} = 0,142$ dan $L_{tabel} = 0,170$. Nilai *post-test* kelas V-C memperoleh nilai $L_{Hitung} = 0,156$ dan $L_{tabel} = 0,165$. Sedangkan nilai *post-test* kelas V-D memperoleh nilai $L_{Hitung} = 0,162$ dan $L_{tabel} = 0,170$. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ maka $L_{Hitung} < L_{tabel}$ maka *pre-test* dan *post-test* kelas V-C dan V-D dinyatakan berdistribusi normal. Setelah data uji normalitas berdistribusi normal, maka uji persyaratan selanjutnya dilakukan dengan uji homogenitas varians.

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians data *pre-test* dan *post-test* kelas V-C dan kelas V-D bersifat homogen. Untuk Menguji homogenitas varians dari dua kelompok data digunakan uji F. Nilai *pre-test* memperoleh nilai $F_{hitung} = 1,157$ dan $F_{tabel} = 1,920$. Sedangkan nilai *post-test* memperoleh nilai $F_{hitung} = 1,337$ dan $F_{tabel} = 1,94$. Taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Berdasarkan kriteria pengujian $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka *pre-test* dan *post-test* kelas V-C dan V-D dinyatakan homogen. Setelah data uji homogenitas dinyatakan homogen, maka data memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t. Hasil perhitungan menunjukkan nilai $t_{hitung} = 4,414$ dan $t_{tabel} = 2,007$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Berdasarkan kriteria uji jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima dan menunjukkan terdapat pengaruh pada penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Question Box* terhadap hasil belajar siswa. Hasil hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Uji Hipotesis Data Kelas VC dan Kelas VD

Kelas	t_{hitung}	t_{tabel}
VC (Eksperimen)	4,414	2.007
VD (Kontrol)		

Hasil menunjukkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Question Box* dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar yang maksimal. Model yang menggabungkan belajar kelompok, permainan edukatif, dan kegiatan turnamen sederhana dengan menggunakan kotak pertanyaan sehingga memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui permainan kelompok, menjawab pertanyaan secara aktif, dan berdiskusi dengan teman kelompok sehingga suasana kelas menjadi aktif, lebih hidup dan tidak monoton. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ningsih pada tahun 2022 menyatakan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena peserta didik dilatih untuk terbiasa berperan aktif, bertanggung jawab, kerja sama tim, permainan edukatif,

dan bersaing sehat dan paramitha pada tahun 2022 menyatakan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Question Box* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat semakin memperkuat dan mendukung temuan temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Question Box* merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dan efisien dalam membantu meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPAS materi organ pernapasan pada manusia.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada siswa kelas V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2025/2026, dapat diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut.

1. Hasil belajar siswa yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Question Box* pada mata pelajaran IPAS materi Organ Pernapasan pada Manusia kelas V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2025/2026 memperoleh nilai rata-rata sebesar 86,25 berkategori sangat baik.
2. Hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPAS materi Organ Pernapasan pada Manusia kelas V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2025/2026 memperoleh nilai rata-rata sebesar 72,30 berkategori baik.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Question Box* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi organ pernapasan pada manusia kelas V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2025/2026.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduloh S. P, Suntoko M. P, Tedi Purbangkara S. P, Ade Abikusna M. P, 2022. *Peningkatan dan pengembangan prestasi belajar peserta didik*. uwais inspirasi Indonesia.
- Arends RI, 2007. *Learning to Teach*. New York, NY: McGraw-Hill.

- Arikunto S, 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Aunurrahman, 2022. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Damayanti A, 2022. FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X SMA NEGERI 2 TULANG BAWANG TENGAH. Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro, 99–108.
- Dewi N, & Widiani I. W, 2020. Question Box Dalam Pembelajaran IPS Dengan Model Creative Problem Solving Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(2), 164.
- Djamaluddin A, & Wardhana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV. Kaaffah Learning Center.
- Habib M. R, 2021. *Model-Model Pembelajaran: Dalam Perspektif Pendekatan Kooperatif & Komunikatif*. Manokwari: Diva Pustaka.
- Habib M. R, 2024. *Model-Model Pembelajaran*. In CV Diva Pustaka.
- Hrp N. A, Masruro Z, Saragih S. Z, Hasibuan R, Simamora S, Toni T, 2022. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*.
- Istiadah F. N, 2020. *Teori-Teori Belajar Dalam Pendidikan*. edu Publisher.
- Jihad, Asep, Abdul Haris. 2022. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Joyce B, & Weil M, 2015. *Model of Teaching*, New Jersey: Prentice Hall.
- Ningsih A, Ratnawuri T, Dewi T. A, 2022. PENGARUH PENGGUNAAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TGT BERBANTU MEDIA QUESTION BOX TERHADAP HASIL BELAJAR IPS TERPADU. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 2(2), 142-150.
- Nur ikhsan K, 2022. Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *ACADEMIA : Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119–127.
- Paramitha A. A, 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.
- Purnawanto A. T, 2022. Perencanaan Pembelajaran Bermakna dan Asesmen Kurikulum Merdeka. *Jurnal pedagogy*, 15(1), 75-94.
- Qomarudin A, 2021. Aktivitas Pembelajaran Sebagai Suatu Sistem. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 24-34.
- Setiawan A. M, 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Palangka Raya: Uwais Inspirasi. AN. Sukabumi: Haura Utama.
- Shohimin A, 2017. 68 *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Slavin R. E, 1995. *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (2nd ed.). Boston: Allyn

& Bacon.

- Sudjana, 2017. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, 2021. *Metoda Statistik*. Bandung: TARSITO
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sultan Muhammad A, Kadir Naaila M Asad A, 2022. Hasil Belajar dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Berbantuan Media Question Box. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 9511-9514.
- Suprijono A, 2015. *Cooperative Learning: Teori & aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Utami Y. S, 2020. Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa. *Jurnal Pendidikan dan Konseling Research & Learning in Primary Education* (2), 1–6.
- Yasa I, 2024. Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Lingkungan: Solusi Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kurikulum Merdeka. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(1), 89-97.
- Zulherman, Amirullah G, Purnomo A, Aji G. B, Supriansyah, 2021. Development of Android-Based Millealab Virtual Reality Media in Natural Science Learning. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 9(1), 1–10.
- Zulherman Z, Iba K, Paramita A. A, Supriansyah S, Aji G. B, 2021. The influence of the question box media assisted teams games tournament model on science learning outcomes at elementary school. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 30(1), 88-96.