Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Turnament* (TGT) Berbantuan Point Prestasi terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar

M. Zaenur Rozikin[1*], Moh. Sutomo[2] , Erna Fatmawati[3], Arini Emha Balqis[4]

[1-4]Program of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Kiai Haji Achmad Siddiq State Islamic University Jember, Indonesia

Corresponding Author's e-mail : *mzaenurrozikin@gmail.com*

ARMADA
JURNAL PENELITIAN MULTIDISIPLIN

e-ISSN: 2964-2981

ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin

https://ejournal.45mataram.ac.id/index.php/armada

Vol. 04, No. 10 Oktober, 2026

Page: 6467-6476

DOI:

https://doi.org/10.55681/armada.v4i10.4352

Article History:

Received: Agustus 01, 2026

Revised: September 18, 2026

Accepted: Oktober 19, 2026

Abstract *: The effectiveness of learning in primary schools is influenced by teachers' ability to implement strategies that suit students' characteristics. This study aims to analyse the effect of the cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT) assisted by Achievement Points on students' motivation and learning outcomes in Science subjects at primary school level. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design. The sample was selected using purposive sampling, involving Year 4 students at SDS Islam Ulul Albab Jember. Data were collected through learning motivation questionnaires and cognitive learning outcome tests using pretest and posttest, then analysed using the Paired Sample T-test with the assistance of SPSS 22. The results showed an increase in students' learning motivation from an average score of 63.62 to 104.82 and Science learning outcomes from 48.72 to 80.49. Hypothesis testing showed a significance value of 0.000 < 0.05, indicating that the implementation of TGT assisted by Achievement Points significantly improved students' motivation and learning outcomes. This model effectively creates active, collaborative, and enjoyable learning through healthy competition and positive reinforcement.*

Keywords : *Teams Games Tournament (TGT), Achievement Points, Learning Motivation, Science Learning Outcomes, Elementary School.*

Abstrak : Efektivitas pembelajaran di sekolah dasar dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menerapkan strategi yang sesuai dengan karakteristik siswa. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Point Prestasi* terhadap motivasi dan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental*. Sampel penelitian dipilih melalui teknik *purposive sampling* yang melibatkan siswa kelas IV SDS Islam Ulul Albab Jember. Data dikumpulkan menggunakan angket motivasi belajar dan tes hasil belajar kognitif melalui *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis menggunakan uji *Paired Sample T-test* dengan bantuan SPSS 22. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar dari rata-rata 63,62 menjadi 104,82 dan hasil belajar IPA dari 48,72 menjadi 80,49. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, sehingga penerapan TGT berbantuan *Point Prestasi* berpengaruh signifikan

terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Model ini efektif menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan melalui kompetisi sehat serta penguatan positif.

Kata Kunci : *Teams Games Tournament* (TGT), *Point Prestasi*, Motivasi Belajar, Hasil Belajar IPA, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan komponen krusial dalam penyelenggaraan pendidikan, khususnya di jenjang Sekolah Dasar (SD) yang menjadi fondasi awal perkembangan akademik siswa. Manajemen pembelajaran yang terstruktur dan efektif berperan signifikan dalam pencapaian tujuan instruksional. Seiring dengan dinamika kebutuhan masyarakat dan perkembangan zaman, kurikulum pendidikan mengalami berbagai penyesuaian. Perubahan tersebut berdampak pada transformasi metode pembelajaran yang digunakan di satuan pendidikan. Inovasi dalam strategi pembelajaran terus berkembang mengikuti laju kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, guna mendukung efektivitas proses belajar mengajar. Pembelajaran di era Kurikulum Merdeka saat ini lebih menekankan pada minat dan motivasi siswa (Putri & Firmansyah, 2020). Dalam upaya menciptakan suasana belajar yang kondusif di Sekolah Dasar, guru perlu merancang pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik siswa usia dini yang cenderung menyukai aktivitas bermain dan kompetisi yang sehat. Pada implementasi Kurikulum Merdeka, salah satu pendekatan yang relevan adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) hadir sebagai solusi yang sejalan dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini menekankan pentingnya perencanaan pembelajaran yang mempertimbangkan tahap perkembangan dan capaian belajar peserta didik, serta memperhatikan keragaman karakteristik kemampuan siswa dalam satu kelas. Melalui pendekatan TGT, proses pembelajaran dirancang agar lebih menyenangkan, bermakna, dan mampu mengakomodasi kebutuhan siswa SD.

Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dinilai sangat efektif untuk siswa SD adalah Teams Games Tournament (TGT). Model TGT mengintegrasikan unsur permainan dan kompetisi dalam bingkai kerja sama kelompok heterogen. Penelitian terdahulu oleh Makrifah menunjukkan bahwa model TGT mampu memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS (Makrifah, 2020). Sejalan dengan itu, Anjarwati mengemukakan bahwa efektivitas model TGT juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Anjarwati, 2017). Keunggulan utama TGT terletak pada kemampuannya mengakomodasi kebutuhan siswa SD melalui fase turnamen yang memberikan pengalaman belajar bermakna dan kompetitif. Meskipun model TGT memiliki potensi besar, implementasinya di sekolah dasar memerlukan stimulus tambahan untuk menjaga konsistensi motivasi siswa. Di sinilah peran penguatan (reinforcement) melalui sistem Point Prestasi menjadi sangat vital. Penggunaan Point Prestasi berfungsi sebagai apresiasi konkret atas usaha siswa selama fase turnamen. Penelitian oleh Armin dan Astuti membuktikan bahwa penggunaan model TGT yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar matematika secara signifikan (Armin & Astuti, 2021). Selain itu, integrasi media atau sistem poin dalam TGT telah dilaporkan mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa di kelas (Hafizah dkk., 2022; Handayani, 2021). Poin tersebut tidak hanya menjadi simbol kemenangan, tetapi juga menjadi alat ukur pencapaian individu dan kelompok yang mendorong tanggung jawab kolektif.

Efektivitas TGT dalam meningkatkan hasil belajar telah divalidasi oleh sejumlah peneliti. Misalnya, Melindawati melaporkan bahwa TGT berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar di sekolah dasar (Melindawati, 2021). Begitu pula dengan Nurhidayati yang menekankan bahwa model ini sangat efektif dalam meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar kognitif (Nurhidayati, 2020). Namun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya hanya berfokus pada penggunaan TGT secara umum atau menggunakan media permainan sederhana. Masih terdapat ruang untuk mengkaji secara lebih spesifik bagaimana pengaruh TGT jika diperkuat dengan sistem "Point Prestasi" sebagai instrumen penghargaan yang terstruktur untuk mengukur hasil belajar secara proporsional. Dalam pelaksanaan TGT, strategi pengelompokan siswa secara heterogen

memberikan kemudahan bagi guru dalam proses pendampingan. Namun, untuk lebih mengoptimalkan keterlibatan siswa di tingkat Sekolah Dasar, diperlukan stimulus tambahan berupa Point Prestasi. Penggunaan media atau sistem Point Prestasi dalam model TGT berfungsi sebagai penguatan (reinforcement) positif yang memberikan apresiasi langsung terhadap setiap usaha dan capaian siswa dalam fase turnamen. Dengan adanya Point Prestasi, siswa merasa lebih dihargai secara konkret, yang diharapkan dapat berdampak linear terhadap peningkatan hasil belajar mereka secara keseluruhan.

Model pembelajaran ini mendorong kolaborasi antarpeserta didik, karena setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab dan kontribusi yang setara untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsip kerja sama dan saling membantu menjadi landasan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif dengan bantuan Point Prestasi tidak hanya berfungsi sebagai metode instruksional, tetapi juga sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar melalui interaksi sosial yang konstruktif dan berorientasi pada tujuan bersama. Sejumlah penelitian empiris telah menunjukkan efektivitas model ini. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model TGT menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang lebih tinggi (Arikunto, 2013). Selain itu, kombinasi model TGT terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan efektivitas keterlibatan aktif siswa (Armin & Astuti, 2021; Hafizah dkk., 2022). Namun, penerapan TGT yang secara spesifik berbantuan Point Prestasi di tingkat Sekolah Dasar perlu dikaji lebih mendalam untuk melihat pengaruh signifikannya terhadap hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor siswa.

Berdasarkan urgensi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Point Prestasi terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. Melalui pendekatan kuantitatif eksperimen yang sistematis (Payadnya & Jayantika, 2018; Rukajat, 2018), penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai bagaimana integrasi penghargaan konkret dalam model kooperatif dapat mengoptimalkan capaian belajar siswa sesuai dengan prosedur penelitian yang baku (Arikunto, 2013). Melalui integrasi model TGT dan Point Prestasi, diharapkan tercipta sinergi yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara proporsional (Handayani, 2021). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Point Prestasi terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain eksperimental dengan pendekatan kuantitatif, yang bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan kausal antara beberapa faktor yang secara sengaja dimunculkan oleh peneliti, dengan mengendalikan atau mengeliminasi faktor-faktor lain yang dapat mengganggu (Arikunto, 2013). Faktor yang dimanipulasi dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan model pembelajaran konvensional. Perlakuan diberikan melalui pemberian soal latihan sebanyak empat kali pada setiap akhir sesi pembelajaran, setelah kegiatan pembelajaran menggunakan model TGT, untuk mengukur pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa. Pemilihan sampel dilakukan menggunakan teknik purposive sampling (Arikunto, 2013). Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran TGT, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Sekolah yang menjadi lokasi penelitian adalah SDS Islam Ulul Albab, yang dipilih secara acak berdasarkan kriteria tertentu. Berdasarkan hasil pemilihan, kelas IVA ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas IVB ditetapkan sebagai kelas kontrol.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar soal berjumlah 10 butir, yang terdiri dari pretest dan posttest, serta angket kuesioner berisi 20 pertanyaan dengan skor maksimum 100 untuk masing-masing variabel. Pengujian validitas dan reliabilitas dilakukan pada angket tertutup. Instrumen dinyatakan valid apabila r_hitung > r_tabel, dengan interpretasi mengacu pada kategori besaran koefisien korelasi yang telah ditentukan (Anjarwati, 2017). Reliabilitas diartikan sebagai tingkat konsistensi alat ukur, yang dianggap reliabel jika digunakan dua kali untuk mengukur

gejala yang sama dan menghasilkan skor yang relatif stabil. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus Alpha Cronbach (Arikunto, 2013). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pretest, posttest, dan perhitungan N-Gain. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan metode Multivariate Analysis of Variance (MANOVA) dengan bantuan program SPSS versi 22. Pengujian hipotesis mengacu pada kriteria uji MANOVA, yakni jika nilai Sig. < 0,05 berarti terdapat pengaruh yang signifikan, sedangkan jika Sig. ≥ 0,05 maka pengaruhnya tidak signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Motivasi Belajar

Motivasi belajar diukur menggunakan angket yang terdiri dari 30 butir pernyataan dengan skala Likert 1–5, mulai dari kategori "sangat setuju" hingga "sangat tidak setuju". Skor yang diperoleh selanjutnya diklasifikasikan ke dalam lima kategori, yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Deskripsi motivasi belajar IPA siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Deskripsi Motivasi Belajar Mapel IPAS siswa kelas IV A

Deskripsi	Pretest	Posttest
Jumlah Sampel	26	26
Skala Skor Maksimum	150	150
Skala Skor Minimum	30	30
Skor tertinggi	83	134
Skor terendah	41	72
Skor Rata-rata	63,62	104,82
Standard deviasi	9,896	13.406
Kategori	Rendah	Tinggi

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata skor motivasi belajar IPA siswa sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah 63,62, yang termasuk dalam kategori rendah. Skor tertinggi yang dicapai pada tahap ini adalah 83 (kategori sedang) dan skor terendah 41 (kategori sangat rendah). Setelah penerapan model TGT, rata-rata skor meningkat menjadi 104,82, yang menunjukkan bahwa secara umum motivasi belajar IPA siswa berada pada kategori tinggi. Pada tahap ini, skor tertinggi yang diperoleh adalah 134, sedangkan skor terendah 72. Hasil ini mengindikasikan adanya peningkatan tingkat motivasi belajar siswa dari kategori rendah menjadi tinggi setelah pembelajaran menggunakan model TGT.

Perbandingan hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Rata-rata skor motivasi belajar meningkat dari 63,62 pada pretest menjadi 104,82 pada posttest. Peningkatan juga terlihat pada skor tertinggi, dari 83 menjadi 134. Nilai standar deviasi pada posttest sedikit lebih besar dibandingkan pretest, yang mengindikasikan adanya variasi skor motivasi belajar yang lebih lebar setelah pembelajaran. Temuan ini memperlihatkan bahwa penerapan model TGT memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa, dengan peningkatan yang jelas pada tingkat motivasi setelah mengikuti pembelajaran. Selanjutnya, distribusi frekuensi motivasi belajar IPA siswa sebelum dan sesudah pembelajaran disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Motivasi Belajar IPA

Deskripsi	Pretest		Posttest		Kategori
	Fre	%	Fre	%	
126-150	0	0%	1	3%	Sangat Tinggi
102 – 125	0	0%	20	59%	Tinggi
78 – 101	1	3%	11	32%	Sedang
54 – 77	28	82%	2	6%	Rendah

Deskripsi	Pretest		Posttest		Kategori
	Fre	%	Fre	%	
30 - 53	5	15%	2 0	0%	Sangat Rendah
Jumlah	34	100	34	100	

Pada hasil pretest, tidak ditemukan siswa yang memperoleh skor pada rentang 126–150 maupun 102–125. Hal ini mengindikasikan bahwa sebelum dilakukan intervensi, belum ada siswa yang memiliki motivasi belajar IPA pada kategori tinggi maupun sangat tinggi. Sebagian besar siswa, yaitu sebanyak 28 siswa (82%), berada pada kategori rendah dengan skor 54–77. Sementara itu, terdapat 1 siswa (3%) yang berada pada kategori sedang (78–101) dan 5 siswa (15%) berada pada kategori sangat rendah (30–53). Setelah perlakuan diberikan, terlihat adanya perubahan yang cukup signifikan. Terdapat 1 siswa (3%) yang berhasil mencapai kategori sangat tinggi (126–150), menunjukkan bahwa intervensi yang dilakukan memberikan dampak positif. Mayoritas siswa, yaitu sebanyak 20 siswa (59%), masuk dalam kategori tinggi (102–125). Selain itu, 11 siswa (32%) berada pada kategori sedang (78–101), sedangkan hanya 2 siswa (6%) yang masih berada pada kategori rendah (54–77). Tidak ada siswa yang bertahan pada kategori sangat rendah setelah intervensi.

Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa SDS Islam Ulul Albab Kaliwates Jember setelah diberikannya perlakuan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Felea & Roman (2022) yang menegaskan bahwa peningkatan motivasi belajar berkontribusi positif dalam keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif dalam kegiatan kelas, tekun mengerjakan tugas, serta memiliki minat yang lebih besar terhadap materi baru (Al-Hadi et al., 2023). Lebih lanjut, motivasi belajar yang tinggi berimplikasi positif pada capaian akademik. Siswa yang termotivasi biasanya mampu memperoleh hasil yang lebih baik pada ujian, tugas, maupun proyek pembelajaran (Mahama et al., 2023; Nawaz, 2023; Qasserras et al., 2023). Peningkatan motivasi ini juga mencerminkan ketekunan dan daya juang yang lebih kuat dalam menghadapi tantangan akademik. Peserta didik dengan motivasi tinggi cenderung mampu mengatasi hambatan dan tidak mudah menyerah (Bouchkioua & Mokhlesse, 2021; Sumargiyani et al., 2020). Selain itu, motivasi belajar yang tinggi seringkali berkorelasi dengan tingkat kepuasan serta kebahagiaan dalam belajar (Suntarat, 2022). Peserta didik yang merasa termotivasi akan lebih puas terhadap capaian belajarnya dan terdorong untuk mendalami konsep-konsep yang sulit. Motivasi juga berperan dalam meningkatkan kemampuan belajar yang lebih efektif (Benge, 2017; Berridge, 2004). Siswa dengan motivasi yang baik biasanya lebih terampil dalam mengatur waktu, menetapkan prioritas, serta mengambil inisiatif dalam proses pembelajaran sehingga lebih mandiri (Berek et al., 2023).

Pengaruh pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament terhadap motivasi belajar IPA

Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar IPA dianalisis dengan menggunakan statistik inferensial parametrik. Sebelum uji hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilaksanakan uji asumsi klasik, yakni uji normalitas data. Uji normalitas motivasi belajar IPA siswa dalam penelitian ini menggunakan teknik Kolmogorov-Smirnov.

Tabel 3. Hasil uji Normalitas Motivasi Belajar IPA

Motivas	Statistic	Sig.
Pretest	.102	.200*
Posttest	.095	.200*

Berdasarkan hasil uji Kolmogorov-Smirnov, diperoleh nilai signifikansi pada data pretest dan posttest sebesar 0,200. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf $\alpha = 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data motivasi belajar IPA pada kedua pengukuran berdistribusi normal. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dianalisis menggunakan uji statistik parametrik. Selanjutnya, untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar IPA sebelum dan sesudah perlakuan, dilakukan uji paired sample t-test.

Tabel 4. Hasil uji t sampel Motivasi Belajar IPA

Mean Diference	Correlation	St. Dev	t	Sig.
41,206	0.931	5.526	43.483	0.00

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 4, diketahui bahwa terdapat selisih rata-rata skor motivasi belajar IPA sebelum dan sesudah perlakuan sebesar 41,206. Analisis korelasi menunjukkan koefisien sebesar 0,931 yang menandakan adanya hubungan yang sangat kuat antara data pretest dan posttest. Adapun standar deviasi selisih kedua data adalah 5,526. Hasil uji paired sample t-test menghasilkan nilai t sebesar 43,483, dengan signifikansi sebesar 0,02 (< 0,05). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar IPA siswa kelas IV SDS Islam Ulul Albab Jember.

Lebih lanjut, implementasi pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dalam kelompok guna mencapai tujuan pembelajaran secara kolektif. Proses ini mendorong terciptanya interaksi sosial yang positif, memperkuat rasa kebersamaan, serta menumbuhkan tanggung jawab terhadap kelompok. Kegiatan belajar dalam kerja sama kelompok juga berkontribusi pada peningkatan motivasi intrinsik, sehingga siswa menunjukkan minat, kesenangan, dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang menantang (Carr & Walton, 2014). Selain itu, rasa keterhubungan antarindividu dapat memperkuat persepsi efektivitas tindakan seseorang, yang pada gilirannya mendorong keterlibatan dalam perilaku yang lebih bertanggung jawab (Cojuharenco et al., 2016).

Pembelajaran dalam suasana kooperatif mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif, sehingga siswa merasa terlibat secara aktif, dihargai oleh teman sebaya, serta lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Melalui interaksi tersebut, siswa memiliki ruang untuk saling berbagi ide, pemahaman, maupun pengetahuan yang pada akhirnya memperkaya pengalaman belajar yang bermakna. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif tidak hanya berdampak pada peningkatan pemahaman konsep, tetapi juga mendorong motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Secara khusus, model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan motivasi belajar dengan mengintegrasikan unsur permainan dan kompetisi. Dalam pelaksanaannya, siswa diajak bekerja sama dalam kelompok sekaligus berkompetisi secara sehat dengan kelompok lain. Persaingan yang terkelola dengan baik akan memacu semangat siswa untuk belajar lebih giat (Zhou, 2023). Selain itu, penerapan unsur permainan dalam pembelajaran terbukti mampu menjadikan suasana belajar lebih menarik dan menyenangkan (Razak & Connolly, 2013). Melalui pertandingan dalam TGT, siswa terdorong untuk memahami materi secara lebih mendalam agar dapat memberikan kontribusi terbaik bagi keberhasilan timnya.

Tabel 5. Deskripsi hasil belajar IPA siswa

Deskripsi	Pretest	Posttest
Jumlah Sampel	26	26
Skor tertinggi	70	100
Skor terendah	30,5	50
Skor Rata-rata	48.72	80.49
Standart deviasi	11.16	12.08
Kategori	Rendah	Baik

Berdasarkan hasil tes kemampuan kognitif yang diberikan kepada 26 siswa sebelum perlakuan, diperoleh skor tertinggi sebesar 70 dan skor terendah 26,67. Nilai rata-rata pretest adalah 48,72 dengan standar deviasi 11,16. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa kemampuan kognitif siswa pada tahap awal berada dalam kategori rendah. Setelah diberikan perlakuan melalui

penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), terjadi peningkatan yang signifikan. Skor tertinggi yang diperoleh siswa mencapai nilai maksimal yaitu 100, sedangkan skor terendah sebesar 50. Rata-rata posttest tercatat sebesar 80,49 dengan standar deviasi 12,08. Secara klasikal, hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran IPA berada pada kategori baik.

Perbandingan hasil pretest dan posttest mengungkapkan adanya peningkatan substansial rata-rata nilai siswa dari 48,72 menjadi 80,49 setelah perlakuan. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berdampak positif terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV SDS Islam Ulul Albab Jember. Sebelum perlakuan, kemampuan siswa dikategorikan rendah, namun setelah perlakuan meningkat menjadi kategori baik. Dengan demikian, perlakuan melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan capaian belajar siswa secara signifikan. Selanjutnya, distribusi frekuensi hasil belajar siswa disajikan untuk memperjelas sebaran capaian nilai yang diperoleh.

Tabel 6. Distribusi rekuensi hasil belajar IPA siswa

Interval	Pretest		Posttest		Kategori
	Fre	%	Fre	%	
90-100	0	0%	3	20%	Sangat Tinggi
80-89	0	0%	15	44%	Tinggi
70-79	1	3%	4	24%	Sedang
40-69	18	76%	4	12%	Rendah
0-39	7	21%	0	0%	Sangat Rendah
Jumlah	26	100	26	100	

Hasil pretest menunjukkan bahwa tidak terdapat peserta didik yang mencapai kategori sangat baik, baik, maupun cukup, dengan mayoritas siswa berada pada kategori rendah dan sangat rendah. Namun, setelah pelaksanaan pembelajaran dan pemberian posttest, terlihat adanya pergeseran distribusi nilai yang signifikan, di mana sebagian besar siswa berhasil mencapai kategori baik. Secara keseluruhan, temuan ini mengindikasikan adanya peningkatan yang nyata dalam kemampuan pemahaman materi yang diukur melalui pretest dan posttest. Peningkatan hasil belajar siswa mencerminkan perkembangan kemampuan kognitif, yang menandakan terjadinya peningkatan pada fungsi-fungsi kognitif peserta didik (Jamil et al., 2023; Lövdén et al., 2020). Pemberian tes sebagai instrumen evaluasi berperan penting dalam mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Melalui analisis hasil tes secara berkelanjutan, pendidik dapat mengidentifikasi aspek-aspek pembelajaran yang masih perlu ditingkatkan serta merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif guna mendukung perkembangan kognitif siswa.

Pengaruh pembelajaran kooperatif tipe team ames Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA

Pengukuran pengaruh pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini dilakukan melalui analisis statistik menggunakan uji t. Sebelum pelaksanaan uji t, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas data menggunakan uji Kolmogorov–Smirnov. Uji normalitas ini bertujuan untuk memastikan bahwa data hasil belajar memenuhi asumsi distribusi normal sehingga layak dianalisis menggunakan uji parametrik. Berikut disajikan hasil uji normalitas data hasil belajar IPA.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar IPA

Hasil Belajar	Statistik	Sig.
Pretest	0,108	0,186
Posttest	0,137	0,094

Berdasarkan Tabel 7, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest memiliki nilai statistik sebesar 0,108 dengan signifikansi 0,186 (> 0,05). Sementara itu, data posttest

menunjukkan nilai statistik sebesar 0,137 dengan signifikansi 0,094 (> 0,05). Temuan ini mengindikasikan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Dengan demikian, analisis data dapat dilanjutkan menggunakan uji statistik *t*. Berikut disajikan hasil uji *t* terhadap data hasil belajar IPA.

Tabel 8. Hasil Uji *t* Hasil Belajar IPA

Mean Difference	Correlation	Std. Dev	t	Sig.
30,982	0,865	5,876	30,918	0,000

Berdasarkan Tabel 8, diperoleh perbedaan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 30,982. Nilai koefisien korelasi antara skor pretest dan posttest sebesar 0,865 menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat antara kedua data tersebut. Selanjutnya, nilai standar deviasi selisih sebesar 5,876 mengindikasikan bahwa variasi perbedaan skor relatif kecil. Hasil uji t menunjukkan nilai t hitung sebesar 30,918 dengan tingkat signifikansi 0,000 (< 0,05), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Temuan ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDS Islam Ulul Albab. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan kelompok dengan nuansa kompetitif yang positif. Dalam konteks pembelajaran IPA, penerapan model ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam diskusi, permainan edukatif, dan kerja sama kelompok. Keaktifan siswa dalam pembelajaran diketahui memiliki hubungan yang erat serta berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar (F. E. Putri et al., 2019; I. D. C. K. Putri & Widodo, 2017; N. Y. Putri & Firmansyah, 2020).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Point Prestasi* terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa kelas IV SDS Islam Ulul Albab Jember. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan skor motivasi belajar dan hasil belajar siswa setelah penerapan model TGT. Selain itu, hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (<0,05) pada kedua variabel penelitian, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model TGT berbantuan *Point Prestasi* efektif dalam meningkatkan keterlibatan belajar, motivasi, serta pencapaian kognitif siswa. Integrasi unsur permainan, kompetisi sehat, kerja sama kelompok, dan penguatan positif melalui *Point Prestasi* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, penerapan model pembelajaran TGT berbantuan *Point Prestasi* direkomendasikan untuk digunakan oleh guru sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas proses belajar IPA. Dalam implementasinya, guru perlu melakukan pengelolaan kelompok secara optimal serta memberikan pendampingan dan arahan selama kegiatan berlangsung agar setiap siswa dapat berpartisipasi secara aktif. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penerapan model TGT pada jenjang, mata pelajaran, atau karakteristik peserta didik yang berbeda dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih luas serta mengkaji variabel lain seperti keterampilan sosial, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih dan apresiasi sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah, segenap dewan guru, serta staf SDS Islam Ulul Albab atas dukungan moril, materiil, dan izin

fasilitas yang diberikan selama proses pengambilan data penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada guru pamong serta siswa kelas IV SDS Islam Ulul Albab atas partisipasi aktif dan kerja samanya dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Selain itu, penulis juga menyampaikan rasa terima kasih kepada dosen pembimbing dan para reviewer atas arahan, kritik, serta saran konstruktif yang diberikan, sehingga artikel hasil penelitian ini dapat disempurnakan dan diterbitkan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Hadi, I. A., Priyadi, M. S., & Suhariyanti, M. (2023). Active learning strategies increasing motivation to learn Islamic religious at the primary school (SDIT) Insan Rabbani Lampung. *INNOVATIO: Journal for Religious Innovation Studies*, 23(1), 75–85. https://doi.org/10.30631/innovatio.v23i1.179

Anjarwati, E. (2017). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) berbantu media roda putar terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung). http://repository.radenintan.ac.id/1572/

Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. Jakarta*: Rineka Cipta.

Armin, R., & Astuti, A. (2021). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 12 GU. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 7(2), 178–183. https://ejournal.lppmunidayan.ac.id/index.php/matematika/article/view/520

Benge, K. (2017). Hubungan antara minat dan motivasi. *Journal of Education Technology*, 1(4), 231–238.

Berek, P. A. L., Sanan, Y. C. U., Fouk, M. F. W. A., Rohi, E. D. F. R., & Orte, C. J. S. (2023). Hubungan antara kemandirian belajar dan motivasi belajar dengan prestasi akademik mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 106–118. https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.1578

Berridge, K. C. (2004). Motivation concepts in behavioral neuroscience. *Physiology & Behavior*, 81(2), 179–209. https://doi.org/10.1016/j.physbeh.2004.02.004

Bouchkioua, Z., & Mokhlesse, L. (2021). Motivation to learning: Toward achievement. Psychology, 12(3), 462–476. https://doi.org/10.4236/psych.2021.123029

Carr, P. B., & Walton, G. M. (2014). Cues of working together fuel intrinsic motivation. *Journal of Experimental Social Psychology*, 53, 169–184. https://doi.org/10.1016/j.jesp.2014.03.015

Cojuharenco, I., Cornelissen, G., & Karelaia, N. (2016). Yes, I can: Feeling connected to others increases perceived effectiveness and socially responsible behavior. *Journal of Environmental Psychology*, 48, 75–86. https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2016.09.002

Felea, M. I., & Roman, A. F. (2022). The motivation of learning in student. *Journal Plus Education*, 31(2), 10–20. https://doi.org/10.24250/JPE/2/2022/AFR/MIF

Hafizah, N., Darmansyah, & Fitria, Y. (2022). Pengaruh penggunaan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar penjumlahan dan pengurangan pecahan di kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 11114–11125. https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/10041

Handayani, N. N. L. (2021). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPA pada siswa kelas VI SD LAB UNDIKSHA. *Maha Widya Bhuwana: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 3(2), 116–122. http://ejournal.ihdn.ac.id/index.php/mwb/article/view/2619

Jamil, N., Belkacem, A. N., & Lakas, A. (2023). On enhancing students' cognitive abilities in online learning using brain activity and eye movements. *Education and Information Technologies*, 28(4), 4349–4380. https://doi.org/10.1007/s10639-022-11372-2

Lövdén, M., Fratiglioni, L., Glymour, M. M., Lindenberger, U., & Tucker-Drob, E. M. (2020). Education and cognitive functioning across the life span. *Psychological Science in the Public Interest*, 21(1), 6–41. https://doi.org/10.1177/1529100620920576

Mahama, I., Yusuf Dramanu, B., & Asamoah-Gyimah, K. (2023). Predictive abilities of curiosity, creativity, and motivation on academic performance of high school students in Ghana. *Education Research International*, 2023, 1–11. https://doi.org/10.1155/2023/4626945

Makrifah, A. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD Negeri Kalikutuk. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(4), 218–227. http://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/16208

Melindawati, S. (2021). Pengaruh penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPS di sekolah dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 55–67. https://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/1218

Nawaz, N. (2023). Impact of teacher-student relationship on motivation levels & academic performance in learning Chinese as a second language among Pakistani students. *European Scientific Journal (ESJ),* 19(10), 17–32. https://doi.org/10.19044/esj.2023.v19n10p17

Nurhidayati, S. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar Al-Qur'an Hadis peserta didik kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung (Skripsi, IAIN Tulungagung). http://repo.uinsatu.ac.id/14870/

Payadnya, I. P. A. A., & Jayantika, G. A. P. T. (2018). *Panduan penelitian eksperimen beserta analisis statistik dengan SPSS. Yogyakarta:* Deepublish.

Putri, F. E., Amelia, F., & Gusmania, Y. (2019). Hubungan antara gaya belajar dan keaktifan belajar matematika terhadap hasil belajar siswa. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(2), 83–91. https://doi.org/10.32939/ejrpm.v2i2.406

Putri, I. D. C. K., & Widodo, S. A. (2017). Hubungan antara minat belajar matematika, keaktifan belajar siswa, dan persepsi siswa terhadap prestasi belajar matematika siswa. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia,* 6(3), 721–724.

Putri, N. Y., & Firmansyah, D. (2020). Hubungan keaktifan belajar siswa terhadap prestasi belajar. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sisiomadika*, 2(1a), 133–136.

Qasserras, L., Asmae, A., Qasserras, M., & Anasse, K. (2023). The effects of grades on the motivation and academic performance of Moroccan high school students. *International Journal for Multidisciplinary Research*, 5(2), 1–10. https://doi.org/10.36948/ijfmr.2023.v05i02.2341

Razak, A. A., & Connolly, T. M. (2013). Using games-based learning: How it influences the learning experience and outcomes of primary schoolchildren. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 8(S2), 47–54. https://doi.org/10.3991/ijet.v8iS2.2782

Rukajat, A. (2018). *Pendekatan penelitian kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish.

Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Student teams. What research says to the teacher (Zubaedi, Ed.; N. Yusron, Penerj.).* National Education Association & Nusamedia.

Sumargiyani, S., Habibi, H., & Nafi'ah, B. (2020). Increased motivation to learn by using learning model learning community students mathematics education. *Journal of Disruptive Learning Innovation (JODLI),* 1(2), 23–35. https://doi.org/10.17977/um072v1i22020p23-35

Suntarat, F. (2022). The comparison of highschool students' happiness between on-site and online learning and its correlation with motivation to learn. *International Journal of Multidisciplinary Research and Analysis*, 5(2), 2–7. https://doi.org/10.47191/ijmra/v5-i2-29

Zhou, Y. (2023). The factors, individual and cultural difference of competition motivation on students. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 8, 354–359. https://doi.org/10.54097/ehss.v8i.4273