

Pengaruh Model Pembelajaran *TGT* untuk Meningkatkan Kognitif Siswa Kelas V pada Materi Manusia dan Lingkungan

Yolan Faiz Jamahsyari¹, Ali Ismail², Ani Nur Aeni³

^{1,2,3}*Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia*

Email: yolanfajzjamahsyari27@upi.edu¹, ali_ismail@upi.edu², aninuraeni@upi.edu³

Abstrak

Pendidikan memiliki peran dalam mengembangkan sikap, perilaku, dan keterampilan individu. Kompetensi guru, terutama dalam meningkatkan kualitas pendidikan, menjadi kunci utama dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar, selain pencapaian akademis, penting juga untuk mengembangkan keterampilan abad 21 seperti kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi. Salah satu model pembelajaran yang efektif adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan meningkatkan keterlibatan aktif siswa, serta mengembangkan pemahaman dan keterampilan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model TGT terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa kelas V pada materi Manusia dan Lingkungan. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Subjek penelitian melibatkan 16 siswa kelas V SDN Sindangpala. Penelitian dilakukan melalui tiga tahap: persiapan (uji coba instrumen dan validitas), pelaksanaan (Pembelajaran konvensional, *Pretest*, perlakuan menggunakan model TGT, dan *Posttest*), serta pengolahan data. Instrumen yang dilakukan menggunakan SPSS dengan uji *Paired Sampel T-Test* dan Uji *N-Gain*. Hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan kognitif siswa, dengan nilai rata-rata *Pretest* sebesar 48,44 meningkat menjadi 77,81 pada *Posttest*. Uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan *p-value* sebesar 0,000 sementara Uji *N-Gain* menghasilkan rata-rata 0,5692, menandakan efektivitas model *TGT* dalam meningkatkan kognitif siswa pada materi Manusia dan Lingkungan.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran, Teams Games Tournament, Kognitif*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses transformasi dalam mengubah sikap perilaku individu atau kelompok melalui upaya pelatihan dan pengajaran. Hal ini mencakup segala bentuk pengalaman belajar yang terjadi dalam lingkungan pendidikan. Menurut Bhayangkari et al., (2024) pendidikan menjadi pondasi yang sangat dibutuhkan dalam segala kondisi manusia. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, pemerintah melakukan perubahan dalam kurikulum, sistem, sarana prasarana, dan komponen lainnya guna meningkatkan kualitas pendidikan. Kualitas guru merupakan bidang penting yang perlu ditingkatkan karena, seperti yang dinyatakan oleh Aeni, (2015) kualitas pengajaran guru merupakan salah satu aspek yang dapat mempengaruhi prestasi siswa. Terutama dalam hal kompetensi profesional, sosial, pedagogik, dan kepribadian. Kompetensi pedagogik sangat penting karena berkaitan dengan cara mengajar, menerapkan strategi, metode, model, dan teknik pembelajaran (Nurkholis, 2013). Model pembelajaran merupakan serangkaian penyajian materi yang disampaikan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Istilah "model pembelajaran" menggambarkan kerangka kerja untuk mengembangkan metode instruksional. Ini mencakup pengaturan bahan pembelajaran seperti buku, film, jenis media komputer, dan kurikulum (Khoerunnisa & Aqwal, 2020). Model pembelajaran berfungsi sebagai kerangka konseptual yang dirancang untuk menggambarkan prosedur pembelajaran secara sistematis guna mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar seharusnya tidak hanya berfokus pada pencapaian akademis semata, melainkan juga mengupayakan pengembangan keterampilan proses, seperti kemampuan menyelidiki alam sekitar, menyelesaikan masalah, dan mengambil keputusan (Adiputra & Heryadi, 2021). Hal ini sejalan dengan pendapat Aeni et al., (2024) yang menyatakan bahwa 4C (Creativity, critical thinking, collaboration, communication) merupakan sangat penting untuk dimiliki guru di kelas modern. Oleh karena itu, pengalaman belajar IPA diharapkan mampu memberikan perkembangan pada siswa terkait aspek kemampuan tersebut. Dalam konteks kegiatan pembelajaran IPA, terdapat banyak aktivitas yang mengajak peserta didik untuk berpikir secara kritis, aktif, dan kreatif.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu disiplin ilmu yang diajarkan di tingkat sekolah dasar (SD). Menurut Gusdiantini et al., (2017). IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari alam beserta isinya. Melalui pembelajaran IPA, siswa memiliki kesempatan untuk mengenal lebih jauh tentang lingkungan sekitar dan segala isinya melalui berbagai kegiatan pembelajaran yang mereka lakukan. Dalam penelitian Anggraeni et al., (2021) Hal ini menekankan pentingnya pendidikan ilmiah dalam membantu siswa menghargai dan memanfaatkan kosmos secara praktis dalam kehidupan sehari-hari mereka. Pembelajaran IPA ini dirancang sebagai suatu metode sistematis untuk mencari informasi tentang alam sekitar, menjadikan IPA lebih dari sekedar penguasaan keterampilan dan pengetahuan dalam bentuk fakta, konsep, atau prinsip-prinsip. Lebih dari itu Eksperimen yang dilakukan sebagai bagian dari proses pendidikan juga berkontribusi pada kapasitas metode ilmiah untuk penemuan (Lusidawaty et al., 2020).

Ada beberapa upaya untuk meningkatkan kemandirian dan kognisi pembelajaran ilmiah. Paradigma pembelajaran kooperatif adalah salah satu teknik yang telah diterapkan. Siswa didorong untuk bekerja sama dalam kelompok dan terlibat dalam percakapan melalui penggunaan paradigma pembelajaran kooperatif. Di antara banyak varietas yang membentuk paradigma pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah model *Teams Games . Tournament* (TGT) (Astuti & Kristin, 2017).

Pendekatan TGT telah digunakan sejak kelas dua sekolah dasar hingga perguruan tinggi, dan sering digunakan dalam disiplin ilmu termasuk matematika, bahasa Indonesia, dan ilmu alam (Adiputra & Heryadi, 2021). Model pembelajaran TGT sangat membantu dalam menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, khususnya pada mata pelajaran IPA (Maghfiroh & Arifin, 2021). Semua siswa memiliki kesempatan untuk berkolaborasi dalam tugas yang diberikan oleh guru melalui penggunaan ide belajar yang menyenangkan dalam pengaturan ini, dan meningkatkan kemampuan sosialisasi mereka dalam menjelaskan konsep-konsep yang dipelajari, baik kepada anggota kelompok maupun kelompok lainnya.

Penerapan pembelajaran TGT juga dapat meningkatkan tanggung jawab individu peserta didik dalam diskusi tim. Dilanjutkan dengan, melibatkan peserta didik dalam berbagai

permainan dapat melatih keterlibatan aktif dan daya kompetitif mereka (Astuti & Kristin, 2017). Bersaing untuk mendapatkan skor setinggi mungkin dalam kegiatan turnamen dapat membantu siswa memoles keterampilan mereka. Penerapan model pembelajaran *TGT* membuat proses belajar mengajar lebih efektif, mencegah rasa bosan, dan mendorong partisipasi aktif peserta didik. Dengan peningkatan kinerja pendidik dan keaktifan peserta didik, diharapkan dapat meningkatkan kognitif peserta didik secara keseluruhan.

Hubungan metode pembelajaran *TGT* dengan kognitif siswa memiliki beberapa aspek. Pertama, dalam segi motivasi belajar, keberadaan unsur permainan dalam *TGT* memberikan dorongan semangat kepada siswa untuk lebih antusias dalam memahami materi. Menurut Ani, (2014), motivasi yang diberikan oleh guru kepada siswa merupakan faktor krusial dalam menumbuhkan semangat serta meningkatkan kepercayaan diri mereka. Kedua, metode *TGT* mengembangkan keterampilan sosial siswa melalui kerja sama dalam tim, membangun kemampuan komunikasi, kerja sama, dan kepemimpinan. Aspek ketiga adalah pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa. Dalam *TGT* siswa diharapkan tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mampu berpikir secara mandiri, menganalisis informasi, mengevaluasi konsep, dan menyintesis pengetahuan

Dalam hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar kognitif siswa. Rata-rata nilai *Pretest* sebesar 42,08 meningkat menjadi 77,50 pada *Posttest*. Uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* dengan signifikansi $<0,05$ menunjukkan nilai *sig. (2-tailed) = 0,0001*, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penerapan model pembelajaran *TGT* berbantuan media permainan ludo terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V pada tema 8 subtema 1 (Farikhah et al., 2023). Penelitian lainnya menyimpulkan bahwa proses belajar yang menerapkan model pembelajaran *TGT* terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kognitif siswa (Maghfiroh & Arifin, 2021).

Meskipun model pembelajaran *TGT* telah berhasil dalam meningkatkan kognitif peserta didik perlu dilakukan analisis lanjutan, tetapi dalam lokasi yang berbeda khususnya di sekolah dasar untuk melihat seberapa besar pengaruh model pembelajaran *TGT* terhadap kognitif peserta didik.

Berdasarkan pernyataan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran *TGT* Untuk Meningkatkan Kognitif Siswa Kelas V Pada Materi Manusia dan Lingkungan”.

METODE

Penelitian eksperimental digunakan untuk penelitian ini. Tujuan melakukan penelitian di bawah pengaturan terkendali adalah untuk menentukan dampak terapi pada subjek lain (Hasan, 2021). Tujuan dari setiap studi eksperimental adalah untuk menentukan kemanjuran pengobatan, seperti yang dijelaskan oleh kutipan. Untuk mempraktikkan penelitian eksperimental ini, penulis perlu memberikan perlakuan kepada subjek selama periode waktu tertentu (variabel independen), dan kemudian mengamati efek perlakuan tersebut pada variabel dependen (variabel terikat) setelah perlakuan selesai.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu One-Group Pretest-Posttest Design. Menurut Sugiyono, (2019) menemukan bahwa desain tersebut termasuk pretest sebelum perawatan. Karena keadaan pasca perawatan dapat dibandingkan dengan keadaan pra-perawatan, kemanjuran pengobatan dapat dipastikan.

Mengikuti tujuan dan hipotesis yang penulis nyatakan, penelitian ini menggunakan desain penelitian pretest-treatment-posttest, yang ditandai sebagai berikut:

01 x 02

Keterangan :

01 = “Tes awal/Pretest”.

X = “Treatment”.

02 = “Tes akhir/Posttest”.

Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap utama: tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Pada tahap persiapan, dilakukan studi pendahuluan, kajian literatur, penyusunan perangkat dan instrumen penelitian, penilaian validitas oleh ahli, serta uji coba dan analisis instrumen penelitian. Tahap pelaksanaan mencakup Pretest, penerapan metode pembelajaran, dan Posttest. Sementara itu, tahap akhir meliputi pengolahan data dan penarikan kesimpulan.

Enam belas siswa kelas lima SDN Sindangpala, delapan di antaranya laki-laki dan delapan di antaranya perempuan, menjadi subjek penelitian ini. Pretest dan Posttest adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Ada total dua puluh pertanyaan pilihan ganda yang tersebar di antara dua penilaian. Sebelum ujian tertulis digunakan untuk penelitian, diperiksa untuk melihat apakah masalahnya layak. Selain menyelenggarakan ujian di kelas tempat topik dipelajari, siswa yang bukan bagian dari populasi studi juga diberikan soal ujian. Tes validitas dan keandalan datang setelah tes pertanyaan.

Analisis data menggunakan SPSS dengan meliputi tiga langkah. Pertama, Uji Normalitas untuk menentukan penggunaan uji statistik parametrik atau nonparametrik. Kedua, Uji Hipotesis dengan *Paired Sample T-Test* untuk mengevaluasi perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*. Ketiga, Uji *N-Gain* untuk mengukur efektivitas perlakuan dengan membandingkan selisih nilai *pretest* dan *posttest*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sindangpala, Kabupaten Majalengka, dengan subjek penelitian yang dipilih adalah kelas V yang terdiri dari 16 siswa. Mata pelajaran yang dipilih oleh peneliti adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dengan materi tentang “Manusia dan Lingkungannya”. Peneliti menggunakan metode *Pre-Experimental* karena metode ini hanya memerlukan satu kelas, yaitu kelas eksperimen, yang difokuskan untuk diberikan perlakuan. Desain penelitian yang diterapkan adalah *One-Group Pretest-Posttest*, yang melibatkan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur pengaruh penggunaan model pembelajaran yang diterapkan.

Dari penelitian yang telah dilaksanakan, didapatkan dua temuan utama yaitu aspek kognitif siswa sebelum penerapan model *TGT* kelas V pada materi manusia dan lingkungannya, dan aspek kognitif siswa sesudah penerapan model *TGT* kelas V pada materi

yang sama. Berikut merupakan analisis deskriptif kemampuan kognitif siswa sebelum penerapan model *TGT*.

Tabel 1. Analisis Statistik Deskriptif Hasil *Pretest*

	N	Nilai Min	Nilai Maks	Mean
<i>Pretest</i>	16	35	65	48,44
<i>Valid N (listwise)</i>	16			

Berdasarkan analisis tabel 1. Hasil *Pretest* menunjukkan bahwa nilai minimal yang diperoleh siswa adalah 35, sedangkan nilai maksimalnya mencapai 65. Skor rata-rata yang sangat rendah yaitu 48,44 dicapai oleh enam belas siswa yang berpartisipasi dalam penelitian. Berikut ini adalah hasil persentase *Pretest* kognitif siswa.

Tabel 2. Hasil Kognitif *Pretest*

No. Soal	Aspek Kognitif	Persentase
1, 11, 12, 13, 18, 19	C1	54%
2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 14, 15	C2	49%
8, 16, 17	C3	48%
20, 7	C4	31%

Berdasarkan Tabel 2. Terlihat bahwa persentase tertinggi pada masing-masing aspek kognitif dicapai pada aspek kognitif C1, yaitu sebesar 54%. Sementara itu, persentase terendah terdapat pada aspek kognitif C4, dengan persentase sebesar 31%.

Pada analisis tersebut menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan berupa pembelajaran *TGT*, pemahaman siswa terhadap materi “Manusia dan Lingkungan” masih belum optimal. Persentase aspek kognitif siswa juga rendah, khususnya pada indikator C4 yang hanya mencapai 31%. Selanjutnya merupakan analisis deskriptif kemampuan kognitif siswa setelah penerapan model *TGT*.

Tabel 3. Analisis Statistik Deskriptif Hasil *Posttest*

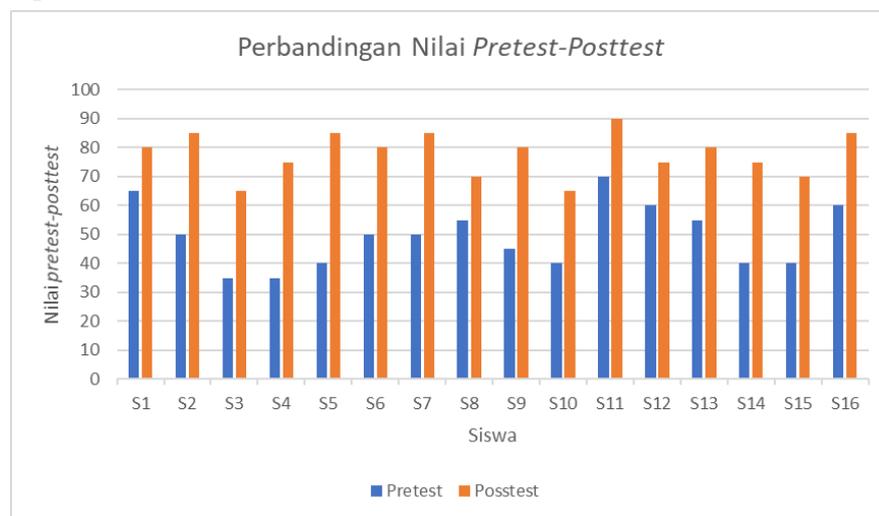
	N	Nilai Min	Nilai Maks	Mean
<i>Pretest</i>	16	65	90	77,81
<i>Valid N (listwise)</i>	16			

Berdasarkan Tabel 3. Hasil *Posttest* yang dianalisis menggunakan aplikasi SPSS menunjukkan bahwa nilai minimal 65 dan nilai maksimal adalah 90. Rata-rata nilai yang diperoleh dari 16 siswa sebagai subjek penelitian adalah 77,81. Nilai rata-rata tersebut menunjukan peningkatan sebesar 29,37 jika dibandingkan dengan hasil *Pretest*. Berikut ini adalah hasil persentase *Posttest* siswa.

Tabel 4. Hasil Kognitif *Posttest*

No. Soal	Aspek Kognitif	Persentase
1, 11, 12, 13, 18, 19	C1	75%
2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 14, 15	C2	84%
8, 16, 17	C3	77%
20, 7	C4	59%

Berdasarkan Tabel 4. Terlihat bahwa persentase tertinggi pada kemampuan kognitif dicapai oleh aspek C2 dengan nilai 84%, sedangkan persentase terendah ada pada aspek C4 dengan nilai 59%. Persentase pencapaian pada masing-masing kemampuan kognitif mengalami peningkatan dari *Pretest* dan *Posttest*. Berikut ini adalah perbandingan nilai *Pretest* dan *Posttest*. Yang didapatkan oleh masing-masing peserta didik, menunjukkan adanya peningkatan pada aspek kemampuan kognitif.



Gambar 1. Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Siswa

Setelah mendapatkan hasil *Pretest* dan *Posttest* terkait materi Manusia dan Lingkungan, langkah selanjutnya adalah uji prasyarat untuk menganalisis data guna mengetahui apakah data tersebut terdistribusi secara normal. Uji normalitas akan dilakukan menggunakan metode *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 siswa, taraf signifikansi yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$. Berikut merupakan hasil pengujian normalitas data *Pretest* dan *Posttest*.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

	Nilai Peluan <i>p-value</i> (<i>sig</i>)	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,337	Berdistribusi Normal
<i>Posttest</i>	0,287	Berdistribusi Normal

Berdasarkan Tabel 5. Hasil Uji *Shapiro-Wilk* pada data *Pretest* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,337. Sesuai dengan kriteria pengujian, jika nilai signifikansi lebih besar dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Maka H_0 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data hasil *Pretest* berdistribusi normal ($0,337 > 0,05$). Hal ini serupa juga terjadi pada hasil *Posttest*, yang

memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,287. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data *Posttest* juga berdistribusi normal ($0,287 > 0,05$).

Setelah memastikan bahwa data berdistribusi normal dengan uji prasyarat, langkah berikutnya adalah melakukan uji beda rata-rata menggunakan *Paired Sample T-Test*. Uji ini bertujuan untuk mengevaluasi apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil *Pretest* dan *Posttest* siswa. Taraf signifikansi yang digunakan dalam analisis ini adalah $\alpha = 0,05$. Untuk menilai apakah peningkatan nilai yang tercatat setelah pembelajaran dapat dianggap signifikan secara statistik. Hasil uji beda rata-rata akan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Beda Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*

	<i>Paired Sample T-Test</i>	
	<i>P-Value Sig. (2-tailed)</i>	Keterangan
<i>Pretest</i> <i>Posttest</i>	0,000	Terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>

Berdasarkan hasil uji beda rata-rata antara *Pretest* dan *Posttest* yang ditampilkan pada Tabel 6. Diperoleh nilai *p-value sig. (2-tailed)* sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan rata-rata nilai signifikan antara *Pretest* dan *Posttest*. Kesimpulannya, penerapan model *TGT* memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan kognitif siswa pada materi manusia dan lingkungan.

Kemudian untuk mengetahui peningkatan kognitif siswa, dilakukan pengujian *Normalized Gain* (N-Gain) menggunakan data *Pretest* dan *Posttest*. Uji N-Gain bertujuan untuk mengukur peningkatan pada setiap subjek serta kemampuan kognitif yang diukur melalui soal. Berikut merupakan hasil pengujian N-Gain yang dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 25.

Tabel 7. Hasil Uji N-Gain

Jumlah	Minimum	Maksimum	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
16	0,33	0,75	0,5692	0,12734

Uji N-Gain menghasilkan nilai rata-rata 0,5692 ketika perhitungan dijalankan. Skor mungkin berkisar dari 0,33 hingga 0,75. Kelompok menengah mencakup hasil ini. Ini menunjukkan seberapa baik pendekatan pembelajaran *TGT* bekerja untuk meningkatkan kapasitas kognitif siswa kelas lima di bidang konten yang berhubungan dengan lingkungan dan manusia.

Analisis data studi memvalidasi hipotesis bahwa model pembelajaran *TGT* secara signifikan memengaruhi perkembangan kognitif siswa kelas lima dalam kaitannya dengan lingkungan dan sumber daya manusia. Hal ini terlihat dari analisis diatas dengan mengukur kemampuan kognitif awal siswa kelas V melalui *pretest* yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Hasil *pretest* menunjukkan rata-rata nilai kognitif siswa sebesar 48,44 dengan nilai terendah 35 dan nilai tertinggi 65. Nilai-nilai ini tergolong rendah karena siswa belum menerima perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *TGT*. Sebelum penerapan model ini, kemampuan kognitif siswa masih terbatas pada pemahaman dasar.

Setelah penerapan model pembelajaran *TGT* pada materi manusia dan lingkungan, aspek kognitif siswa kembali diukur menggunakan soal dengan kriteria sama. Hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan signifikan, dengan rata-rata nilai sebesar 77,81 nilai tertinggi 90, dan nilai terendah 65. Peningkatan ini disebabkan oleh model *TGT* yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran melalui aktivitas permainan yang menyenangkan dan dapat menumbuhkan motivasi siswa. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Bandaso et al., (2023) bahwa dorongan intrinsik siswa untuk belajar merupakan komponen penting dari prestasi akademik mereka. Dalam penelitian Rahmawati & Muryaningsih, (2024) juga mengatakan bahwa pendekatan pembelajaran *TGT* berpotensi meningkatkan pemahaman, kegembiraan, dan dorongan untuk belajar.

Peningkatan kognitif siswa terlihat pada berbagai indikator pembelajaran, seperti indikator C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), C3 (penerapan), dan C4 (analisis). Pada *pretest*, persentase jawaban benar untuk indikator C1 hanya mencapai 54%, namun setelah penerapan *TGT* meningkat menjadi 75%. Indikator C2 meningkat dari 49% menjadi 84%, indikator C3 dari 48% menjadi 77%, dan indikator C4 dari 31% menjadi 59%. Analisis ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *TGT* mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa, terutama dalam hal pemahaman dan penerapan konsep. Sebagaimana yang dikatan oleh Khoerun et al., (2024) Berdasarkan temuannya, model pembelajaran *TGT* mungkin menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan prestasi akademik siswa sekolah dasar.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* terdistribusi normal, dengan nilai *p-value* yang melebihi 0,05. Selain itu, uji *paired sample t-test* menunjukkan signifikansi yang tinggi dengan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti model *TGT* memberikan pengaruh signifikan terhadap kognitif siswa. Nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,5692 termasuk kedalam kategori sedang, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan kognitif yang cukup baik.

Temuan ini juga diperluas oleh peneliti sebelumnya Mulyani, (2021) di mana diklaim bahwa pendekatan pembelajaran kooperatif yang mirip dengan *Times Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan perolehan pengetahuan ilmiah. Fakta bahwa skor kognitif rata-rata siswa dalam sains naik dari 69,25% menjadi 81,8% adalah buktinya. Selain itu, persentase ketuntasan belajar IPA siswa juga mengalami peningkatan signifikan, dari 62,5% menjadi 93,75%.

KESIMPULAN

Model pembelajaran *TGT* terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kognitif siswa dalam materi manusia dan lingkungan. Setelah penerapan model pembelajaran *TGT*, kemampuan kognitif siswa pada materi manusia dan lingkungan mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan sebelum menggunakan model pembelajaran *TGT*. Peningkatan kognitif siswa termasuk kedalam kategori sedang.

DAFTAR PUSTAKA

Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Tgt* (*Teams Games Tournament*) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104->

- Aeni, A. N. (2015). Menjadi Guru Sd Yang Memiliki Kompetensi Personal-Religius Melalui Program One Day One Juz (Odoj). *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2), 212–223. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i2.1331>
- Aeni, A. N., Hanifah, N., Djuanda, D., Maulana, M., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2024). Meningkatkan Keterampilan Abad 21 Guru SD Melalui Pelatihan Convert Powerpoint Menjadi Media Pembelajaran Aplikasi Android. *To Maega: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 384. <https://doi.org/10.35914/tomaega.v7i2.2656>
- Anggraeni, A., Aeni, A. N., & Ismail, A. (2024). Pengaruh Model PjBL terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas V. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1491-1496
- Ani, N. A. (2014). Pendidikan Karakter untuk Siswa SD dalam Perspektif Islam. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 50–58.
- Astuti, W., & Kristin, F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 155. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.10471>
- Bandaso, H., Sinring, A., Priska, D., & Ero, E. L. (2023). Pengaruh Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Journal Tunas Bangsa*, 10(2), 105–121. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa>
- Bhayangkari, I. P., Sintiani, D. P., & Aeni, A. N. (2024). Penggunaan Flipbook Pintar dalam Meningkatkan Minat Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 935-946
- Dasar, S. S. (2024). MINAT LITERASI SISWA SEKOLAH DASAR Indika Putri Bhayangkari Universitas Pendidikan Indonesia , Indonesia Diva Pramesti Sintiani Universitas Pendidikan Indonesia , Indonesia Ani Nur Aeni Universitas Pendidikan Indonesia , Indonesia Abstrak *Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. 8(3), 935–946. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3524>
- Farikhah, L., Purbasari, I., & Shokib Rondli, W. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Dengan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4225–4233. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1257>
- Gaya, M., Melalui, G., & Kontekstual, P. (2017). Pengembangan Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas V Pada Materi Gaya Gesek Melalui Pembelajaran Kontekstual. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 651–660.
- Hasan. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. 2–124.
- Khoerun, S., Riska, N., Mulyati, N., Baida, N., & Hayati, K. (2024). Analisis Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournamen (TGT) di Sekolah Dasar. 3(2), 1308–1313.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Lusidawaty, V., Fitria, Y., Miaz, Y., & Zikri, A. (2020). Pembelajaran Ipa Dengan Strategi

- Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Dan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 168–174.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.333>
- Maghfiroh, E., & Arifin, S. (2021). Implementasi Pembelajaran Menyenangkan dengan Model Teams Games Tournament (TGT) untuk Memudahkan Pembelajaran IPA Terhadap Peserta Didik. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 213.
<https://doi.org/10.54471/bidayatuna.v4i2.1272>
- Mulatsih, B. (2021). Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru. *Penerapan Taksonomi Bloom Revisi Pada Pengembangan Soal Kimia Ranah Pengetahuan*, 6(1), 1–10.
- Mulyani, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Pembelajaran Kooperatif Teams Game Turnament. *Jurnal Dikdas Bantara*, 4(1), 16–26.
<https://doi.org/10.32585/dikdasbantara.v4i1.1229>
- Nurkholis. (2013). *PENDIDIKAN DALAM UPAYA MEMAJUKAN TEKNOLOGI Oleh: Nurkholis Doktor Ilmu Pendidikan, Alumnus Universitas Negeri Jakarta Dosen Luar Biasa Jurusan Tarbiyah STAIN Purwokerto*. 1(1), 24–44.
- Pendidikan, S., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2024). *Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Rahmawati, Y. E., & Muryaningsih, S. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada Materi Luas di Kelas IV SD Negeri 1 Banjarsari Kulon. *Journal on Education*, 6(4), 18915–18926.
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5744>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research Dan Development*. Bandung: Alfabeta