

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa

Hanna Florida Panjaitan¹, Anton Sitepu², Lasmaria Agnes Sinaga³, Darinda Sofia Tanjung⁴, Antonius Remigius⁵.

PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Katolik Santo Thomas, Medan, Indonesia^{1,2,3,4,5}

*Email Korespondensi: hannaflorida12@gmail.com

Sejarah Artikel:

Diterima 06-08-2026

Disetujui 06-08-2026

Diterbitkan 13-08-2026

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model on improving students' cognitive abilities in IPAS learning for fourth-grade students at SD UPT 064990 Medan Johor in the 2025/2026 academic year. This research employed a quantitative approach using an experimental method with a One Group Pretest-Posttest Design. The research sample consisted of 30 students selected through a total sampling technique. Data collection techniques included tests, questionnaires, and documentation. Data analysis was conducted through normality tests, Product Moment correlation tests, and hypothesis testing using the t-test. The results showed an increase in students' average scores from 46.83 in the pretest to 75.67 in the posttest. The correlation test obtained $r = 0.665$, indicating a strong relationship, while the t-test result showed $t_{count} = 4.715 > t_{table} = 2.048$, meaning that the alternative hypothesis was accepted. Therefore, the TGT cooperative learning model has a significant effect on improving students' cognitive abilities in IPAS learning.

Keywords: Teams Games Tournament, Cognitive Ability, IPAS, Cooperative Learning, Elementary School.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD UPT 064990 Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain One Group Pretest-Posttest Design. Sampel penelitian berjumlah 30 siswa yang ditentukan menggunakan teknik total sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, angket, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji korelasi Product Moment, dan uji hipotesis menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 46,83 pada pretest

menjadi 75,67 pada posttest. Hasil uji korelasi memperoleh nilai $r = 0,665$ dengan kategori kuat, sedangkan hasil uji t menunjukkan $t_{hitung} = 4,715 > t_{tabel} = 2,048$ sehingga H_a diterima. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran IPAS.

Kata kunci: Teams Games Tournament, Kemampuan Kognitif, IPAS, Pembelajaran Kooperatif, Sekolah Dasar.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengembangkan potensi diri, meningkatkan pengetahuan, membangun keterampilan, serta membentuk karakter yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai proses pembentukan kemampuan berpikir kritis, kreatif, inovatif, dan bertanggung jawab. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, serta mampu menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Pandangan Ki Hadjar Dewantara menjelaskan bahwa pendidikan merupakan proses menuntun segala kekuatan kodrat yang dimiliki anak agar mampu mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya sebagai manusia maupun sebagai anggota masyarakat. Pandangan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan harus mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah dasar perlu diarahkan pada kegiatan yang mampu mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh, terutama kemampuan berpikir dan pemecahan masalah.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar yang bertujuan untuk mencapai perubahan kemampuan peserta didik. Keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pemilihan model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar aktif, kreatif, dan menyenangkan. Pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara langsung akan membantu siswa membangun pengetahuan dan meningkatkan kemampuan berpikirnya.

Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan keterlibatan aktif siswa adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dalam Kurikulum Merdeka, IPAS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial untuk membantu siswa memahami berbagai fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPAS tidak hanya menekankan pada kemampuan menghafal konsep, tetapi juga mengembangkan kemampuan mengamati, menganalisis, menghubungkan informasi, serta menyelesaikan masalah berdasarkan pengalaman nyata.

Namun, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SD UPT 064990 Medan Johor ditemukan bahwa proses pembelajaran IPAS masih menghadapi beberapa kendala. Pembelajaran yang berlangsung masih cenderung menggunakan metode konvensional, di mana guru lebih dominan menjelaskan materi sedangkan siswa lebih banyak mendengarkan dan mencatat. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih rendah. Siswa belum memperoleh kesempatan yang optimal untuk berdiskusi, bekerja sama, mengemukakan pendapat, maupun mengembangkan kemampuan berpikir secara aktif.

Permasalahan tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan kognitif siswa. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang berkaitan dengan proses berpikir siswa dalam memahami, mengingat, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi suatu informasi. Menurut Susanto (2019), kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang berkaitan dengan aktivitas mental seseorang dalam memahami dan menyelesaikan suatu permasalahan. Kemampuan kognitif menjadi salah satu indikator penting keberhasilan pembelajaran karena menentukan sejauh mana siswa mampu memahami dan menerapkan konsep yang dipelajari.

Berdasarkan dokumentasi nilai formatif pembelajaran IPAS kelas IV SD UPT 064990 Medan Johor, diketahui bahwa sebagian besar siswa belum mencapai hasil belajar yang optimal. Dari 30 siswa, terdapat 19 siswa (63%) yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan siswa yang mencapai ketuntasan hanya sebanyak 11 siswa (37%). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas belajar serta kemampuan kognitif siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Model TGT merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja sama kelompok dengan permainan akademik dan kompetisi yang sehat. Melalui model ini, siswa bekerja dalam kelompok untuk memahami materi, saling membantu, berdiskusi, serta mengikuti permainan akademik yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga kemampuan berpikir dapat berkembang.

Menurut Slavin (2019), model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya. Pembelajaran melalui diskusi dan permainan akademik memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah. Dengan demikian, penerapan model TGT diyakini mampu menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model Teams Games Tournament memiliki pengaruh positif terhadap pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Riyanti, Fiteriani, dan Negara (2025) menunjukkan bahwa penerapan model Teams Games Tournament berbantuan media Truth or Dare memberikan pengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan eksperimen dan menunjukkan bahwa model TGT mampu menjadi alternatif dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa.

Selain itu, penelitian Fadhillah dkk. (2025) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa pembelajaran yang sebelumnya cenderung berpusat pada guru dapat ditingkatkan melalui aktivitas kelompok dan permainan akademik yang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian lain oleh Cessa Rina dan Yusnia (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan model Teams Games Tournament berbantuan aplikasi Kahoot berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV melalui penerapan pembelajaran yang lebih interaktif.

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament telah banyak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar, aktivitas belajar, dan pemahaman konsep siswa. Namun, penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Perbedaan penelitian ini terletak pada fokus kajian yang secara khusus menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS. Selain itu, penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SD UPT 064990 Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026 dengan materi pembelajaran “Aku dan Kebutuhanku”. Penelitian ini tidak menggunakan bantuan aplikasi atau media digital tertentu, tetapi berfokus pada penerapan sintaks model TGT sebagai strategi pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran IPAS di sekolah dasar melalui penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif, aktif, dan

berpusat pada siswa. Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD UPT 064990 Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026.

METODE

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD UPT 064990 Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan, yaitu: (1) ditemukan permasalahan rendahnya kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS; (2) pembelajaran masih cenderung menggunakan metode konvensional sehingga diperlukan model pembelajaran yang lebih inovatif; (3) adanya dukungan dari pihak sekolah dalam pelaksanaan penelitian; dan (4) lokasi penelitian mudah dijangkau sehingga mendukung efektivitas pelaksanaan penelitian.

Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari sampai September Tahun Ajaran 2025/2026 yang meliputi tahap persiapan, pelaksanaan penelitian, pengumpulan data, analisis data, serta penyusunan laporan penelitian.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2026). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD UPT 064990 Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 30 siswa, terdiri atas 21 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan.

Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Dengan demikian, sampel penelitian ini berjumlah 30 siswa kelas IV SD UPT 064990 Medan Johor.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Metode eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS.

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah Pre Experimental Design dengan bentuk One Group Pretest-Posttest Design. Penelitian ini dilakukan dengan memberikan tes awal (pretest) sebelum perlakuan dan tes akhir (posttest) setelah penerapan model pembelajaran TGT.

Desain penelitian:

$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

Keterangan:

O_1 = Pretest (kemampuan awal siswa)

X = Perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT

O_2 = Posttest (kemampuan siswa setelah perlakuan)

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tiga teknik, yaitu:

Tes digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran TGT. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda pada materi “Aku dan Kebutuhanku” yang disusun berdasarkan tingkat kognitif C3 (mengaplikasikan), C4 (menganalisis), dan C5 (mengevaluasi).

Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Angket disusun berdasarkan indikator model TGT, yaitu penyajian materi, kerja tim, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Instrumen menggunakan skala Likert dengan empat pilihan jawaban.

Uji Instrumen Penelitian

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kelayakan instrumen penelitian. Pengujian dilakukan menggunakan korelasi Product Moment dengan bantuan SPSS. Instrumen dinyatakan valid apabila nilai r hitung $> r$ tabel. Hasil uji validitas menunjukkan dari 40 soal yang diuji, terdapat 36 soal valid dan 4 soal tidak valid, kemudian dipilih 20 soal sebagai instrumen penelitian.

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi instrumen menggunakan rumus Cronbach Alpha. Hasil pengujian memperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,939, sehingga instrumen dinyatakan memiliki reliabilitas sangat kuat.

Uji Prasyarat Analisis Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal. Pengujian menggunakan uji Liliefors dengan kriteria:

H_0 diterima apabila data berdistribusi normal.

H_1 diterima apabila data tidak berdistribusi normal.

Teknik Analisis Data

Data penelitian dianalisis menggunakan:

Uji korelasi Product Moment digunakan untuk mengetahui hubungan antara model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan kemampuan kognitif siswa.

Uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran TGT terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa.

Kriteria pengujian:

Jika t hitung $> t$ tabel, maka terdapat pengaruh yang signifikan.

Jika t hitung $\leq t$ tabel, maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

Berdasarkan analisis tersebut, dapat diketahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SD UPT 064990 Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pretest (Sebelum Diberikan Perlakuan)

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD UPT 064990 Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026 dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang. Sebelum diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), peneliti terlebih dahulu memberikan pretest kepada siswa.

Pemberian pretest bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS materi “Aku dan Kebutuhanku” sebelum mengikuti pembelajaran dengan model TGT. Data hasil pretest kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif yang meliputi nilai rata-rata (mean), standar deviasi, dan standar error.

Tabel 1. Data Nilai Pretest Kemampuan Kognitif Siswa Kelas IV SD UPT 064990 Medan Johor

No	Nilai Pretest (X)	$X - \bar{X}$	$(X - \bar{X})^2$
1	70	23,167	536,694

No	Nilai Pretest (X)	$X - \bar{X}$	$(X - \bar{X})^2$
2	5	-41,833	1.750,028
3	95	48,167	2.320,028
4	80	33,167	1.100,028
5	10	-36,833	1.356,694
6	90	43,167	1.863,361
7	10	-36,833	1.356,694
8	20	-26,833	720,028
9	50	3,167	10,028
10	20	-26,833	720,028
11	80	33,167	1.100,028
12	30	-16,833	283,361
13	35	-11,833	140,028
14	45	-1,833	3,361
15	50	3,167	10,028
16	20	-26,833	720,028
17	50	3,167	10,028
18	95	48,167	2.320,028
19	50	3,167	10,028
20	65	18,167	330,028
21	0	-46,833	2.193,361
22	80	33,167	1.100,028
23	30	-16,833	283,361
24	5	-41,833	1.750,028
25	80	33,167	1.100,028
26	85	38,167	1.456,694
27	10	-36,833	1.356,694
28	90	43,167	1.863,361
29	50	3,167	10,028
30	5	-41,833	1.750,028
Jumlah	1.405		29.524

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa nilai pretest siswa sangat beragam. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 95, sedangkan nilai terendah adalah 0. Jumlah keseluruhan nilai siswa adalah 1.405.

Perbedaan nilai yang cukup besar menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan masih belum merata. Sebagian siswa sudah memiliki pemahaman awal yang cukup baik, namun sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 46,83. Nilai tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih berada pada kategori rendah. Hal ini berarti sebagian besar siswa belum mampu memahami materi IPAS secara optimal sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh standar deviasi sebesar 31,91. Nilai standar deviasi yang cukup besar menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa memiliki variasi yang tinggi. Artinya, terdapat perbedaan kemampuan antara siswa yang memperoleh nilai tinggi dengan siswa yang memperoleh nilai rendah.

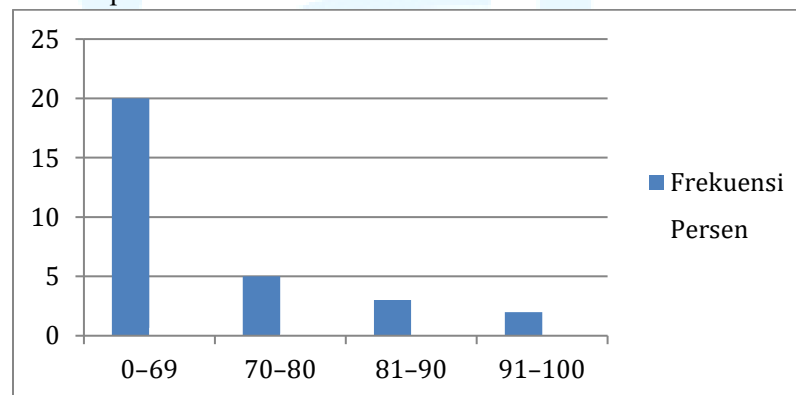
Hasil perhitungan menunjukkan bahwa standar error nilai pretest adalah 5,83. Nilai standar error yang diperoleh menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan awal siswa memiliki tingkat penyimpangan sebesar 5,83 dari nilai rata-rata sebenarnya. Semakin kecil nilai standar error, maka semakin akurat rata-rata sampel dalam menggambarkan kondisi populasi.

Untuk mengetahui penyebaran kemampuan awal siswa, nilai pretest dikelompokkan ke dalam beberapa kategori.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Pretest Siswa

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	0–69	20	67%	Sangat Kurang
2	70–80	5	17%	Cukup Baik
3	81–90	3	10%	Baik
4	91–100	2	6%	Sangat Baik
	Jumlah	30	100%	

Berdasarkan Tabel 2. dapat dijelaskan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai pada kategori sangat kurang. Sebanyak 20 siswa (67%) memperoleh nilai antara 0–69. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai kemampuan kognitif yang diharapkan. Kemudian sebanyak 5 siswa (17%) berada pada kategori cukup baik dengan nilai 70–80. Sebanyak 3 siswa (10%) memperoleh kategori baik dengan nilai 81–90, sedangkan hanya 2 siswa (6%) memperoleh kategori sangat baik dengan nilai 91–100. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kondisi awal siswa sebelum diterapkan model pembelajaran TGT masih rendah sehingga diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.



Gambar 1. Grafik Distribusi Nilai Pretest Kemampuan Kognitif Siswa

Berdasarkan grafik distribusi nilai pretest tersebut terlihat bahwa batang tertinggi berada pada interval 0–69 dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih

memiliki kemampuan awal yang rendah. Sementara itu, jumlah siswa yang memperoleh nilai tinggi masih sangat sedikit, yaitu hanya 5 siswa yang memperoleh nilai di atas 80. Grafik tersebut memperlihatkan adanya kesenjangan kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, membangun kerja sama kelompok, serta melatih kemampuan berpikir siswa.

Hasil Posttest (Setelah Diberikan Perlakuan)

Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran IPAS materi “Aku dan Kebutuhanku”, peneliti memberikan posttest kepada siswa kelas IV SD UPT 064990 Medan Johor.

Pemberian posttest bertujuan untuk mengetahui perubahan kemampuan kognitif siswa setelah memperoleh perlakuan. Hasil posttest kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif yang meliputi nilai rata-rata (mean), standar deviasi, dan standar error.

Tabel 3. Data Nilai Posttest Kemampuan Kognitif Siswa Kelas IV SD UPT 064990 Medan Johor

No	Nilai Posttest (X)	$X - \bar{X}$	$(X - \bar{X})^2$
1	80	4,333	18,778
2	35	-40,667	1.653,778
3	100	24,333	592,111
4	85	9,333	87,111
5	45	-30,667	940,444
6	95	19,333	373,778
7	50	-25,667	658,778
8	60	-15,667	245,444
9	75	-0,667	0,444
10	60	-15,667	245,444
11	90	14,333	205,444
12	60	-15,667	245,444
13	65	-10,667	113,778
14	65	-10,667	113,778
15	80	4,333	18,778
16	60	-15,667	245,444
17	85	9,333	87,111
18	100	24,333	592,111
19	65	-10,667	113,778
20	85	9,333	87,111
21	25	-50,667	2.567,111
22	90	14,333	205,444
23	60	-15,667	245,444
24	50	-25,667	658,778

No	Nilai Posttest (X)	$X - \bar{X}$	$(X - \bar{X})^2$
25	100	24,333	592,111
26	100	24,333	592,111
27	50	-25,667	658,778
28	100	24,333	592,111
29	75	-0,667	0,444
30	45	-30,667	940,444
Jumlah	2.270		14.986,67

Berdasarkan Tabel 3. dapat diketahui bahwa nilai posttest siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) mengalami peningkatan dibandingkan dengan nilai pretest. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100, sedangkan nilai terendah adalah 25. Jumlah keseluruhan nilai posttest siswa adalah 2.270. Data tersebut menunjukkan bahwa setelah diterapkan model pembelajaran TGT, sebagian besar siswa mengalami peningkatan pemahaman terhadap materi IPAS. Hal ini terlihat dari meningkatnya jumlah siswa yang memperoleh nilai tinggi dibandingkan sebelum diberikan perlakuan.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 75,67. Nilai tersebut menunjukkan bahwa kemampuan kognitif siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) mengalami peningkatan. Jika dibandingkan dengan nilai rata-rata pretest sebesar 46,83, maka terjadi peningkatan sebesar: 28,84. Artinya, penerapan model pembelajaran TGT memberikan peningkatan kemampuan kognitif siswa sebesar 28,84 poin.

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa standar deviasi nilai posttest sebesar 22,73. Nilai tersebut menunjukkan bahwa penyebaran kemampuan siswa setelah pembelajaran TGT masih memiliki variasi, tetapi lebih baik dibandingkan kondisi awal. Sebagian besar siswa sudah mengalami peningkatan kemampuan dalam memahami konsep IPAS.

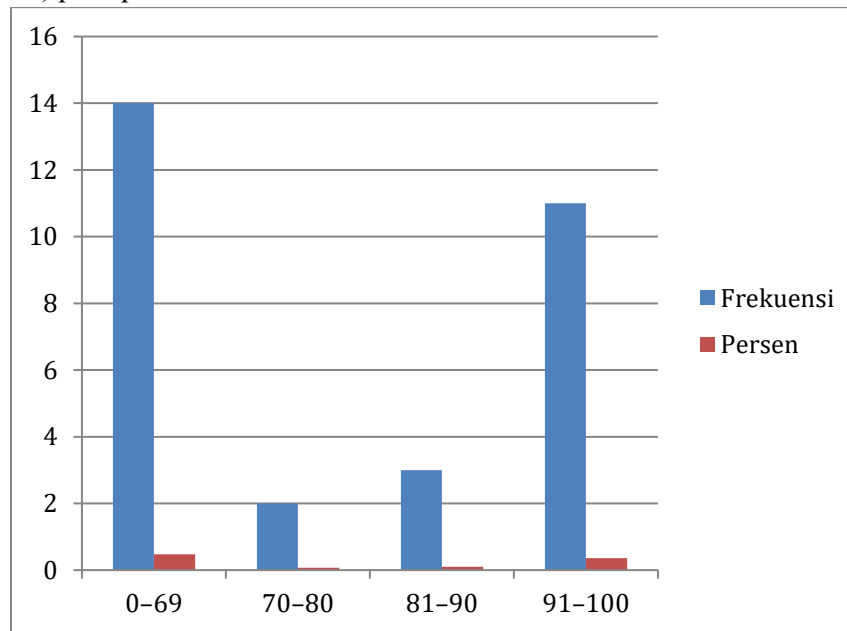
Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh standar error sebesar 4,15. Nilai standar error yang lebih kecil menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest memiliki tingkat ketelitian yang baik dalam menggambarkan kemampuan kognitif siswa setelah diberikan perlakuan.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Posttest Siswa

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	0–69	14	47%	Sangat Kurang
2	70–80	2	7%	Cukup Baik
3	81–90	3	10%	Baik
4	91–100	11	36%	Sangat Baik
	Jumlah	30	100%	

Berdasarkan Tabel 4. diketahui bahwa hasil posttest siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) mengalami peningkatan. Sebanyak 14 siswa (47%) memperoleh nilai pada interval 0–69 dengan kategori sangat kurang. Walaupun masih terdapat siswa yang belum mencapai hasil maksimal, jumlah tersebut mengalami penurunan dibandingkan hasil pretest yang mencapai 20 siswa (67%). Selanjutnya, sebanyak 2 siswa (7%) memperoleh nilai 70–80 dengan kategori cukup baik, sebanyak 3 siswa (10%) memperoleh nilai 81–90 dengan kategori baik, dan

sebanyak 11 siswa (36%) memperoleh nilai 91–100 dengan kategori sangat baik. Peningkatan terbesar terlihat pada kategori sangat baik, yaitu dari sebelumnya hanya 2 siswa (6%) pada pretest meningkat menjadi 11 siswa (36%) pada posttest.

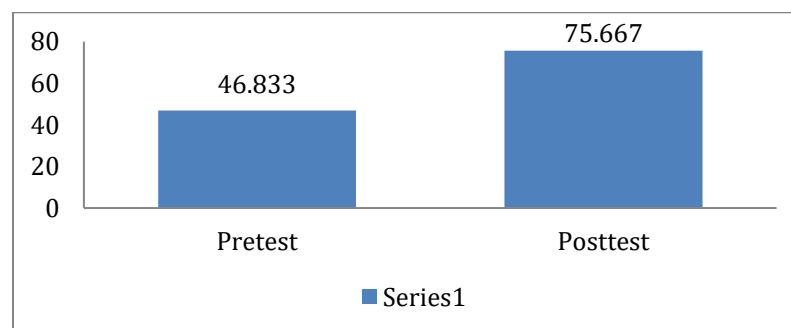


Gambar 2. Diagram Distribusi Nilai Posttest Kemampuan Kognitif Siswa

Berdasarkan grafik distribusi nilai posttest terlihat bahwa jumlah siswa tertinggi terdapat pada interval 0–69, yaitu sebanyak 14 siswa. Namun, grafik juga menunjukkan adanya peningkatan jumlah siswa pada kategori nilai tinggi. Jumlah siswa yang memperoleh nilai 91–100 meningkat menjadi 11 siswa, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mampu memahami materi IPAS setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model TGT. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model Teams Games Tournament mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif melalui kegiatan diskusi kelompok, permainan akademik, dan kompetisi yang sehat.

Tabel 5. Perbandingan Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest

Jenis Tes	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata
Pretest	30	46,83
Posttest	30	75,67
Peningkatan		28,84



Gambar 3. Diagram Perbandingan Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest

Berdasarkan Tabel 5 dan Gambar 3 dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata kemampuan kognitif siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Nilai rata-rata siswa meningkat dari 46,83 pada pretest menjadi 75,67 pada posttest. Peningkatan sebesar 28,84 poin menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan kognitif siswa. Peningkatan tersebut terjadi karena model TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui kerja sama kelompok, diskusi, permainan edukatif, dan turnamen akademik sehingga siswa lebih aktif dalam memahami materi pembelajaran.

Hasil Angket Siswa Kelas IV SD UPT 064990 Medan Johor

Pada akhir kegiatan pembelajaran, peneliti memberikan angket respon siswa kepada seluruh siswa kelas IV SD UPT 064990 Medan Johor yang berjumlah 30 siswa. Pemberian angket bertujuan untuk mengetahui tanggapan, pengalaman, serta respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) selama proses pembelajaran IPAS berlangsung.

Angket yang diberikan memuat beberapa indikator, yaitu penyajian materi, kerja tim, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Melalui angket tersebut dapat diketahui sejauh mana siswa merasa tertarik, aktif, dan terbantu dalam memahami materi pembelajaran melalui model TGT.

Tabel 6. Data Distribusi Skor Angket Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament

No	Skor Angket (X)	$X - \bar{X}$	$(X - \bar{X})^2$
1	87	6,133	37,618
2	77	-3,867	14,951
3	97	16,133	260,284
4	87	6,133	37,618
5	76	-4,867	23,684
6	100	19,133	366,084
7	72	-8,867	78,618
8	71	-9,867	97,351
9	64	-16,867	284,484
10	74	-6,867	47,151
11	65	-15,867	251,751
12	81	0,133	0,018
13	77	-3,867	14,951
14	91	10,133	102,684
15	87	6,133	37,618
16	100	19,133	366,084
17	70	-10,867	118,084
18	91	10,133	102,684
19	82	1,133	1,284
20	85	4,133	17,084

No	Skor Angket (X)	$X - \bar{X}$	$(X - \bar{X})^2$
21	59	-21,867	478,151
22	92	11,133	123,951
23	69	-11,867	140,818
24	59	-21,867	478,151
25	100	19,133	366,084
26	100	19,133	366,084
27	67	-13,867	192,284
28	100	19,133	366,084
29	75	-5,867	34,418
30	71	-9,867	97,351
Jumlah	2426		4903,467

Berdasarkan Tabel 6 diketahui bahwa jumlah keseluruhan skor angket siswa adalah 2.426. Skor tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100, sedangkan skor terendah adalah 59. Hal tersebut menunjukkan bahwa secara umum siswa memberikan respon yang positif terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Sebagian besar siswa merasa bahwa kegiatan pembelajaran melalui diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen membuat pembelajaran IPAS menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata angket sebesar 80,83. Nilai tersebut menunjukkan bahwa respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran TGT berada pada kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa nyaman, tertarik, dan lebih aktif selama mengikuti pembelajaran menggunakan model TGT.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh standar deviasi sebesar 13,003. Nilai tersebut menunjukkan bahwa variasi respon siswa terhadap model pembelajaran TGT tidak terlalu besar. Artinya, sebagian besar siswa memiliki pandangan yang relatif sama terhadap penerapan model pembelajaran tersebut.

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa standar error angket sebesar 2,374. Nilai standar error yang kecil menunjukkan bahwa nilai rata-rata angket cukup akurat dalam menggambarkan respon seluruh siswa kelas IV terhadap penggunaan model pembelajaran TGT.

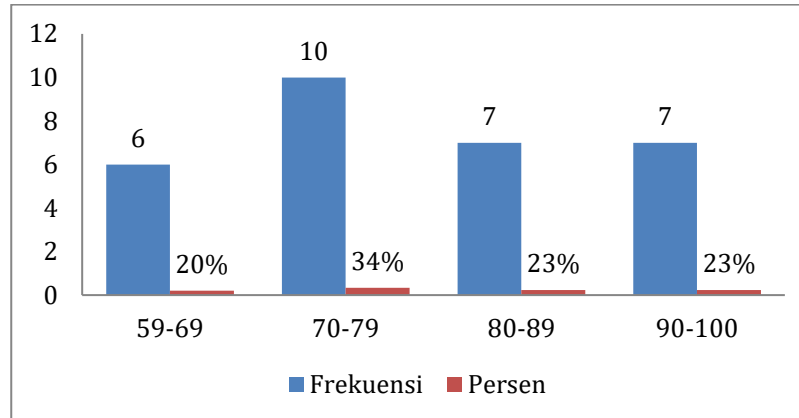
Tabel 7. Distribusi Persentase Respon Siswa terhadap Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament

No	Interval Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	59–69	6	20%	Kurang
2	70–79	10	34%	Cukup
3	80–89	7	23%	Baik
4	90–100	7	23%	Sangat Baik
	Jumlah	30	100%	

Berdasarkan Tabel 7. diketahui bahwa respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) menunjukkan hasil yang positif. Sebanyak 6 siswa (20%)

berada pada kategori kurang dengan skor 59–69. Selanjutnya, sebanyak 10 siswa (34%) berada pada kategori cukup dengan skor 70–79. Kemudian sebanyak 7 siswa (23%) memperoleh kategori baik dengan skor 80–89, dan sebanyak 7 siswa (23%) memperoleh kategori sangat baik dengan skor 90–100.

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran menggunakan model TGT. Hal ini terlihat dari jumlah siswa yang berada pada kategori cukup sampai sangat baik sebanyak 24 siswa (80%).



Gambar 4. Diagram Distribusi Respon Siswa terhadap Model Pembelajaran TGT

Berdasarkan diagram distribusi hasil angket terlihat bahwa kategori cukup memiliki jumlah siswa paling tinggi, yaitu sebanyak 10 siswa.

Selain itu, kategori baik dan sangat baik masing-masing memperoleh 7 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT mendapatkan penerimaan yang baik dari siswa.

Siswa merasa lebih mudah memahami materi karena pembelajaran tidak hanya dilakukan melalui penjelasan guru, tetapi juga melalui kegiatan kelompok, permainan edukatif, dan kompetisi akademik yang membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar.

Pengujian Persyaratan Analisis

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis penelitian, terlebih dahulu dilakukan pengujian persyaratan analisis. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian memenuhi syarat untuk dianalisis menggunakan statistik parametrik.

Dalam penelitian ini, pengujian persyaratan analisis yang dilakukan meliputi uji normalitas data. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian memiliki distribusi normal atau tidak. Data yang berdistribusi normal menunjukkan bahwa data tersebut memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik, sehingga hasil pengujian hipotesis dapat dipercaya.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil posttest kemampuan kognitif siswa dan angket respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berdistribusi normal atau tidak.

Pengujian normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan program SPSS. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, maka data berdistribusi normal.

Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Data Posttest Kemampuan Kognitif Siswa

Data	Kolmogorov-Smirnov Statistic	df	Sig.	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.
Posttest	0,114	30	0,200*	0,945	30	0,125

Keterangan: Lilliefors Significance Correction

Tabel 9. Hasil Uji Normalitas Data Angket Model Pembelajaran TGT

Data	Kolmogorov-Smirnov Statistic	df	Sig.	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.
Angket	0,117	30	0,200*	0,939	30	0,088

Keterangan: Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 8 dan Tabel 9 diperoleh nilai signifikansi menggunakan uji Shapiro-Wilk sebagai berikut: Data posttest kemampuan kognitif siswa memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,125. Data angket model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,088. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi yang ditentukan yaitu 0,05.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data posttest dan data angket berdistribusi normal. Oleh karena itu, data penelitian telah memenuhi persyaratan analisis dan dapat dilanjutkan pada pengujian statistik parametrik menggunakan uji korelasi Product Moment dan uji t.

Uji Koefisien Korelasi

Uji koefisien korelasi dilakukan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas (X) yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan variabel terikat (Y) yaitu kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD UPT 064990 Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026.

Pengujian korelasi dilakukan menggunakan rumus Pearson Product Moment dengan bantuan program SPSS. Dasar pengambilan keputusan adalah:

Jika nilai Sig. < 0,05, maka terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dan Y.

Jika nilai Sig. > 0,05, maka tidak terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dan Y.

Tabel 10. Hasil Uji Koefisien Korelasi Model Pembelajaran TGT terhadap Kemampuan Kognitif Siswa

Variabel	Model Pembelajaran TGT	Kemampuan Kognitif
Model Pembelajaran TGT	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	0,665**
	N	30
Kemampuan Kognitif	Pearson Correlation	0,665**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	30

Keterangan: Signifikan pada taraf 0,01 (2-tailed)

Berdasarkan hasil analisis korelasi pada Tabel 10. diperoleh nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan peningkatan kemampuan kognitif siswa.

Dengan demikian:

H_0 ditolak, yaitu tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap kemampuan kognitif siswa.

H_a diterima, yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa.

Interpretasi Koefisien Korelasi

Untuk mengetahui tingkat keeratan hubungan antara variabel model pembelajaran TGT dengan kemampuan kognitif siswa, maka nilai koefisien korelasi dibandingkan dengan pedoman interpretasi korelasi.

Tabel 11. Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien Korelasi	Tingkat Hubungan
0,00–0,199	Sangat Rendah
0,20–0,399	Rendah
0,40–0,599	Sedang
0,60–0,799	Kuat
0,80–1,000	Sangat Kuat

Berdasarkan Tabel 11, nilai koefisien korelasi yang diperoleh sebesar 0,665 berada pada interval 0,60–0,799. Dengan demikian, tingkat hubungan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan kemampuan kognitif siswa termasuk dalam kategori kuat.

Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dalam proses pembelajaran IPAS, maka semakin meningkat pula kemampuan kognitif siswa.

Model TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui kerja kelompok, berdiskusi, menyelesaikan permainan akademik, dan mengikuti turnamen pembelajaran. Aktivitas tersebut mendorong siswa untuk lebih aktif berpikir, memahami konsep, serta menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama pembelajaran.

Pengujian Hipotesis

Setelah dilakukan pengujian persyaratan analisis dan diketahui bahwa data penelitian berdistribusi normal, maka tahap selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD UPT 064990 Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t (uji parsial). Uji t digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas (X) yaitu model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat (Y) yaitu kemampuan kognitif siswa.

Adapun hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD UPT 064990 Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD UPT 064990 Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026. **Kriteria Pengambilan Keputusan**

Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan nilai thitung dengan ttabel pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), dengan ketentuan:

Jika thitung > ttabel, maka H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan.

Jika thitung < ttabel, maka H_a ditolak dan H_0 diterima, artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

Tabel 12. Hasil Uji t Pengaruh Model Pembelajaran TGT terhadap Kemampuan Kognitif Siswa

Model	Unstandardized Coefficients B	Std. Error	Standardized Coefficients Beta	thitung	Sig.
Constant	-16,729	18,867	-	-0,887	0,383
Model Pembelajaran TGT	1,087	0,230	0,665	4,717	0,000

Berdasarkan hasil uji t pada Tabel 12. diperoleh nilai: thitung = 4,717, Sig. = 0,000. Nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa. Untuk memperkuat hasil pengujian, dilakukan perhitungan secara manual menggunakan rumus uji t berdasarkan nilai koefisien korelasi Product Moment.

Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya, terdapat pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD UPT 064990 Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa karena dalam proses pembelajaran siswa terlibat secara aktif melalui kegiatan diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami konsep, mengembangkan kemampuan berpikir, bekerja sama, serta memecahkan masalah secara bersama-sama.

Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa khususnya pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD UPT 064990 Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, diketahui bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa.

Kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memperoleh, mengolah, dan menggunakan informasi yang diperoleh selama kegiatan belajar. Kemampuan kognitif mencakup proses berpikir mulai dari mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, hingga menciptakan suatu pengetahuan baru. Menurut Bloom yang telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl (2017), ranah kognitif merupakan proses berpikir yang menggambarkan tingkat kemampuan peserta didik dalam memahami suatu konsep secara bertahap, mulai dari kemampuan berpikir tingkat rendah (lower order thinking skills) hingga kemampuan berpikir tingkat tinggi (higher order thinking skills). Dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar,

kemampuan kognitif sangat diperlukan agar siswa mampu memahami konsep-konsep alam dan sosial serta menghubungkannya dengan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil penelitian sebelum diberikan perlakuan, diketahui bahwa kemampuan awal siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil pretest dengan nilai rata-rata sebesar 46,833, nilai tertinggi sebesar 95, dan nilai terendah sebesar 0. Berdasarkan distribusi nilai pretest, sebanyak 20 siswa (67%) berada pada kategori sangat kurang, 5 siswa (17%) berada pada kategori cukup baik, 3 siswa (10%) berada pada kategori baik, dan hanya 2 siswa (6%) berada pada kategori sangat baik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai kemampuan kognitif yang optimal.

Rendahnya kemampuan awal siswa disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih cenderung berpusat pada guru (teacher centered learning). Dalam pembelajaran konvensional, siswa lebih banyak menerima informasi dari guru tanpa banyak kesempatan untuk melakukan diskusi, bekerja sama, menyampaikan pendapat, maupun menyelesaikan permasalahan secara mandiri. Akibatnya, siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran dan pemahaman terhadap konsep IPAS belum berkembang secara maksimal.

Permasalahan tersebut sesuai dengan pendapat Rusman (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang hanya berorientasi pada penyampaian materi oleh guru dapat menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif, bekerja sama, dan membangun pemahaman melalui pengalaman belajar secara langsung.

Setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), terjadi peningkatan kemampuan kognitif siswa. Hal tersebut terlihat dari hasil posttest yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata menjadi 75,667, dengan nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 25. Distribusi hasil posttest menunjukkan bahwa sebanyak 14 siswa (47%) berada pada kategori sangat kurang, 2 siswa (7%) berada pada kategori cukup baik, 3 siswa (10%) berada pada kategori baik, dan 11 siswa (36%) berada pada kategori sangat baik.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT mampu membantu siswa memahami materi IPAS dengan lebih baik. Perubahan hasil belajar terjadi karena model TGT memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Dalam proses pembelajaran TGT, siswa belajar melalui lima tahapan utama, yaitu penyajian materi (class presentation), pembentukan kelompok (teams), permainan akademik (games), turnamen (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition).

Menurut Slavin (2019), model pembelajaran Teams Games Tournament merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja sama kelompok dengan permainan akademik dan kompetisi yang sehat. Melalui model ini, setiap siswa memiliki tanggung jawab untuk memahami materi karena keberhasilan kelompok ditentukan oleh kontribusi setiap anggota. Kondisi tersebut mendorong siswa untuk lebih aktif belajar, berdiskusi, membantu teman, serta mempersiapkan diri dalam mengikuti permainan akademik.

Pada penelitian ini, penerapan model TGT pada pembelajaran IPAS materi “Aku dan Kebutuhanku” memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami konsep kebutuhan manusia melalui kegiatan diskusi kelompok, permainan soal, dan turnamen akademik. Aktivitas tersebut membuat siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses menemukan dan mengembangkan pemahamannya sendiri.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Piaget dan Vygotsky. Teori konstruktivisme menjelaskan bahwa peserta didik membangun pengetahuan melalui

pengalaman dan interaksi sosial. Menurut Vygotsky (2018), interaksi dengan teman sebaya melalui kegiatan kolaboratif dapat membantu siswa mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi melalui proses scaffolding. Dalam pembelajaran TGT, siswa saling membantu dalam kelompok sehingga siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi dapat membantu siswa lainnya dalam memahami materi.

Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT memiliki hubungan yang kuat terhadap kemampuan kognitif siswa. Berdasarkan hasil uji korelasi diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,665. Berdasarkan interpretasi koefisien korelasi menurut Arikunto (2022), nilai tersebut berada pada interval 0,60–0,799 sehingga termasuk kategori hubungan kuat. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament, maka semakin meningkat pula kemampuan kognitif siswa.

Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t juga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan kognitif siswa. Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai: $t_{hitung}=4,715$ sedangkan $t_{tabel}=2,048$ Karena: $4,715 > 2,048$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD UPT 064990 Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kurniawan dan Wulandari (2021) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan model TGT mengalami peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Putri dan Mawardi (2022) juga menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir siswa. Melalui kegiatan permainan akademik dan kerja kelompok, siswa lebih termotivasi untuk memahami materi pembelajaran sehingga kemampuan kognitif meningkat.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Rahmawati dkk. (2023) menemukan bahwa pembelajaran menggunakan model TGT mampu meningkatkan aktivitas belajar, motivasi, serta hasil belajar siswa sekolah dasar. Model TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada fokus kajian dan konteks penerapannya. Penelitian ini secara khusus mengkaji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV dengan materi “Aku dan Kebutuhanku” di SD UPT 064990 Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026. Selain mengukur peningkatan hasil belajar melalui pretest dan posttest, penelitian ini juga menganalisis respon siswa terhadap penerapan model TGT melalui angket pembelajaran.

Berdasarkan seluruh hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran IPAS sekolah dasar. Model ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna melalui kegiatan kerja kelompok, permainan akademik, serta kompetisi yang sehat.

Peningkatan nilai rata-rata siswa dari 46,833 pada pretest menjadi 75,667 pada posttest menunjukkan bahwa model TGT memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep siswa. Selain

meningkatkan kemampuan kognitif, model ini juga mampu meningkatkan motivasi belajar, kerja sama, tanggung jawab, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD UPT 064990 Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa, yaitu dari nilai pretest sebesar 46,833 sebelum diberikan perlakuan menjadi 75,667 pada posttest setelah diterapkan model pembelajaran TGT. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran melalui diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen mampu membantu siswa memahami konsep IPAS secara lebih baik serta meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap kemampuan kognitif siswa. Berdasarkan hasil uji korelasi diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,665 yang berada pada kategori kuat, sedangkan hasil uji t menunjukkan nilai thitung sebesar 4,715 > ttabel sebesar 2,048 pada taraf signifikansi 5%, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SD UPT 064990 Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2017). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen: Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arifin, F., Fadilah, Z., & Widiyanto, R. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap pemahaman konsep matematis siswa sekolah dasar. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 10(2), 98–107.
- Arikunto, S. (2022). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bestari, B. Y. P., Isjoni, I., & Barkara, R. S. (2025). Pengaruh penggunaan model kooperatif tipe Teams Games Tournament berbasis media History Card terhadap hasil belajar kognitif pada pembelajaran sejarah. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (JIIP)*, 8(1), 57–63.
- Damayanti, R., Nurhaedah, & Nurfaizah, A. P. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPA. *PINISI Journal of Education*, 2(5), 199–205.
- Fadhillah, N. A., Wahyuningsih, T., Dwiyono, Y., & Iksam. (2025). Pengaruh model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPAS kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2019). Taksonomi Bloom–revisi ranah kognitif: Kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan penilaian. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 2(2), 98–117.

- Hakim, L., & Mustafa, P. S. (2023). *Perkembangan Peserta Didik dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Pustaka Egaliter.
- Hamalik, O. (2021). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harahap, M. Z. P. (2022). Pengaruh latihan variasi terhadap kemampuan passing bawah siswa ekstrakurikuler bola voli SD Negeri 0410 Parapat. *Jurnal Sport Rokania*, 2(2), 145–155.
- Hariyani, S., Sikumbang, D., & Yolida, B. (2019). Efektivitas Teams Games Tournament dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. *Jurnal Bioterdidik: Wahana Ekspresi Ilmiah*, 7(6), 63–71.
- Huda, M. (2020). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kurniawan, D., & Wulandari, S. (2021). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 120–130.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2019). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Lie, A. (2020). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Magdalena, I., Nurchayati, A., Uyun, N., & Rean, G. T. (2023). Implikasi teori psikologi kognitif dalam proses belajar dan pembelajaran. *Al-DYAS*, 2(3), 425–435.
- Muslimah, & Yantoro. (2025). Implementasi pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament berbantuan media domino perkalian untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 500–507.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(2), 151–172.
- Nurhayati, L., Maula, L. H., & Nurasih, I. (2021). Kecerdasan emosional dan kemampuan berpikir kritis pada materi bangun datar di kelas tinggi sekolah dasar. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 274–281.
- Piaget, J. (2018). *The Construction of Reality in the Child*. London: Routledge.
- Putri, A. R., & Mawardi, M. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5895–5903.
- Qolbiyah, A. S., & Purnamanita, E. I. (2022). Teori pemrosesan informasi dan neurosains dalam pengembangan metodologi pembelajaran pendidikan agama Islam. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4813–4827.
- Rahayuni, N. L., Abadi, I. B. G. S., & Wiarta, I. W. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament berbasis pendidikan karakter terhadap kompetensi pengetahuan matematika kelas IV SD. *Jurnal Adat dan Budaya Indonesia*, 2(1), 1–10.
- Rahmawati, F., Sari, D. P., & Hidayat, T. (2023). Implementasi model Teams Games Tournament dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 45–55.
- Rina, W. P. C., & Yusnia. (2024). Pengaruh model Teams Games Tournament berbantuan aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*.
- Riyanti, R. N., Fiteriani, I., & Negara, H. S. (2025). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Truth or Dare terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV mata pelajaran IPAS. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (JIIP)*.
- Rusman. (2021). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Sanjaya, W. (2020). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Slavin, R. E. (2019). Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice. Boston: Allyn & Bacon.
- Solihah, A. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap hasil belajar matematika. SAP (Susunan Artikel Pendidikan), 1(1), 45–53.
- Sugiyono. (2026). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2019). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana.
- Suyono, & Hariyanto. (2020). Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar. Bandung: Rosda Karya.
- Trianto. (2019). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta: Kencana.
- Vygotsky, L. S. (2018). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Cambridge: Harvard University Press.
- Widodo, T., & Kadarwati, S. (2020). Higher order thinking berbasis pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 27(1), 1–10.
- Woolfolk, A. (2021). Educational Psychology (14th Global Edition). Pearson Education.