

The Influence of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model on the Natural and Social Sciences Studies Learning Outcomes of Grade IV Students at SD Negeri 091496 Pematang Tanah Jawa

Dipa Martina Sirait¹, Muktar Bahruddin Panjaitan², Hetdy Sitio³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia
Email: dipasirait9@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 091496 Pematang Tanah Jawa. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes dan dokumentasi. Teknik tes yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan soal pilihan ganda sebagai *pre-test* dan *post-test* yang bernilai (1) jika jawaban benar dan bernilai (0) jika jawaban salah. Tes diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Teknik analisis data dilakukan dengan uji normalitas dan uji hipotesis. Hasil uji *t* menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar 18,460, sedangkan t_{tabel} sebesar 1,711 dengan taraf signifikan (*2-tailed*). Karena nilai t_{hitung} (18,460) lebih besar dari t_{tabel} (1,711), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 091496 Pematang Tanah Jawa. Dengan demikian, H_a diterima dan H_0 ditolak.

Keyword: Hasil Belajar; Model Pembelajaran; Teams Games Tournament

ABSTRACT

This study aims to determine whether or not there is an influence of the Teams Games Tournament learning model on the learning outcomes of fourth-grade students of SD Negeri 091496 Pematang Tanah Jawa. This type of research is quantitative research. Data collection techniques used in this study are tests and documentation. The test technique used in this study is using multiple-choice questions as a pre-test and post-test which are worth (1) if the answer is correct and worth (0) if the answer is wrong. The test is given before and after the treatment. Data analysis techniques are carried out by normality tests and hypothesis tests. The results of the t-test show that t count is 18.460, while t table is 1.711 with a significant level (2-tailed). Because the t count value (18.460) is greater than t table (1.711), it can be concluded that there is an influence of the Teams Games Tournament learning model on the learning outcomes of fourth-grade students of SD Negeri 091496 Pematang Tanah Jawa. Thus, H_a is accepted and H_0 is rejected.

Keyword: Learning Outcomes; Learning Model; Team Games Tournament

Corresponding Author:

Dipa Martina Sirait,
Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar,
Jl. Sangnawaluh No.4, Siopat Suhu, Kec. Siantar Tim., Kota Pematang
Siantar, Sumatera Utara 21136, Indonesia
Email: dipasirait9@gmail.com



1. INTRODUCTION

Pendidikan merupakan segala proses dalam bentuk suatu interaksi seseorang atau individu dengan lingkungan di sekitarnya, baik secara formal, nonformal, maupun informal. Proses belajar di sekolah berjalan lancar karena adanya kurikulum yang menjadi panduan dalam pelaksanaan pendidikan. Di Indonesia, kurikulum mengalami berbagai perubahan untuk disesuaikan dengan kebutuhan di lapangan. Saat ini, kurikulum yang diberlakukan adalah Kurikulum Merdeka. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, dinyatakan bahwa “Kurikulum Merdeka adalah sekumpulan rencana

dan pengaturan tentang tujuan, isi, materi pembelajaran serta metode yang digunakan sebagai panduan dalam pelaksanaan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.”

Pemberlakuan Kurikulum Merdeka di sekolah dasar membawa berbagai perubahan. Salah satunya adalah penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Tujuan dari hal ini adalah agar siswa dapat memahami dan mengintegrasikan pembelajaran tentang alam dan aspek sosial. Mata pelajaran IPAS sangat penting karena mempelajari tentang alam semesta serta peristiwa yang berlangsung di dalamnya. IPAS adalah bidang studi yang meneliti alam dan bagaimana unsur-unsur di dalamnya saling berinteraksi, serta kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berhubungan dengan lingkungan mereka. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berhubungan dengan kenyataan, ide, prinsip, hukum, dan teori. Mata pelajaran IPAS dan teknik diajarkan sejak tingkat dasar, dan siswa diharapkan dapat memahami berbagai hal serta mampu menerapkan ilmu yang telah mereka pelajari.

Belajar IPAS menumbuhkan kesadaran peserta didik terhadap pentingnya menjaga lingkungan dan hidup berdampingan secara harmonis dengan orang lain. Hal ini sangat penting untuk membentuk karakter yang peduli, disiplin, dan bertanggung jawab terhadap lingkungan dan sesama. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu guru mampu mendidik siswa agar terlibat aktif dan merangsang pikiran siswa secara mendalam untuk memecahkan suatu masalah terkait materi pembelajaran (Fauziah & Anugraheni, 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 091496 Pematang Tanah Jawa Tahun Ajaran 2025/2026, ditemukan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS yang terdiri atas 25 siswa masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari data nilai ulangan harian siswa kelas IV SD Negeri 091496 Pematang Tanah Jawa.

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV

KKTP	Nilai Kelas	Jumlah Siswa	Presentase	Ketuntasan
70	>70	11 Orang	44%	Tuntas
	<70	14 Orang	56%	Tidak Tuntas
	Jumlah Keseluruhan	25 Orang	100%	

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa masih banyak nilai siswa yang di bawah KKTP. Oleh karena itu, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih cenderung rendah. Guru telah berusaha melakukan perbaikan dengan memberikan latihan dan pekerjaan rumah setiap akhir pertemuan, namun belum tercapai hasil yang diharapkan. Guru perlu menciptakan suasana belajar yang baru, yaitu dengan melakukan variasi model pembelajaran agar pembelajaran lebih menyenangkan. Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS, menyebabkan sebagian siswa cenderung lupa dengan materi yang diajarkan. Hal ini dapat dilihat dari sebagian besar siswa yang ribut di kelas sehingga tidak dapat menyampaikan kembali materi yang sudah diajarkan.

Hasil pembelajaran yang dicapai menunjukkan bahwa rendahnya prestasi siswa dapat disebabkan oleh gaya mengajar guru selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru diharapkan lebih aktif dan kreatif dalam menentukan model pembelajaran yang akan diterapkan. Jika pengajar dapat memilih dan menerapkan pendekatan pembelajaran yang sesuai, maka hasil belajar yang dicapai akan optimal (Sari & Rosidah, 2023). Pengajar harus mampu memilih model pembelajaran yang tepat agar dapat memicu rasa ingin tahu siswa dan membuat mereka lebih antusias dalam mempelajari IPAS. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar dapat memotivasi siswa untuk lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa, minat mereka terhadap mata pelajaran IPAS diharapkan dapat berkembang, yang pada akhirnya mendukung keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam penelitiannya untuk mengatasi masalah tersebut. Konsep utama dari pembelajaran kooperatif adalah kolaborasi antara siswa untuk belajar dan saling bertanggung jawab atas kemajuan belajar mereka.

Pendekatan ini dapat diterapkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Pembelajaran kooperatif tipe *TGT* adalah turnamen permainan tim, yaitu suatu model pembelajaran yang memanfaatkan sistem kelompok kecil dengan anggota sebanyak empat hingga enam orang yang memiliki variasi kemampuan akademik, jenis kelamin, dan suku yang berbeda-beda (Hermawan & Rahayu, 2020). Model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* menggabungkan turnamen akademis dengan kuis dan skor penilaian pada setiap kuis, di mana siswa bersaing sebagai perwakilan tim mereka melawan anggota tim lainnya.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* mengajak semua siswa untuk berpartisipasi aktif, memberi kesempatan belajar dengan lebih santai sambil membangun rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan yang sehat, serta keterlibatan dalam proses belajar (Alawiyah et al., 2023). Pembelajaran kooperatif melalui *Teams Games Tournament (TGT)* juga menginspirasi siswa untuk merasa antusias selama proses

belajar melalui permainan yang dilakukan dan memungkinkan mereka untuk saling berinteraksi dengan bebas dalam menyelesaikan masalah serta berbagi ide selama kegiatan belajar.

2. RESEARCH METHOD

A. Jenis Penelitian dan Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang dilakukan secara sistematis, dirancang secara terencana, dan memiliki struktur yang jelas mulai dari tahap awal hingga penyusunan desain penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 091496 Pematang Tanah Jawa Tahun Ajaran 2025/2026.

Metode penelitian kuantitatif adalah metode yang menggunakan teknik pengukuran untuk menganalisis populasi atau sampel tertentu (Sugiyono, 2022). Metode ini berlandaskan pada filosofi positivisme dan bertujuan untuk menggambarkan serta menguji hipotesis yang diajukan.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *One Group Pretest–Posttest Design* yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Desain ini dilakukan dengan dua kali pengukuran terhadap hasil belajar siswa kelas IV. Pengukuran pertama (*pretest*) dilakukan untuk melihat kondisi siswa sebelum diterapkan model *Teams Games Tournament*, dan pengukuran kedua (*posttest*) dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkannya model *Teams Games Tournament*. Berikut ini adalah desain atau rancangan yang dapat diterapkan dalam penelitian ini.

Tabel 2. Desain Penelitian

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ : Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X : Pemberian perlakuan yang diberikan kepada siswa kelas IV (menggunakan model *TGT*)

O₂ : Nilai *posttest* (setelah diberikan perlakuan)

Hubungan antara O₁, X, dan O₂ adalah untuk melihat apakah ada pengaruh dari perlakuan (X) terhadap subjek penelitian. Hal ini dilakukan dengan cara membandingkan nilai *pretest* (O₁) dengan nilai *posttest* (O₂).

O₁ sebagai titik referensi awal berfungsi untuk menilai kondisi subjek sebelum intervensi. Hal ini membantu peneliti memahami tingkat awal kemampuan atau karakteristik subjek. Selanjutnya, X adalah faktor yang diperkenalkan untuk menghasilkan perubahan. Peneliti berharap bahwa setelah siswa menerima perlakuan *Teams Games Tournament* (X), akan ada peningkatan atau perubahan pada kemampuan mereka.

Sementara itu, O₂ merupakan indikator hasil perlakuan yang digunakan untuk mengukur kondisi subjek setelah diberikan perlakuan. Dengan membandingkan O₂ dengan O₁, peneliti ingin mengetahui apakah keduanya menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Jika nilai O₂ lebih tinggi secara signifikan daripada O₁ setelah perlakuan X diberikan, maka dapat disimpulkan bahwa perlakuan X memiliki efek positif. Sebaliknya, jika tidak ada perbedaan signifikan antara O₁ dan O₂, atau O₂ lebih rendah, maka perlakuan X mungkin tidak efektif atau bahkan berdampak negatif.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1) Populasi

Populasi didefinisikan sebagai wilayah generalisasi yang mencakup objek atau subjek dengan jumlah dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya (Sugiyono, 2019:80). Populasi bukan hanya sekadar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi juga meliputi keseluruhan karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek dan objek tersebut. Pada penelitian ini, populasi yang menjadi fokus adalah seluruh siswa SD Negeri 091496 Pematang Tanah Jawa.

2) Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian dari populasi yang diharapkan dapat mewakili populasi dalam penelitian. Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik penduduk (Sugiyono, 2019). Oleh karena itu, sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif (mewakili).

Teknik *sampling* merupakan teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian. Terdapat berbagai teknik *sampling* yang dapat digunakan. Dalam penelitian ini digunakan teknik *Non-Probability Sampling* dengan menggunakan sampel jenuh. Sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2019).

Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil (kurang dari 30 orang) atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain dari sampel jenuh adalah sensus, yaitu ketika semua anggota populasi dijadikan sampel. Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan adalah siswa kelas IV SD Negeri 091496 Pematang Tanah Jawa.

Tabel 3. Sampel Penelitian

No	Kelas	Siswa laki-laki	Siswa Perempuan	Jumlah Siswa
1.	IV	12	13	25

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2022). Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes yang digunakan terdiri dari *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur hasil belajar siswa.

Bentuk tes berupa pilihan ganda sebanyak 30 soal yang belum divalidasi. Pertama, *pre-test* diberikan sebelum penerapan model pembelajaran, dengan tujuan untuk mengetahui penguasaan awal siswa terhadap materi. Kedua, proses pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Ketiga, setelah pembelajaran selesai, dilakukan *post-test* untuk mengetahui sejauh mana pengaruh model pembelajaran yang diterapkan. Tes ini diberikan kepada kelas eksperimen baik sebelum (*pre-test*) maupun sesudah (*post-test*) perlakuan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data sangat penting dalam penelitian karena tujuan utama penelitian ini adalah untuk memperoleh data yang valid. Tanpa teknik yang tepat, peneliti tidak akan dapat mengumpulkan data yang memenuhi standar yang diperlukan.

1) Tes

Instrumen yang berupa tes dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi siswa (Arikunto, 2022). Tes ini digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar siswa dengan memberikan instrumen tes yang terdiri dari 30 soal pilihan ganda.

Dalam penelitian ini, tes terbagi menjadi dua, yaitu dilakukan pada tahap awal pembelajaran (*pre-test*) dan pada tahap akhir pembelajaran (*post-test*). Pada tahap awal pembelajaran (*pre-test*), tes dilakukan dengan tujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa, sedangkan pada tahap akhir pembelajaran (*post-test*), tes dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Jika hasil akhir pada *post-test* lebih tinggi dari hasil tes awal pada *pre-test*, maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa.

2) Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik yang digunakan untuk memperoleh data dalam bentuk tulisan, gambar, angka, dokumen, dan buku (Arikunto, 2022). Teknik ini digunakan dalam penelitian untuk mendapatkan bukti yang dapat dipertanggungjawabkan. Dengan kata lain, dokumentasi adalah segala bentuk bahan yang menyajikan informasi langsung dari sumbernya.

Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk memperkuat hasil observasi dengan memperoleh data nama siswa dan data nilai siswa kelas IV SD Negeri 091496 Pematang Tanah Jawa.

E. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data dilakukan dengan tujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. Mengingat bahwa data yang digunakan bersifat kuantitatif, maka teknik analisis yang digunakan adalah metode statistik deskriptif. Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji hipotesis.

3. RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 091496 Pematang Tanah Jawa dengan jumlah sampel sebanyak 25 siswa. Penelitian ini melibatkan pemberian tes dan dokumentasi. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrumen soal di kelas IV SD Negeri 122384 Pematangsiantar. Sampel sebanyak 18 siswa di kelas IV diberikan 30 butir soal untuk dijawab. Setelah melaksanakan uji instrumen untuk siswa kelas IV, ditemukan bahwa 25 butir soal dinyatakan valid dan 5 butir soal dinyatakan tidak valid. Hasil uji validitas dari 30 butir soal yang diujikan menunjukkan bahwa 25 butir soal dinyatakan valid dan 5 butir soal dinyatakan tidak valid. Sedangkan hasil pengujian reliabilitas tes diperoleh $r_{hitung} = 0,904$ yang termasuk dalam kategori reliabilitas tinggi.

Selanjutnya, pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 6–9 Agustus 2025 dengan memberikan materi pembelajaran mengenai bagian tubuh tumbuhan. Tindakan yang diberikan terlebih dahulu yaitu melakukan *pretest* untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa sebelum perlakuan dilakukan. Adapun nilai rata-rata *pretest* yaitu 49,76. Untuk mengetahui kemajuan siswa setelah menerima perlakuan, siswa diberikan *posttest* yang terdiri dari butir soal yang sama, namun disajikan secara acak. Adapun nilai rata-rata *posttest* pada kelas IV yaitu 87,6. Nilai awal *pretest* siswa tergolong rendah dan mengalami kenaikan pada *posttest*. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai *pretest* mengalami peningkatan yang signifikan setelah dilakukan *posttest*. Dengan demikian, seluruh siswa pada saat *posttest* memperoleh nilai di atas rata-rata.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai siswa dari *pretest* ke *posttest* setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Hal ini mengindikasikan bahwa TGT berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Pada saat *pretest*, nilai yang diperoleh siswa masih rendah karena siswa belum memahami secara mendalam materi yang diajarkan. Setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan model TGT, terjadi peningkatan yang signifikan pada nilai *posttest*. Kenaikan nilai tersebut membuktikan bahwa siswa mampu menyerap materi lebih baik melalui kegiatan pembelajaran berbasis permainan dan kompetisi yang terdapat dalam TGT.

Model TGT menekankan pembelajaran kooperatif melalui tim, permainan, dan turnamen yang memacu semangat siswa. Aktivitas permainan dan kompetisi mendorong siswa untuk aktif belajar, saling berdiskusi, serta berusaha memberikan jawaban yang benar demi kemenangan kelompoknya. Suasana belajar yang menyenangkan dan penuh tantangan ini membuat siswa lebih termotivasi, sehingga berdampak pada peningkatan pemahaman materi. Secara keseluruhan, peningkatan nilai *posttest* dibandingkan *pretest* membuktikan bahwa *Teams Games Tournament (TGT)* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. TGT tidak hanya memberikan pemahaman konsep yang lebih baik, tetapi juga meningkatkan motivasi, keaktifan, dan kerja sama antar siswa. Dengan demikian, TGT layak dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis (*uji-t*). Untuk uji normalitas digunakan uji Kolmogorov–Smirnov guna mengetahui apakah data dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak dengan bantuan program statistik SPSS versi 21. Nilai *Sig. posttest* kelas eksperimen sebesar $0,12 > 0,05$ sehingga dapat dinyatakan berdistribusi normal.

Selanjutnya, hasil uji *t* pada kelas eksperimen diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* untuk nilai *pretest* dan *posttest* sebesar $0,000 < 0,05$, yang artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 091496 Pematang Tanah Jawa. Hasil analisis *paired sample test* menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, di mana t_{hitung} sebesar 18,460, sedangkan t_{tabel} dengan derajat kebebasan (*df*) 24 sebesar 1,711 dengan taraf signifikansi 0,05. Karena $18,460 > 1,711$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 091496 Pematang Tanah Jawa. Dengan demikian, H_a diterima dan H_0 ditolak.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar ke arah yang lebih baik.

4. CONCLUSION

Berdasarkan hasil data yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, maka penulis mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari data hasil *pretest*, peneliti menemukan bahwa terdapat banyak siswa yang belum mencapai KKTP. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai siswa yaitu 49,76. Setelah mengetahui hasil belajar *pretest*, maka diberikan perlakuan menggunakan model *Teams Games Tournament* pada saat proses pembelajaran. Tahap selanjutnya, peneliti memberikan *posttest*. Dari hasil analisis *posttest* siswa, peneliti menemukan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 (kategori lulus) sebanyak 25 siswa dengan nilai rata-rata 87,6.
2. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 18,460, sedangkan berdasarkan t_{tabel} dari $n - 1 = 24$ pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 1,711. Hasil tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($18,460 > 1,711$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 091496 Pematang Tanah Jawa.

REFERENCES

- Aji, W. N. (2016). Model pembelajaran Dick and Carrey dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. *Kajian Linguistik dan Sastra*, 1(2), 119.
- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan model pembelajaran kooperatif times.
- Ansari, B. I., Junaidi, J., Maulina, S., Herman, H., Kamaruddin, I., Rahman, A., & Saputra, N. (2023). Blended-learning training and evaluation: A qualitative study. *Journal of Intercultural Communication*, 23(4), 155–164. <https://doi.org/10.36923/jicc.v23i4.201>
- Arikunto, S. (2022). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). PT Rineka Cipta.
- Asyafah, A. (2019). Menimbang model pembelajaran (Kajian teoretis-kritis atas model pembelajaran dalam pendidikan Islam). *Tarbawy: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32.
- Fadillah, N., Siahaan, A. U., Havwini, T., Sari, D. R., Aji, S. B., & Firdaus, F. (2024). Juni tahun 2024. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 20–29.

- Fauziah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) ditinjau dari kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860.
- Galuh, R. N., Aris, N., & Khusnul, K. (2022). Analisis butir soal ulangan harian siswa kelas IV sekolah dasar.
- Hakim, S. A., & Sofyan, H. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar IPA di kelas SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249–263.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 17(1), 66–79.
- Hasan, M. S., & Azis, A. (2023). Kontribusi pendidikan Islam dalam pengembangan sosial emosional peserta didik di MTS Salafiyah Syaifi'iyah Tebuireng Jombang. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 3(2), 143–159.
- Herman, H., Shara, A. M., Silalahi, T. F., Sherly, S., & Julyanthry, J. (2022). Teachers' attitude towards minimum competency assessment at Sultan Agung Senior High School in Pematangsiantar, Indonesia. *Journal of Curriculum and Teaching*, 11(2), 1–14. <https://doi.org/10.5430/jct.v11n2p1>
- Hermawan, A., & Sri Rahayu, T. (2020). Penerapan pendekatan saintifik dan model Teams Games Tournament terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2).
- Hidayatus, S. (2022). Penerapan TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XII A pada mata pelajaran SKI di MA Ma'arif Balong Ponorogo.
- Ismah, Z., & Ernawati, T. (2018). Pengaruh model pembelajaran inovatif. *Media Persada*.
- Kanza, N. R. F., Lesmono, A. D., & Widodo, H. M. (2020). Analisis keaktifan belajar siswa menggunakan model project based learning dengan pendekatan STEM pada pembelajaran fisika materi elastisitas di kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(2), 71–77.
- Khasanah, U., Herman, H., Pratama, H. C., & Darodjat, D. (2024). *Pembelajaran tematik: Konsep, aplikasi, dan penilaian*. Penerbit Tahta Media. <https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/785>
- Lisenia, M. S., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. (2021). Pengaruh model pembelajaran open ended terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 5877–5889.
- Lubis, M. Z., Ningrum, N. H., & Riski, M. (2023). Efektivitas belajar siswa kelas 4 pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di SD Negeri 104210 Desa Kolam. *Education Journal of Indonesia*, 4(1).
- Mariani, M., Butarbutar, M., Siahaan, Y., Silalahi, M., & Herman, H. (2022). The influence of digital literature, creativity, and learning motivation era society 5.0 on student learning outcomes Kalam Kudus SD Christian SD Pematang Siantar review from a parent's perspective (case study of science class V SD). *Sultanist: Jurnal Manajemen dan Keuangan*, 10(2), 177–186. <https://doi.org/10.37403/sultanist.v10i2.443>
- Marisa, S. (2019). Pengaruh motivasi dalam pembelajaran siswa: Upaya mengatasi permasalahan belajar. *Jurnal Tausyiah*, 2(2), 20–27.
- Milawati, N. A. (2019). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA ditinjau dari self-confidence peserta didik kelas VII di SMP Amal Bakti Jati Agung Lampung Selatan.
- Nasution, T., Meliani, F., Purba, R., Saputra, N., & Herman, H. (2023). Participation performance of students' basic teaching skills in microteaching. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 2441–2448. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.2307>
- Pradana, D. B. P. (2017). Pengaruh penerapan tools Google Classroom pada model pembelajaran project based learning terhadap hasil belajar siswa. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 2(1), 1.
- Purba, R., Herman, H., Purba, A., Hutauruk, A. F., Silalahi, D. E., Julyanthry, J., & Grace, E. (2022). Improving teachers' competence through the implementation of the 21st century competencies in a post-COVID-19 pandemic. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 6(2), 1486–1497. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i2.7340>
- Purwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Apsari, R. A. (2018). *Belajar dan pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada.
- Rosiyani, A. I., Salamah, A., Lestari, C. A., Anggraini, S., & Ab, W. (2024). Penerapan pembelajaran berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPAS sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(3), 10.
- Saputra, N. A. G., & Sridayatmiko, G. (2022). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada siswa kelas IV SD N Sumberwungu 1 Kepanewon Tepus Kabupaten Gunung Kidul. *Proceedings Series on Social Science & Humanities*.
- Sari, M., & Rosidah, A. (2023). Implementasi model problem based learning (PBL) terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran PPKN di MTsN 1 Mataram. *Jurnal Pendidikan*, 6(11), 951–952.
- Sianturi, H. W., Panjaitan, M. B., & Sihombing, L. N. (2024). Pengaruh model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions (STAD) terhadap hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1793–1803. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7485>
- Simamora, N., Manurung, A. A., Sinaga, Y. B., Siregar, E. A. R., Manurung, R. G. H., Herman, H., & Sinaga, J. A. B. (2023). Analisis budaya literasi dalam mengembangkan minat membaca di Sekolah Dasar Negeri 154500 Aek Tolang. *Journal on Teacher Education*, 4(3), 196–203. <https://doi.org/10.31004/jote.v4i3.12244>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Zendrato, E. P., Ambarita, H. B., Budu, P. F., Herman, H., & Siahaan, T. M. (2023). Upaya guru meningkatkan kedisiplinan siswa kelas 2 di SD Swasta GKPS II Pematangsiantar terhadap proses pembelajaran daring dengan metode media-video. *Journal on Teacher Education*, 4(3), 181–187. <https://doi.org/10.31004/jote.v4i3.12228>