



Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Ayu Mitha Apriliyah^{1*}, Iqnatia Alfiansyah², Nataria Wahyuning Subayani³

¹⁻³ Universitas Muhammadiyah Gresik, Indonesia

ayumithaapriyah@gmail.com^{1*}, iqnatia@umg.ac.id², nataria.nata@umg.ac.id³

Korespondensi penulis: ayumithaapriyah@email.com*

Abstract. This study aims to describe the effect of the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type on the learning outcomes of fifth-grade elementary school students. The research method used was experimental with a quasi-experimental approach. The research design employed was a non-equivalent control group design. The study involved two classes: the experimental class (VA), which was taught using the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model, and the control class (VB), which was taught without using the TGT model. The sample consisted of 50 students from classes VA and VB at SD YPI Darussalam. The data collection technique used was a learning outcomes test, designed to measure students' mastery of the learning material. Data analysis was conducted using the Independent Sample T-test to determine differences in learning outcomes between the two groups. The analysis results showed a Sig. (2-tailed) value of $0.000 \leq 0.05$, which is less than the significance threshold of 0.05. Therefore, H_0 was rejected and H_a was accepted, indicating that the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type has a significant effect on students' learning outcomes. The findings of this study highlight that the TGT model can create an engaging and competitive learning atmosphere, enhancing student participation and motivation in the learning process. Furthermore, the structured stages in the TGT model—comprising presentation, group formation, game sessions, and tournaments—allow students to interact more actively, share knowledge, and strengthen their understanding of the material collaboratively. Thus, the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model is recommended as an effective alternative strategy for improving learning outcomes in elementary schools, especially for fifth-grade students.

Keywords: Learning Model, Learning Outcomes, Teams Games Tournament (TGT)

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah non-equivalent control group design. Penelitian ini melibatkan dua kelas: kelas eksperimen (VA) yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, dan kelas kontrol (VB) yang diajar tanpa menggunakan model TGT. Sampel penelitian terdiri dari 50 siswa kelas VA dan VB di SD YPI Darussalam. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar yang dirancang untuk mengukur penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran. Analisis data dilakukan dengan uji Independent Sample T-test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok. Hasil analisis menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 \leq 0.05$, yang berarti lebih kecil dari batas signifikansi 0.05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang mengindikasikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa model TGT dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, meningkatkan partisipasi serta motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, tahapan terstruktur pada model TGT—yang meliputi penyajian, pembentukan kelompok, sesi permainan, dan turnamen—memungkinkan siswa untuk berinteraksi lebih aktif, saling berbagi pengetahuan, serta memperkuat pemahaman materi secara kolaboratif. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) direkomendasikan sebagai strategi alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar, khususnya pada siswa kelas V.

Kata kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran, Teams Games Tournament (TGT)

1. LATAR BELAKANG

Dalam kurikulum merdeka, beberapa mata pelajaran digabungkan untuk memberikan pembelajaran yang menyeluruh dan relevan bagi siswa. Perubahan yang menarik seperti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang menjadi satu mata pelajaran yang lebih luas dengan sebutan IPAS. Pada pembelajaran IPAS ini siswa lebih banyak melakukan praktek, sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu yang mempelajari berbagai aspek kehidupan, termasuk makhluk hidup (biotik) dan makhluk tidak hidup (abiotik), selain itu IPAS juga mengeksplorasi kehidupan manusia, baik sebagai individu maupun dalam konteks sosial, serta hubungan mereka dengan lingkungan sekitar (Susilowati, 2023). Mata pelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka menerapkan pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran, pendekatan ini memiliki prinsip dasar yang memungkinkan siswa untuk berlatih dan mengembangkan pemahaman serta keterampilan komunikasi siswa (Nugroho & Subayani, 2020).

Pembelajaran IPAS memiliki tujuan penting untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mempelajari peristiwa di kehidupan masyarakat dan alam. Dalam pembelajaran IPAS di kelas V terdapat materi ekosistem. Ekosistem adalah unit organisasi biologi dimana terjadinya hubungan antara komponen-komponen biotik dan lingkungan abiotik pada suatu area tertentu (Taurusman et al., 2021). Menurut Rahman, (2021) Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil yang dicapai tidak hanya memperoleh pengetahuan materi, tetapi juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem. Salah satu upaya untuk mengetahui hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS materi Ekosistem bisa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Model Pembelajaran Kooperatif adalah pendekatan yang menekankan pentingnya kolaborasi antar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang beragam, di mana setiap anggota memiliki peran dan tanggung jawab yang berbeda (Sappaile et al., 2023). Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah *Teams Games Tournament* (TGT). *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu variasi dari model pembelajaran kooperatif yang dirancang agar mudah diterapkan dalam berbagai konteks pendidikan. Model ini menggabungkan elemen pembelajaran dengan aktivitas permainan, sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan dan interaktif (Wati et al.,

2024). Sejalan dengan pendapat Gunarta, (2019) bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe belajar kooperatif dimana siswa dibagi dalam kelompok yang terdiri atas empat orang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Menurut Wati et al. (2024) kelebihan model pembelajaran TGT yaitu mendapat teman yang banyak, menumbuhkan pandangan peserta didik bahwa hasil yang mereka peroleh berdasarkan kerja kelompok untuk meningkatkan kekompakan dan keterlibatan peserta didik di dalam pembelajaran. Sedangkan untuk kekurangannya yaitu kesulitan dalam membagi kelompok dengan kemampuan yang berbeda-beda, dan banyak peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi belum mampu atau merasa kesulitan dalam memberikan penjelasan kepada teman lainnya

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Gunarta, (2019) dengan judul *Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA*, dihasilkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Question Card berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD di Gugus IV Kecamatan Petang Tahun Pelajaran 2017/2018. Berdasarkan latar belakang dan pemaparan dari hasil penelitian terdahulu, maka penelitian tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

2. KAJIAN TEORITIS

Model Pembelajaran

Model Pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan untuk merancang dan mengatur kegiatan pembelajaran di kelas (Fikriyatus et al., 2019). Sejalan dengan pendapat Alfiansyah (2018), model pembelajaran di dalam proses pembelajaran mencakup berbagai pendekatan, strategi, dan metode yang dapat membantu guru agar penyampaian materi ajar secara efektif sehingga dapat diterima dengan baik oleh siswa. Dengan cara pemilihan model pembelajaran yang cocok, diharapkan dapat menciptakan suasana kelas yang aktif dan kondusif serta siswa dapat melakukan pembelajaran dengan suasana menyenangkan.

Teams Games Tournament (TGT)

Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) adalah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status (Tini, 2023). Menurut Tanjung et al. (2022) *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran berkelompok yang melibatkan aktivitas

siswa tanpa melihat perbedaan status, dan model pembelajaran yang mudah diterapkan. Dalam TGT, siswa bekerja dalam kelompok untuk mempelajari materi, kemudian berpartisipasi dalam permainan yang menilai pemahaman mereka terhadap materi yang telah diajarkan. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga mendorong kerja sama dan interaksi antar anggota kelompok. Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa, Model *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang mudah diterapkan dan menekankan pentingnya kerjasama antar siswa tanpa memandang perbedaan status tim. Berikut tahapan langkah-langkah pembelajaran teams games tournament menurut Slavin (2005) Berikut adalah penjelasan yang lebih detail untuk setiap langkah dalam model *Teams Games Tournament* (TGT):

1. **Penyajian Kelas:** Guru menyampaikan materi pelajaran secara menarik dan informatif selama 1-2 periode, menggunakan metode seperti ceramah, diskusi, dan multimedia agar siswa memahami konsep dasar.
2. **Belajar dalam Tim:** Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk berdiskusi dan bertukar ide tentang materi yang diajarkan, dan setiap anggota bertanggung jawab memahami topik dan menyiapkan presentasi kelompok.
3. **Game:** Setelah belajar, setiap kelompok memilih perwakilan untuk mengikuti permainan yang menguji pemahaman mereka terhadap materi, dengan suasana kompetitif yang sehat.
4. **Turnamen:** Pada tahap ini para siswa melakukan turnamen dengan kelompoknya, dan pada tahap ini dapat menciptakan suasana menyenangkan dan meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar.
5. **Menghitung Skor Kemajuan:** Setelah permainan, skor individu dan tim dihitung, memberikan gambaran tentang kemajuan belajar siswa secara keseluruhan.
6. **Merekognisi Prestasi Tim:** Penghargaan diberikan kepada tim berdasarkan skor yang diperoleh, sebagai pengakuan atas usaha mereka dan untuk mendorong motivasi belajar lebih lanjut.

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Hasil belajar bertujuan untuk menunjukkan seberapa sukses siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. Tingkat keberhasilan ini biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai, baik berupa huruf maupun kata (Masithoh, 2022). Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh

siswa setelah mengikuti proses kegiatan belajar dan pembelajaran. Menurut Benjamin S. Bloom dalam Nabillah & Abadi (2019) dengan *Taxonomi of education objectives* terdapat 3 indikator yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

Ekosistem

Menurut Bariyah & Sugandi (2022) ekosistem adalah suatu sistem alami yang terbentuk dari interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan di sekitarnya. Dalam ekosistem, terdapat dua jenis komponen utama: komponen biotik dan komponen abiotik. Komponen biotik mencakup semua makhluk hidup, seperti tumbuhan, hewan, dan mikroorganisme, yang memiliki tempat tinggal (habitat) dan peran tertentu dalam ekosistem, seperti produsen, konsumen, dan pengurai. Di sisi lain, komponen abiotik meliputi semua unsur yang tidak hidup, seperti air, udara, tanah, suhu, dan cahaya matahari, yang mempengaruhi kehidupan dan interaksi antara makhluk hidup dalam ekosistem tersebut.

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan metode *eksperimen jenis quasi eksperimen*. Desain yang digunakan yaitu *non-equivalent control group design* yang membutuhkan dua kelas sampel, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 1. Desain Penelitian

Group	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X1	O2
Kontrol	O1	X2	O2

O1 = *Pre-test* dilakukan sebelum diberikan perlakuan

O2 = *Post-test* dilakukan setelah diberikan perlakuan

X1 = Perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT

X2 = Tidak diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD YPI Darussalam Cerme tahun ajaran 2024/2025 yang terdiri dari kelas VA sebagai kelas eksperimen sebanyak 25 siswa dan kelas VB sebagai kelas kontrol sebanyak 25 siswa, jumlah keseluruhannya adalah 50 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, yang terdiri dari 15 butir soal pilihan ganda yang telah diuji coba, divalidasi, dan diuji reliabilitasnya dengan koefisien reliabilitas yaitu 0,759. Tes diberikan dua kali, yaitu *pre-test* dan *post-test*, dengan penilaian pada aspek kognitif peserta didik.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

1. Data tes hasil belajar

Data tes hasil belajar dalam penelitian ini terdiri dari pre-test dan post-test yang diberikan kepada peserta didik kelas VA dan VB SD YPI Darussalam, dimana kelas VA dengan jumlah 25 siswa sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas VB dengan jumlah 25 siswa dijadikan kelas kontrol. Setelah diberikan tes hasil berupa *pre-test* dan *post-test* pada masing-masing kelas, diketahui rata-rata tes hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 2. Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics			
	N	Mean	Std. Deviation
Pre-test Eksperimen	25	48.96	6.840
Post-test Eksperimen	25	75.00	9.862
Pre-test Kontrol	25	45.56	8.903
Post-test Kontrol	25	54.84	7.116
Valid N (listwise)	25		

Pada data tabel 2 di atas, menunjukkan bahwa rata-rata tes hasil belajar siswa kelas V SD YPI Darussalam sebelum diberikan perlakuan pada kelas eksperimen yaitu 48,96 sedangkan pada kelas kontrol yaitu 45,56. Setelah diberikan perlakuan, rata-rata pada kedua kelas tersebut mengalami perubahan, dimana pada kelas eksperimen dengan rata-rata 75,00 sedangkan pada kelas kontrol dengan rata-rata 54,84. Kedua kelas tersebut mengalami perubahan nilai rata-rata setelah diberikan perlakuan berupa proses pembelajaran, namun perubahan nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran cenderung memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

2. Uji Prasyarat

a) Uji normalitas

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Kolmogorov-Smirnov*. Kriteria pengambilan keputusan data uji *Kolmogorov-Smirnov* yaitu apabila nilai signifikansi $\geq 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, namun apabila nilai signifikansi $\leq 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tabel 3. Uji Normalitas

Tests of Normality			
	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	.147	25	.169
Posttest Eksperimen	.140	25	.200*
Pretest Kontrol	.158	25	.107
Posttest Kontrol	.166	25	.074

Pada tabel 3 yang menunjukkan hasil uji normalitas, diketahui bahwa pada kolom sig yang menunjukkan nilai signifikansi untuk data kelas eksperimen dan kontrol pada *Kolmogorov-Smirnov* $\geq 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang artinya data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

b) Uji homogenitas

Uji homogenitas yang digunakan adalah uji *Levene*. Kriteria pengujiannya yaitu apabila nilai sig $\geq 0,05$ maka data berasal dari sampel yang homogen, namun apabila nilai sig $\leq 0,05$ maka data bukan berasal dari sampel yang homogen.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Pre-test.

Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	1.565	1	48	.217
Based on Median	1.357	1	48	.250
Based on Median and with adjusted df	1.357	1	44.253	.250
Based on trimmed mean	1.613	1	48	.210

Pada tabel 4 yang menunjukkan hasil uji homogenitas, menunjukkan nilai signifikansi untuk data pretest hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol berdasarkan rata-rata $0,217 \geq 0,05$ maka artinya data pretest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal yang homogen.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Post-test

Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	2.597	1	48	.114
Based on Median	1.861	1	48	.179
Based on Median and with adjusted df	1.861	1	42.955	.180
Based on trimmed mean	2.547	1	48	.117

Pada tabel 5 yang menunjukkan hasil uji homogenitas, diketahui bahwa pada kolom sig yang menunjukkan nilai signifikansi untuk data posttest hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol berdasarkan rata-rata $0,114 \geq 0,05$ yang artinya data posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal yang homogen.

c) Uji hipotesis

Dalam penelitian ini uji t yang digunakan adalah Uji *Independent Sample T-test*. Pada pengujian hipotesis, data yang digunakan adalah hasil tes hasil belajar posttest kelas

eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dilakukan untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan model pembelajaran konvensional. Hipotesis yang dirumuskan yaitu:

- H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar materi ekosistem.
- H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar materi ekosistem.

Kriteria pengambilan keputusan pada uji t adalah apabila nilai signifikansi ($Sig \leq 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *teams games tournament*. Namun apabila nilai signifikansi ($Sig \geq 0,05$) maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *teams games tournament*.

Tabel 6. Hasil Uji Independent Sample T

Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Hasil	Equal variances assumed	2.597	.114	8.289	48	.000	20.160	2.432
	Equal variances not assumed			8.289	43.663	.000	20.160	2.432

Tabel 6 hasil uji Independent Sample T-test di atas menunjukkan bahwa nilai Sig.2 (tailed) sebesar $0,000 \leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar materi ekosistem.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPAS materi ekosistem yang dilakukan pada siswa kelas V SD YPI Darussalam. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan pada *pre-test* dan *post-test* hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol, bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran tipe *teams games tournament* (TGT) materi ekosistem. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil uji analisis data pada pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *Independent Sample T-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 \leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh model pembelajaran

Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar materi ekosistem. Selain itu, rata-rata hasil belajar posttest dari kedua kelas juga menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 75,00 dibandingkan rata-rata hasil belajar posttest kelas kontrol yaitu 54,84.

Hal ini dikarenakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) menekankan agar setiap siswa kerjasama antar kelompok dengan cara berdiskusi memahami informasi dan melakukan turnamen. Pembelajaran siswa dibuat menyenangkan melalui pembelajaran *teams games tournament* dari dilakukannya turnamen akademik, tes, dan penghargaan bagi tim dengan skor tertinggi. Dengan bantuan pembelajaran tipe *teams games tournament* ini, siswa akan berinteraksi secara lebih luas mengenai materi pelajaran yang baru dan memotivasi siswa untuk berlomba-lomba dalam menjawab soal-soal yang diberikan dengan suasana hati yang gembira karena siswa juga memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan mengungkapkan pendapatnya, sehingga akan membantu meningkatkan hasil belajar mereka.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil uji analisis data yang telah diuraikan, bahwa nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 75,00 sedangkan nilai rata-rata posttest kelas kontrol sebesar 54,84. Dari hasil nilai tersebut, didapat hasil uji *Independent Sample T-test* yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 \leq 0,05$ dengan artian bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem.

SARAN

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan memperluas cakupan variable yang diteliti seperti hasil belajar afektif dan psikomotorik dengan memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT)

DAFTAR REFERENSI

- Alfiansyah, I. (2018). NHT untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar. *Iqnatia Alfiansyah*, 2(1), 85–93.
- Bariyah, L. L. N., & Sugandi, M. K. (2022). Project based learning untuk meningkatkan keterampilan proses sains siswa pada konsep ekosistem. *Seminar Nasional Pendidikan*, 135–144.
- Fikriyatus, S., Akhwani, & Nafiah, D. W. R. (2019). Model pembelajaran contextual teaching and learning untuk meningkatkan hasil belajar Pkn di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 1–9.
- Gunarta, I. G. (2019). Pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media question card terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 1(2), 112. <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338>
- Masithoh, A. (2022). Pengaruh model pembelajaran jigsaw menggunakan media flipbook terhadap hasil belajar IPS kelas V SD. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan)*, 4(1), 21–27. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v4i1.80>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Seminar Nasional*, 659–663.
- Nugroho, A. S., & Subayani, N. W. (2020). Pendampingan lesson study: Meningkatkan pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan scientific guru SD Muhammadiyah 3 Gresik. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 47. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.812>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Merdeka Belajar*, November, 289–302.
- Sappaile, B. I., Ahmad, Z., Putu, I., Dharma Hita, A., Razali, G., Lokita, R. D., Dewi, P., & Punggeti, R. N. (2023). Model pembelajaran kooperatif: Apakah efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik? *Journal on Education*, 6(1), 6261–6269. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/3830>
- Susilowati, D. (2023). Peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui implementasi metode eksperimen pada mata pelajaran IPAS. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 186. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16091>
- Tanjung, E. S., Theresia, M., & Nurbaiti, N. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang kelas V SD Muhammadiyah 1 Padangsidempuan. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2(2), 22–28. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i2.319>

- Taurusman, A. A., Wiryawan, B., -, B., & -, I. (2021). Dampak penangkapan terhadap ekosistem: Landasan pengelolaan perikanan berkelanjutan. *ALBACORE Jurnal Penelitian Perikanan Laut*, 4(1), 109–118. <https://doi.org/10.29244/core.4.1.109-118>
- Tini, S. Y. (2023). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran TGT pada mata pelajaran Pkn. *Jurnal Pendidikan Vokasi dan Seni (JPVS)*, 2(1), 21–30. <https://doi.org/10.52060/jpvs.v2i1.1656>
- Wati, H. B., Listyarini, I., Sudiyono, S., & Artharina, F. P. (2024). Efektivitas model pembelajaran teams games tournament terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 105–112. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.385>