

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD N 6 Penatih

Ni Made Kori Astiti¹, Ni Nyoman Mariani², Putu Ayu Septiari Dewi³

Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Indonesia¹⁻³

Email Korespondensi: kadekkori32@gmail.com ninyomanmariani@uhnsugriwa.ac.id

ayusepti@uhnsugriwa.ac.id

Article received: 22 Januari 2026, Review process: 11 Februari

Article Accepted: 25 April 2026, Article published: 25 Juni 2026

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning outcomes of students in science and social studies (IPAS) learning. Teacher-centered learning caused students to be less active during the learning process. This study aimed to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by Question Box media on the learning outcomes of fourth-grade students at SD N 6 Penatih. This research used a quantitative approach with a One Group Pretest-Posttest Design. The population consisted of 32 fourth-grade students at SD N 6 Penatih. Data were collected through pretest and posttest instruments and analyzed using the Shapiro-Wilk normality test and paired sample t-test. The results showed a significant effect of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by Question Box media on students' learning outcomes. The average pretest score was 44.53, while the average posttest score was 87.66. The hypothesis test showed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating that H_0 was rejected and H_1 was accepted. Therefore, the TGT learning model assisted by Question Box media significantly affected students' learning outcomes.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), Question Box, learning outcomes, IPAS.

ABSTRAK

Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Question Box terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD N 6 Penatih dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Question Box terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD N 6 Penatih. Penelitian ini menggunakan teori konstruktivisme sosial Vygotsky dan teori pembelajaran kooperatif. Jenis penelitian adalah kuantitatif dengan desain One Group Pretest-Posttest Design. Populasi penelitian berjumlah 32 siswa kelas IV SD N 6 Penatih. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar berupa pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji hipotesis paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Question Box terhadap hasil belajar IPAS siswa. Hal tersebut ditunjukkan oleh perbedaan rata-rata nilai pretest sebesar 44,53 dan posttest sebesar 87,66. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai

signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, model pembelajaran TGT berbantuan media *Question Box* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa.

Kata kunci: *Teams Games Tournament (TGT), Question Box, hasil belajar IPAS.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui proses pembelajaran yang mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran dirancang untuk membentuk kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Seiring dengan implementasi Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diintegrasikan menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang bertujuan memberikan pemahaman kepada siswa mengenai fenomena alam dan sosial di lingkungan sekitarnya. Pembelajaran IPAS menuntut keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Namun, pada praktiknya masih ditemukan berbagai permasalahan yang menyebabkan hasil belajar siswa belum optimal. Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SD N 6 Penatih, hasil belajar siswa pada materi bagian tubuh tumbuhan masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah, kurangnya variasi model pembelajaran, serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran sehingga siswa cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang terlibat dalam kegiatan belajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Model TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kegiatan belajar kelompok dengan permainan dan turnamen akademik. Melalui model ini, siswa didorong untuk bekerja sama, berdiskusi, serta berkompetisi secara sehat sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Keberhasilan penerapan model TGT perlu didukung oleh media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Question Box*, yaitu media pembelajaran berupa kumpulan pertanyaan yang disusun berdasarkan materi yang telah dipelajari dan digunakan sebagai sarana permainan maupun turnamen. Penggunaan media *Question Box* diharapkan mampu meningkatkan partisipasi siswa, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Namun, penelitian yang mengkaji penerapan model TGT berbantuan media *Question Box* pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar, khususnya materi bagian tubuh tumbuhan, masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

Tournament (TGT) berbantuan media *Question Box* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD N 6 Penatih. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan rancangan *pre-eksperimental* menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Box* terhadap hasil belajar IPAS siswa melalui perbandingan skor sebelum dan sesudah perlakuan. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan: (1.) O_1 = pretest (tes awal) (2.) X = perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Box* (3.) O_2 = posttest (tes akhir)

Penelitian dilaksanakan di SD N 6 Penatih pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD N 6 Penatih yang berjumlah 32 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling jenuh* (total sampling), sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Box*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPAS siswa pada materi bagian tubuh tumbuhan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Instrumen utama penelitian berupa tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal dengan empat alternatif jawaban. Tes diberikan dalam bentuk pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa daftar siswa, jumlah siswa, serta dokumentasi kegiatan penelitian. Sebelum digunakan, instrumen tes terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Validitas isi dilakukan melalui *expert judgment* dan dianalisis menggunakan rumus *Gregory* dengan koefisien validitas sebesar 1,00 yang berada pada kategori sangat tinggi. Uji validitas butir menunjukkan seluruh 20 butir soal valid dengan nilai r hitung lebih besar dari pada r tabel (0,349). Hasil uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* memperoleh koefisien sebesar 0,756 yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki reliabilitas yang baik dan layak digunakan dalam penelitian. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik inferensial. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji normalitasnya menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 orang. Setelah data memenuhi asumsi normalitas, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Sample t-test* dengan bantuan program SPSS versi 25 pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Kriteria pengambilan keputusan yaitu apabila nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

berbantuan media *Question Box* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD N 6 Penatih.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Box* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD N 6 Penatih pada materi bagian tubuh tumbuhan. Penelitian menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design* dengan melibatkan 32 siswa sebagai sampel penelitian.

Hasil Pretest

Sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi bagian tubuh tumbuhan. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata (*mean*) hasil belajar IPAS siswa sebesar 44,53, dengan nilai minimum 30 dan nilai maksimum 60. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih tergolong rendah dan belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan yaitu 75. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami fungsi bagian-bagian tumbuhan serta menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian besar siswa hanya mampu memahami konsep dasar tanpa mampu menjelaskan materi secara lebih mendalam.

Hasil Posttest

Setelah diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Box*, siswa kembali diberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata (*mean*) hasil belajar IPAS siswa meningkat menjadi 87,66, dengan nilai minimum 75 dan nilai maksimum 100. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *Question Box* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih aktif dalam berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, menjawab pertanyaan, serta mengikuti kegiatan permainan dan turnamen akademik. Penggunaan media *Question Box* membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif sehingga siswa lebih mudah memahami materi bagian tubuh tumbuhan. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 43,13 poin, yaitu dari 44,53 menjadi 87,66 setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Box*.

Hasil Analisis Deskriptif Data *Pretest* dan *Posttest*

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	32	32
Minimum	30	75
Maximum	60	100
Mean	44,53	87,66

Sumber: Data Peneliti, 2026

Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa model TGT mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui kerja sama kelompok, permainan edukatif, dan kompetisi yang sehat. Kondisi tersebut mendorong siswa untuk lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Uji Normalitas

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan menggunakan metode *Shapiro-Wilk* dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics 25*.

Hasil Uji Normalitas Sebaran Data *Pretest* dan *Posttest*

Variabel	Statistik	df	Sig.
<i>Pretest</i>	0,947	32	0,116
<i>Posttest</i>	0,942	32	0,087

Sumber: Hasil Olah Data SPSS Versi 25, 2026

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,116 dan nilai signifikansi *posttest* sebesar 0,087. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data penelitian dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, data telah memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian hipotesis menggunakan statistik parametrik, yaitu *Paired Sample t-test*.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Sample t-test* untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Box* terhadap hasil belajar IPAS siswa.

Hasil Uji *Paired Sample t-test*

Statistik	Nilai
Rata-rata Selisih (<i>Pretest - Posttest</i>)	-43,125
Standar Deviasi Selisih	4,353
Standar Error Mean	0,770
Interval Kepercayaan 95% (<i>Lower-Upper</i>)	-44,695 s.d. -41,555
Nilai <i>t</i> hitung	-56,038
Derajat kebebasan (<i>df</i>)	31
Signifikansi (<i>2-tailed</i>)	0,000

Sumber: Hasil Olah Data SPSS Versi 25, 2026

Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu, diperoleh nilai rata-rata selisih (*mean difference*) sebesar $-43,125$, nilai t hitung sebesar $-56,038$, dan derajat kebebasan (*df*) sebesar 31. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Box*. Temuan ini membuktikan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media *Question Box* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD N 6 Penatih. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky, yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan kerja sama antarindividu. Melalui kegiatan diskusi kelompok, siswa memperoleh kesempatan untuk saling bertukar informasi dan membantu memahami materi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Penggunaan media *Question Box* mendukung proses pembelajaran melalui aktivitas permainan edukatif yang membuat siswa lebih aktif, fokus, dan termotivasi untuk belajar. Media ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami konsep melalui kegiatan tanya jawab, diskusi, dan kompetisi akademik yang menyenangkan. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Alfira dan Syofyan (2022) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Penelitian Paramitha dan Zulherman (2022) juga menunjukkan bahwa model TGT berbantuan media *Question Box* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Selain itu, penelitian Rahmi dkk. (2025) menemukan bahwa model TGT berbantuan media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Box* efektif diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD N 6 Penatih. Model ini dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan suasana belajar aktif, interaktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga mendukung peningkatan hasil belajar siswa secara optimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Box* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD N 6 Penatih pada materi bagian tubuh tumbuhan, dapat disimpulkan bahwa model tersebut memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh adanya perbedaan nilai rata-rata pretest sebesar $44,53$ dan posttest sebesar $87,66$ setelah penerapan model TGT berbantuan media *Question Box*. Selain itu, hasil pengujian hipotesis menggunakan *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari $0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah Fadilah, Kiki Rizki Nurzakayah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, & Usep Setiawan. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17. <https://ejournal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/938>
- Alfira, A., & Syofyan, H. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA daur kehidupan hewan siswa SD. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 177. <https://jurnal.iicet.org/index.php/jpgi/article/download/2080/1105>
- Anshari, M. I., Nasution, R., Irsyad, M., Alifa, A. Z., & Zuhriyah, I. A. (2024). Analisis Validitas dan Reliabilitas Butir Soal Sumatif Akhir Semester Ganjil Mata Pelajaran PAI. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 964-975. <https://edukatif.org/edukatif/artcle/view/5931>
- Artini, N. N., Jampel, I. N., & Suma, K. (2025). Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi Dan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas V Sd Gugus Vi Abiansemal. *Jurnal Administrasi Pendidikan Indonesia*, 16(1), 80-90. https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ap/article/view/5888
- Astuti, N. F. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. 2, 195 - 218. https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ap/article/view/5888
- Atikah, Ayuni, F., & Hidayat, I. (2024). Implementasi Strategi Cooperative Learning Dalam Pembelajaran. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(3), 90-105. <https://jurnal.stiepari.ac.id/pustaka/article/download/1458/1341>
- Bariah, S., Tanjung, D. S., Ambarwati, N. F., Mardikawati, B., Aslindah, A., Wijayanti, E. D., Abduh, N. K., & Lestari, P. (2024). *BUKU AJAR (S. & Efitra (ed.)). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.*
- Candra Susanto, P., Ulfah Arini, D., Yuntina, L., Panatap Soehaditama, J., & Nuraeni, N. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1-12. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504>. <https://greenpub.org/JIM/article/view/504>
- Daruhadi, G., & Sopiati, P. (2024). Pengumpulan Data Penelitian. *Metode Pengumpulan Data Penelitian*, 3(5), 5423 - 5443. <https://alharamjournal.id/index.php/J-CEKI/article/view/5181>
- Heru, K. (2021). *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian. Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA.*
- Ketaren Maya Alemina, Girsang Kormeliaty, Manurung Mutiara, & dkk. (2024). Uji Validitas Dan Uji Daya Beda Soal Buatan Pilihan Ganda Dengan Tes Sumatif Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 065013 Medan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(11), 3276 - 3283. <https://jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com/index.php/jpmba/article/view/706>

Larasati, F., & Syamsurizal, S. (2022). Validitas Instrumen Tes Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XII SMA/MA tentang Materi Mutasi. *Journal on Teacher Education*, 4(1), 250 - 262. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/6073>