



---

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SD NEGERI 104221 DESA HULU T.P 2024/2025**

**EFFECT OF USE OF LEARNING MODELS TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) AGAINST SCIENCE LEARNING RESULTS IN CLASS IV STATE PRIVATE SCHOOL 104221 HULU VILLAGE T.P 2024/2025**

**Etimanta br. Sinubulan<sup>1</sup>, Krista Surbakti<sup>2</sup>, Yason Mendrofa<sup>3</sup>**

*<sup>1\*2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Quality*

Corresponding author: \*Email: [etimantabrsinubulan@gmail.com](mailto:etimantabrsinubulan@gmail.com),  
[krista.surbakti8484@gmail.com](mailto:krista.surbakti8484@gmail.com), [yasonmendrofa@gmail.com](mailto:yasonmendrofa@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPAS Di Kelas IV SD Negeri 104221 Desa Hulu T.P 2024/2025. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Eksperimen Design dengan rancangan penelitian pretest dan postest. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 104221 Desa Hulu T.P 2024/2025. Populasi dari penelitian ini yaitu seluruh jumlah siswa kelas IV yang berjumlah 41 siswa. Sampel penelitian ini yaitu kelas IV-A sebagai kelas kontrol dengan jumlah 21 siswa (11 laki-laki dan 10 perempuan) dan kelas IV-B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 20 siswa (7 laki-laki dan 13 perempuan). Tabel frekuensi nilai tes akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat didistribusikan dalam tabel frekuensi absolut dan frekuensi relatif kemudian digambarkan kedalam bentuk diagram batang untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan model Team Games Tournament (TGT) di kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional di kelas kontrol. Pengujian hipotesis menggunakan uji independen antara 2 faktor dengan  $\alpha = 0,05$  dan dk (21-1) sehingga diperoleh nilai hasil belajar diperoleh nilai yang signifikan, dengan nilai rata-rata postest kelas kontrol = 70,48 dan eksperimen = 81,45. Pengujian hipotesis menggunakan rumus uji independen dua faktor untuk kelas eksperimen dan kontrol yaitu nilai  $T_{hitung} = 3,82$  dan nilai  $T_{tabel} = 2,02$  karena  $T_{hitung} > T_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan penggunaan Model Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPAS Di Kelas IV SD Negeri 104221 Desa Hulu T.P 2024/2025.

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



---

### ABSTRACT

*This research aims to determine the effect of using the Team Games Tournament (TGT) learning model on science and science learning outcomes in class IV of SD Negeri 104221 Hulu Village T.P 2024/2025. The method used in this research is Quasi Experimental Design with a pretest and posttest research design. This research was carried out at SD Negeri 104221 Hulu Village T.P 2024/2025. The population of this study was the entire number of class IV students, totaling 41 students. The sample for this research is class IV-A as a control class with a total of 21 students (11 boys and 10 girls) and class IV-B as an experimental class with a total of 20 students (7 boys and 13 girls). The frequency table of final test scores for the experimental class and control class can be distributed in absolute frequency and relative frequency tables and then depicted in the form of a bar chart to determine student learning outcomes after learning using the Team Games Tournament (TGT) model in the experimental class and conventional learning in the control class. Hypothesis testing uses an independent test between 2 factors with  $\alpha = 0.05$  and dk (21-1) so that the learning outcomes obtained are significant, with the average posttest value for the control class = 70.48 and experimental = 81.45. Hypothesis testing uses a two-factor independent test formula for the experimental and control classes, namely the value of  $T_{count} = 3.82$  and the value of  $T_{table} = 2.02$  because  $T_{count} > T_{table}$ , it can be concluded that there is a significant influence of the use of the Team Games Tournament (TGT) model on science learning outcomes in Class IV of SD Negeri 104221 Hulu Village T.P 2024/2025.*

**Keywords:** *Learning Outcomes, Team Games Tournament (TGT) Model, Science Lessons*

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha yang terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensinya secara maksimal. Melalui pendidikan, seseorang dapat memperoleh berbagai aspek penting dalam kehidupan, seperti kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak, ilmu pengetahuan, serta keterampilan yang diperlukan untuk berkontribusi dalam masyarakat. Pendidikan dapat terjadi secara alami di bawah bimbingan orang tua maupun pihak lain, serta berlangsung di berbagai lingkungan seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat. Secara umum, pendidikan adalah proses yang terus berkembang untuk membantu individu menjadi lebih terdidik dan mampu menjalani kehidupan dengan lebih baik.

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, yang pada akhirnya berkontribusi pada kemajuan suatu bangsa. Proses belajar dalam pendidikan berlangsung secara bertahap dan terus-menerus, serta dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja. Tujuan utama dari pendidikan adalah membentuk individu yang memiliki kemampuan, kreativitas, serta keterampilan yang dapat memajukan peradaban. Oleh karena itu, sekolah menjadi wadah utama dalam penyelenggaraan pendidikan. Dalam lingkungan sekolah, proses pembelajaran merupakan interaksi antara sumber belajar, guru, dan siswa. Guru memiliki peran penting sebagai fasilitator yang tidak hanya harus memiliki pengetahuan dan keterampilan mengajar, tetapi juga harus



kreatif dalam menyajikan pembelajaran yang menarik agar siswa lebih mudah memahami materi dan tidak merasa bosan.

Namun, dalam praktiknya, banyak sekolah dasar masih menerapkan metode pembelajaran konvensional yang kurang efektif dan kurang menarik bagi siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas IV A dan IV B di SD Negeri 104221 Desa Hulu tahun ajaran 2024/2025, ditemukan bahwa model pembelajaran kooperatif yang digunakan belum diterapkan secara maksimal. Penerapan pembelajaran masih belum sesuai dengan langkah-langkah yang seharusnya, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hal ini menyebabkan banyak siswa kehilangan fokus dalam pembelajaran, karena metode yang digunakan masih berpusat pada guru sehingga mereka cepat merasa bosan. Akibatnya, hasil belajar siswa cenderung rendah, sebagaimana terlihat dari data ulangan harian yang menunjukkan bahwa hanya 39% siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 70, sedangkan 61% lainnya belum mencapainya.

Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif agar siswa lebih termotivasi dalam belajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah Team Games Tournament (TGT), yaitu salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar heterogen berdasarkan kemampuan, jenis kelamin, agama, dan latar belakang sosial. Model TGT melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar melalui permainan edukatif yang dirancang untuk menumbuhkan sikap tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, serta persaingan sehat. Selain itu, model ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk menjadi tutor sebaya, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Dengan adanya model ini, diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa lebih bersemangat dalam memahami materi.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPAS di kelas IV SD Negeri 104221 Desa Hulu tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta bagaimana penerapannya dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu guru dalam menyusun strategi pengajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

## **BAHAN DAN METODE**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain Quasi Experimental Design, di mana terdapat dua kelas sebagai sampel, yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model TGT dan kelas IV B sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik sampling jenuh, yang berarti seluruh siswa kelas IV A dan IV B yang berjumlah 41 siswa menjadi subjek penelitian. Data penelitian diperoleh melalui tes dalam bentuk essay, yang diberikan dalam bentuk pre-test sebelum perlakuan dan post-test setelah perlakuan untuk mengukur perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok.



Tahapan penelitian ini meliputi persiapan, pelaksanaan, dan analisis data. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan konsultasi dengan pihak sekolah, menyusun modul ajar, serta membuat dan memvalidasi soal pre-test dan post-test. Pada tahap pelaksanaan, peneliti memberikan pre-test kepada kedua kelas untuk mengukur kemampuan awal mereka, lalu melaksanakan pembelajaran dengan model TGT di kelas eksperimen dan metode konvensional di kelas kontrol. Setelah pembelajaran selesai, post-test diberikan untuk menilai perkembangan hasil belajar siswa. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji kesamaan dua rata-rata guna memastikan bahwa hasil yang diperoleh valid dan reliabel. Selain itu, uji hipotesis dilakukan untuk melihat apakah terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan model TGT terhadap hasil belajar siswa.

Hasil analisis data dalam penelitian ini diharapkan dapat menunjukkan bahwa model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Dengan pendekatan kompetitif dan kolaboratif, model TGT memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta memperkuat pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Jika hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka model TGT dapat direkomendasikan sebagai metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya dalam materi Sejarah Kerajaan-Kerajaan di Indonesia.

Lokasi penelitian ini adalah di SD Negeri 104221 Desa Hulu Kecamatan Pancur Batu Kabupaten Deli Serdang. Adapun alasan peneliti memilih lokasi ini karena pelaksanaan pembelajaran siswa belum maksimal pada pembelajaran IPAS dan model *Team Games Tournament* (TGT) belum pernah digunakan. Dan Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV SD Negeri 104221 Desa Hulu di semester ganjil T.P 2024/2025.

Analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dan kelas kontrol dengan metode konvensional dalam pembelajaran Sejarah Kerajaan-kerajaan di Indonesia. Data dianalisis melalui pre-test dan post-test dengan tahapan uji normalitas, uji homogenitas, serta uji independen dua faktor untuk memastikan kesetaraan awal dan perubahan hasil belajar siswa. Perhitungan statistik melibatkan rata-rata nilai, simpangan baku, serta uji hipotesis menggunakan uji t untuk membandingkan kedua kelompok. Jika data berdistribusi normal dan homogen, digunakan uji t dengan rumus yang disesuaikan berdasarkan kesamaan atau perbedaan varians antara kedua kelompok.

Dalam uji hipotesis,  $H_0$  menyatakan bahwa tidak ada pengaruh signifikan dari model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa, sedangkan  $H_1$  menyatakan adanya pengaruh yang signifikan. Pengujian dilakukan dengan membandingkan nilai t hitung dengan nilai t tabel berdasarkan distribusi student dengan derajat kebebasan tertentu. Jika hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai t hitung berada di luar rentang penerimaan  $H_0$ , maka hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima, yang berarti model pembelajaran TGT memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.



## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 104221 Desa Hulu T.P 2024/2025. Peneliti mengambil dua kelas IV-A dan IV-B sebagai kelas sampel. Sebelum peneliti melaksanakan pembelajaran terlebih dahulu dilakukan tes awal sehingga diperoleh data tes awal dengan nilai rata-rata kelas IV-A = 60,4 dan nilai rata-rata kelas IV-B = 31,3.

Sesuai dengan isi pada tabel berikut:

**Tabel 4.1 Hasil Rata-rata Nilai Tes Awal Siswa Kelas IV**

Kelas	Nilai Pre-Test
IV- A (Kontrol)	60, 48
IV- B (Eksperimen)	31, 30

Berdasarkan tabel 4.1 nilai rata-rata hasil tes awal siswa kelas IV di SD Negeri 104221 Desa Hulu T.P 2024/2025 menunjukkan adanya perbedaan rata-rata antara kedua kelas. Dimana kelas IV- A memperoleh rata-rata nilai *pre-test* sebesar 60,48 dengan kriteria rendah sedangkan, Kelas IV-B memperoleh rata-rata nilai *pre-test* sebesar 31,30 dengan kriteria sangat rendah.

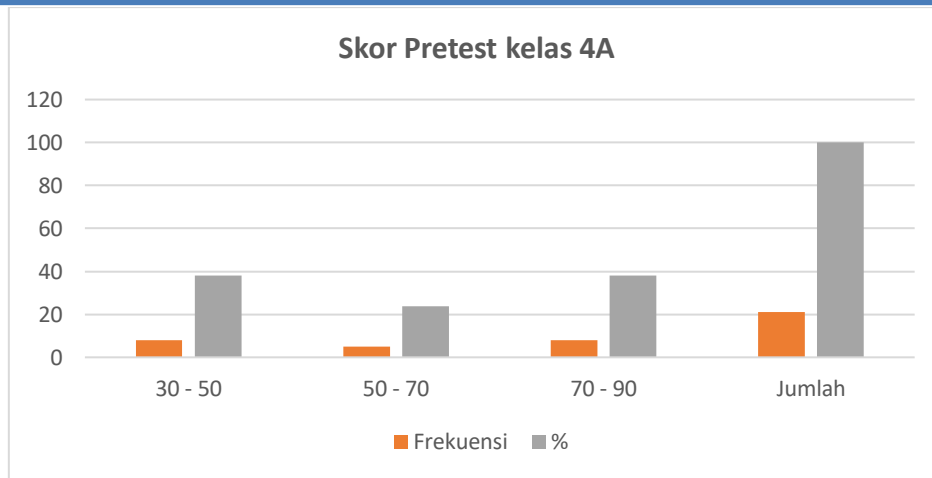
Berdasarkan Tabel frekuensi nilai tes awal IV-A dan IV-B maka dapat didistribusikan dalam Tabel frekuensi *absolut* dan *frekuensi relatif* kemudian diubah ke dalam bentuk diagram untuk mengetahui hasil pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa sebelum dilaksanakan pembelajaran. Dari hasil data tes awal yang diperoleh maka dapat disimpulkan kemampuan siswa kelas IV-A dan IV-B dapat dikatakan sama.

Berdasarkan Tabel frekuensi nilai, frekuensi dinyatakan dengan banyak data yang terdapat dalam tiap kelas diubah kedalam bentuk absolut. Kedua kelas mengalami hasil yang sama, maka diperoleh frekuensi relatif data tes awal kelas IV-A sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Relatif Tes Awal kelas IV-A (Kontrol)**

Nilai Pretest		
Interval	Frekuensi	%
30 – 50	8	38,09524
50 – 70	5	23,80952
70 – 90	8	38,09524
Jumlah	21	100

Untuk menyajikan data yang telah disusun dalam Tabel distributif frekuensi relatif pada Tabel 4.2 menjadi diagram batang, sumbu orange menyatakan interval atau rentang nilai, dan sumbu abu-abu menyatakan persentase siswa yang memperoleh nilai. Data tes awal kelas IV-A (Kontrol) dalam diagram batang berikut ini:



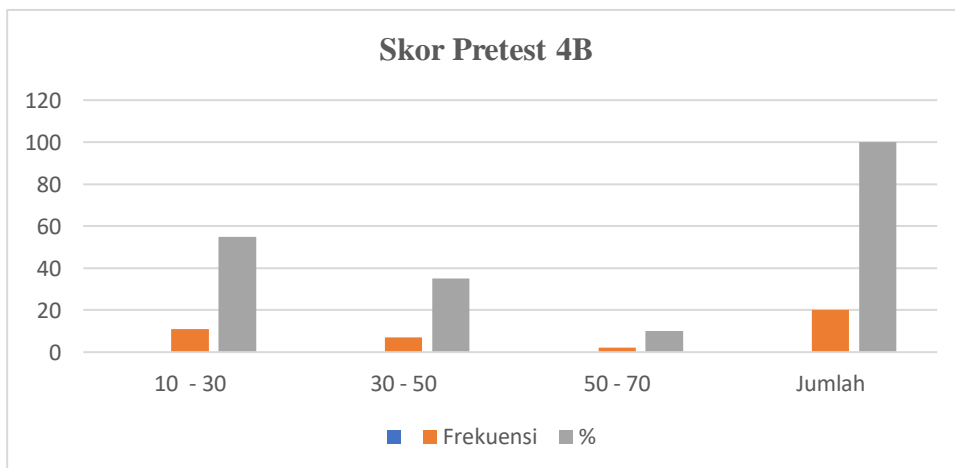
**Gambar 4.1 Diagram batang tes awal kelas IV-A (Kontrol)**

Berdasarkan gambar diagram batang diatas menjelaskan bahwa sumbu berwarna orange menunjukkan interval atau nilai siswa, sedangkan sumbu berwarna abu-abu menunjukkan persentase siswa dan diagram batang diatas dapat dijelaskan bahwa nilai 30-50 menunjukkan persentase 38%, nilai 50-70 sebesar 23%, nilai 70-90 sebesar 38%.

**Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Relatif Tes Awal kelas IV-B (Eksperimen)**

Nilai Pretest		
Interval	Frekuensi	%
10 – 30	11	55
30 – 50	7	35
50 – 70	2	10
Jumlah	20	100

Untuk menyajikan data yang telah disusun dalam tabel distribusi frekuensi relatif pada Tabel 4.3 menjadi diagram batang, sumbu orange menyatakan nilai atau interval, dan sumbu abu-abu menyatakan banyak siswa yang memperoleh nilai dalam bentuk % Data tes awal kelas IV-B (Eksperimen) dalam diagram batang berikut ini:





**Gambar 4.2 Diagram batang tes awal kelas IV-B (Eksperimen)**

Berdasarkan gambar diagram batang diatas menjelaskan bahwa sumbu berwarna orange menunjukkan interval atau nilai siswa, sedangkan sumbu berwarna abu-abu menunjukkan banyak siswa yang memperoleh nilai dalam bentuk % dan diagram batangaang diatas dapat dijelaskan bahwa nilai 10-30 sebesar 55% nilai 30-50 sebesar 35%, dan nilai 50 -70 sebesar 10%.

Setelah melaksanakan tes awal maka peneliti melaksanakan pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan model *Teams Games Tournament* dan kelas kontrol menggunakan model konvensional. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model mana yang lebih baik dari kedua kelas maka dilakukan tes akhir setelah pembelajaran selesai. Setelah dilaksanakan kedua pembelajaran tersebut ternyata siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* lebih aktif dan cepat memahami dalam melaksanakan pembelajaran termasuk siswa yang berprestasi rendah sehingga guru lebih dapat mengendalikan isi materi yang disampaikan kepada siswa dan dapat mempertahankan fokus mengenai apa yang harus dicapai oleh siswa. Sedangkan siswa yang diajar dengan model konvensional cenderung pasif dan merasa cepat bosan dalam melaksanakan pembelajaran. Hasil nilai rata-rata akhir siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.7 Hasil Rata-rata Nilai Tes Akhir Siswa Kelas IV**

Kelas	Model	Rata-Rata
IV-A (Kontrol)	Model Konvensional	70,48
IV-B (Eksperimen)	Model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	81,45

Dari Tabel 4.7 diperoleh rata-rata nilai tes akhir siswa untuk kelas IV-B (Eksperimen) menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* = 81,45 dengan kriteria tinggi dan rata-rata nilai untuk kelas IV-A (Kontrol) yang diajar dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* = 70,48 dengan kriteria sedang. Dari hasil rata-rata tersebut model pembelajaran *Team Games Tournament* lebih berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS kelas IV daripada model pembelajaran konvensional.

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan rumus independen. Sebelum melakukan pengujian hipotesis maka terlebih dahulu dicari uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas.

**Uji Normalitas Data Akhir**

Uji normalitas data untuk dua kelas sampel yaitu penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan Penerapan model konvensional yaitu dihitung dengan menggunakan uji Lilliefors dapat disusun pada Tabel berikut:

**Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Data Tes Akhir**

Model	$L_o$	$L_t$
Penerapan model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	0,122	0,190



Penerapan model pembelajaran konvensional	0,186	0,190
---	-------	-------

Uji Normalitas pada kelas yang diajar dengan Model pembelajaran *Team Games Tournament* (Eksperimen) diperoleh  $L_{hitung} < L_{tabel}$  atau  $0,122 < 0,190$  maka  $H_0$  diterima, sehingga data berdistribusi normal. Uji normalitas pada kelas yang diajar dengan model pembelajaran konvensional (Kontrol) diperoleh  $L_{hitung} < L_{tabel}$  atau  $0,186 < 0,190$  maka  $H_0$  diterima sehingga dapat dinyatakan data berdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas data dan tes akhir berdistribusi normal maka uji persyaratan dilanjutkan dengan uji homogenitas varians.

### Uji Homogenitas

Akhir Perhitungan uji homogenitas dua varians data menggunakan uji F, Hasil pengujian homogenitas disusun pada Tabel berikut.

**Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas Varians Data Tes Akhir**

Kelas	F	$F_{(\alpha)v1,v2}$
Kelas (Eksperimen) model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	1,08	2,03
Kelas (Kontrol) model pembelajaran konvensional		

Homogenitas pada kelas IV-B (Eksperimen) diperoleh  $F = 1,08$  dan  $F_{(\alpha)v1,v2} = 2,03$  untuk  $\alpha = 0,05$  dan  $F_{hitung} < F_{tabel}$  atau  $1,08 < 2,03$  maka  $H_0$  diterima artinya kriteria pengujian hipotesis homogen.

### Pengujian Hipotesis

Setelah data tes akhir yaitu pada kelas yang diajar dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (Eksperimen) dan kelas yang diajar dengan model pembelajaran Konvensional (Kontrol) sudah berdistribusi normal dan variansnya homogen maka dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji independen. Uji independen untuk kedua kelas IV-A (Kontrol) dengan model pembelajaran model pembelajaran konvensional dan IV-B (Eksperimen) dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* yang dihitung dengan menggunakan uji independen disusun pada Tabel berikut:

**Tabel 4.12 Hasil Perhitungan Uji T**

Kelas	$T_{hitung}$	$T_{Tabel}$
Kelas eksperimen dengan model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> dan kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional	3,82	2,02

Berdasarkan perhitungan statistik untuk data kelas IV-A (Kontrol) dengan model pembelajaran konvensional dan kelas IV-B (Eksperimen) dengan model pembelajaran *Team Games Tournament*  $T_{hitung}=3,82$  dan  $T_{tabel}= 2,02$  maka  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan model



pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar IPAS siswa Kelas IV SD 104221 Desa Hulu T.P 2024/2025.

## KESIMPULAN

1. Hasil rata-rata belajar siswa pada materi Sejarah Kerajaan-Kerajaan di Indonesia di kelas IV-A mendapat 60,48, setelah diajarkan tanpa menggunakan *Model Teams Games Tournament* (TGT) hasil belajar siswa kelas IV-A menjadi 70,48 pada Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 104221 Desa Hulu T.P 2024/2025.
2. Hasil rata-rata siswa pada materi Sejarah Kerajaan-Kerajaan di Indonesia di Kelas IV-B mendapat 31,30, setelah diajarkan dengan menggunakan Model *Team Games Tournament* (TGT) hasil belajar siswa kelas IV-B menjadi 81,45 pada Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 104221 Desa Hulu T.P 2024/2025.
3. Berdasarkan hasil analisis stasistik dengan menggunakan rumus t hitung sebesar 3,82 dengan frekuensi (dk) sebesar  $21-1 = 20$ , pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh t tabel 2,02. Oleh karena t hitung  $>$  t tabel pada taraf signifikan 0,05, maka hipotesis H1 diterima yang berarti bahwa dengan menggunakan Model *Team Games Tournament* (TGT) ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi Sejarah Kerajaan-Kerajaan di Indonesia pada mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 104221 Desa Hulu T.P 2024/2025.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ainun Jariah, A. J. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Ipa Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping Berbantuan Media Pohon Ajaib Pada Siswa Kelas IV SDN Kalaan Baru. *Online Repository of Universitas NU Kalimantan Selatan*, 1-13.
- ASTUTI, V. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Picture and Picture Pada Pelajaran Ipa Pokok Bahasan Siklus Air Di Kelas V Sd Negeri 046580 Aek Nauli Kecamatan Mardinding Tahun Pelajaran 2018/2019 (*Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY*).
- Fauziyah, M. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Probing-Prompting Terhadap Hasil Belajar Pada Tema 8 (Ekosistem) Siswa Kelas V Sdn Wiyung I Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 533-543.
- Hamiyah, A., & Jauhar, M. (2014). Model pembelajaran: Teknik presentasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 12(3), 57-65.
- Hariyanto, Agus, 2023. *Teams Gemes Tournament dan Jigsaw melalui pendekatan saintifik*. Yogyakarta. Deeppublish
- Indriani, E. N., Aminudin, R., & Iqbal, R. (2022). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Teknik Chest Pass Bola Basket Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Tirtamulya Karawang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 2995-3001.



- Kosilah, K., & Septian, S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(6), 1139-1148.
- Lestari, D., Vahlia, I., & Maharbid, D. A. (2023). Penerapan Model Cooperative Learning TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV SD Mata Pelajaran IPS Materi Sumber Daya Alam: Cooperative Learning TGT, Hasil belajar. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 1-10.
- Nurfaidah, R. D. (2018). Perbandingan Penggunaan Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament dan Two Stay Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pokok Bahasan (*Kuasi Eksperimen di kelas V SD Negeri Sekarwangi Kecamatan Soreang Kabupaten Bandung dalam Pokok Bahasan IPA Tahun Ajaran 2018/2019*) (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Nurfatimah, A. (2020). Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran Quiz Team Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar: (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Rochmana, S. (2017). Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Materi Benda dan Sifatnya: Studi pada Siswa Kelas V MI Gebanganom Semarang Timur Kota Semarang. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 91-106.
- Sahmar, S. W., Idawati, I., & Quraisy, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi, Keaktifan dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar. *Sang Pencerah: Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, 9(4), 890-900.
- Sahmar, S. W., Idawati, I., & Quraisy, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi, Keaktifan dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar. *Sang Pencerah: Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, 9(4), 890-900.
- Sari, I. U. (2023). Hubungan Kemandirian Siswa Dengan Prestasi Hasil Belajar Siswa di SD Kecamatan Ujungberung: (*Penelitian Survey Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kecamatan Ujungberung Kota Bandung*) (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Sebayang, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Menggunakan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Di Kelas V SD Negeri 065015 Medan Tuntungan T.A 2022/2023 (Doctoral dissertation, Universitas Quality).
- Siang, J. L. (2023). Efektifitas Metode Bercerita dalam Pembelajaran PAK. *MAGENANG: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*, 4(1), 30-36.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulfemi, W. B., & Mayasari, N. (2019). Peranan model pembelajaran value clarification technique berbantuan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar ips. *Jurnal Pendidikan*, 20(1), 53-68.

Prosiding Seminar Nasional

Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum (PSSH)

E-ISSN : 2830-361X, Volume 4, Maret 2025

Homepage : <https://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh>



---

Sundari, A., Rahman, B., & Nugraha, D. (2017). Model pembelajaran: Strategi berbasis teori dan penelitian untuk mencapai tujuan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Metodologi*, 5(2), 109-120.