



## Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Kelas III SD

Vivi Khoerunnissa<sup>1\*</sup>, Edora<sup>1</sup>

<sup>1</sup> PGSD FIKT Universitas Pelita Bangsa.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3087>

### Article Info:

Received : 28 Juli 2026  
Revised : 19 Agustus 2026  
Accepted : 29 Agustus 2026  
Published : 20 September 2026

### Correspondence:

Vivi Khoerunnissa

Phone:

**Abstract:** Motivation to learn is an important factor that influences students' success in learning. Learning motivation plays an important role in encouraging students to participate actively, maintain interest, and persist in completing learning activities. However, conventional learning activities that provide limited opportunities for interaction and active participation may reduce students' enthusiasm and motivation, particularly in IPAS learning. Low motivation to learn at SDN Sukarukun 01 has caused students to be less active and enthusiastic during the learning process. This study aimed to determine the effect and effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model on the learning motivation of third-grade students in Science and Social Studies (IPAS) at SDN Sukarukun 01. This study employed a quasi-experimental method using a Nonequivalent Control Group Design. The population consisted of 150 third-grade students in the 2025/2026 academic year. The sample comprised 63 students, including 32 students in the experimental class and 31 students in the control class, selected through purposive sampling. The research instruments were a learning motivation questionnaire and observation sheets. Data were analyzed using validity, reliability, normality, homogeneity, Independent Samples t-test, Eta Squared, and Effect Size (Cohen's d). The results showed that the TGT model had a significant effect on students' learning motivation, with a significance value (Sig. (2-tailed)) of 0.024 (<0.05). The effect contribution measured by Eta Squared was 6.52%, while the effectiveness was indicated by a learning motivation achievement percentage of 85.50% and a Cohen's d value of 0.52 (medium category). Therefore, the TGT cooperative learning model significantly affects and effectively improves elementary students' learning motivation in IPAS.

**Keywords:** Teams Games Tournament (TGT); Learning Motivation; Science And Social Studies (IPAS); Elementary School

**Citation:** Khoerunnissa, V., & Edora. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 5591–5597. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3087>

### Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Proses ini tidak hanya berorientasi pada pencapaian pengetahuan, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan keterampilan, sikap, serta karakter peserta didik secara utuh. Amanat tersebut sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa

pendidikan diselenggarakan secara sadar dan terencana agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal.

Dalam praktiknya, keberhasilan pembelajaran tidak cukup bergantung pada kurikulum ataupun kompetensi guru. Ada faktor lain yang sering kali menentukan, yaitu motivasi belajar peserta didik. Ketika motivasi tumbuh dengan baik, peserta didik cenderung lebih aktif mengikuti pembelajaran, terlibat dalam

diskusi, dan terdorong untuk mencapai hasil belajar yang lebih optimal. Pada jenjang sekolah dasar, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dirancang untuk membantu peserta didik memahami berbagai fenomena yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari, baik yang berkaitan dengan lingkungan alam maupun kehidupan sosial. Pembelajaran IPAS tidak sebatas mengenalkan konsep atau teori, tetapi juga mendorong peserta didik berpikir kritis, bekerja sama dengan teman, memecahkan masalah, serta mengaitkan materi dengan pengalaman nyata. Karena itu, pembelajaran IPAS membutuhkan model yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif sehingga proses belajar tidak hanya berlangsung satu arah, melainkan menjadi pengalaman yang bermakna.

Motivasi belajar menjadi salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran IPAS. Motivasi dapat dipahami sebagai dorongan yang berasal dari dalam maupun luar diri peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar demi mencapai tujuan tertentu. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi biasanya menunjukkan antusiasme ketika mengikuti pembelajaran. Mereka lebih berani menyampaikan pendapat, aktif bertanya, terlibat dalam diskusi kelompok, dan berusaha menyelesaikan tugas dengan sungguh-sungguh. Sebaliknya, peserta didik yang motivasinya rendah cenderung pasif, kurang percaya diri, mudah kehilangan fokus, bahkan sering kali hanya menunggu arahan guru tanpa menunjukkan inisiatif dalam belajar.

Fenomena tersebut dapat dijelaskan melalui teori kebutuhan yang dikemukakan oleh David McClelland. Menurut teori ini, motivasi dipengaruhi oleh tiga kebutuhan utama, yaitu *need for achievement*, *need for affiliation*, dan *need for power*. Ketiga kebutuhan tersebut saling berkaitan dalam membentuk perilaku belajar peserta didik. Kebutuhan untuk berprestasi mendorong peserta didik mencapai hasil yang lebih baik, kebutuhan menjalin hubungan sosial membuat mereka terdorong bekerja sama dengan teman, sedangkan kebutuhan untuk memberikan pengaruh muncul ketika peserta didik ingin berkontribusi atau mengambil peran dalam kelompok. Jika ketiga aspek tersebut difasilitasi melalui proses pembelajaran yang tepat, motivasi belajar peserta didik berpotensi meningkat secara lebih optimal.

Hasil observasi awal di SD Negeri Sukarukun 01 menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS masih belum berkembang secara maksimal. Proses pembelajaran masih didominasi oleh penjelasan guru sehingga kesempatan peserta didik untuk berpartisipasi aktif relatif terbatas. Walaupun guru telah mencoba menerapkan beberapa model pembelajaran inovatif, penerapannya belum dilakukan secara konsisten sehingga pembelajaran

masih cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*). Dampaknya terlihat selama kegiatan belajar berlangsung. Sebagian peserta didik kurang antusias ketika mengikuti pembelajaran, enggan mengajukan pertanyaan, jarang menyampaikan pendapat, dan belum terbiasa bekerja sama secara aktif dalam kelompok. Hasil wawancara dengan guru kelas III juga menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang kurang percaya diri dan lebih sering menunggu arahan guru ketika menyelesaikan tugas.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar lebih menarik sekaligus mendorong peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu model yang dinilai sesuai adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). TGT merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen untuk bekerja sama dalam memahami materi pembelajaran, kemudian mengikuti permainan akademik dan turnamen. Menurut Slavin, pembelajaran kooperatif menekankan kerja sama antarpeserta didik dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan TGT secara khusus mengombinasikan kerja kelompok dengan permainan dan turnamen akademik sebagai bagian dari proses pembelajaran. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada kemampuan individu, tetapi juga pada kontribusi setiap anggota kelompok.

Pelaksanaan TGT pada dasarnya terdiri atas beberapa tahapan, yaitu penyajian materi oleh guru, pembentukan tim, kegiatan permainan (*games*), pelaksanaan turnamen (*tournament*), dan pemberian penghargaan kepada kelompok berdasarkan hasil yang diperoleh. Pada tahap kerja tim, peserta didik saling membantu memahami materi dan mempersiapkan diri sebelum mengikuti turnamen. Selanjutnya, melalui permainan dan turnamen akademik, peserta didik memperoleh kesempatan untuk menguji pemahaman materi dalam suasana kompetitif yang terstruktur. Sistem permainan dan turnamen tersebut memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru. Sementara itu, penghargaan kelompok berfungsi sebagai penguatan terhadap usaha dan pencapaian kelompok sehingga peserta didik terdorong untuk berkontribusi dalam mencapai keberhasilan bersama.

Secara teoritis, karakteristik TGT memiliki keterkaitan dengan prinsip pembelajaran kooperatif yang menekankan interaksi sosial, tanggung jawab individu dan kelompok, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Adanya kerja sama dalam tim memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling menjelaskan, bertanya, dan membantu

dalam memahami materi. Permainan dan turnamen juga dapat memberikan variasi aktivitas pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif. Selain itu, penghargaan kelompok dapat memberikan penguatan terhadap keterlibatan peserta didik dan mendorong mereka untuk berusaha mencapai hasil yang lebih baik. Oleh karena itu, penerapan TGT diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, kompetitif secara sehat, dan menyenangkan, yang pada akhirnya dapat mendukung peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Sejumlah penelitian sebelumnya memperlihatkan bahwa penerapan model TGT memberikan hasil yang positif dalam proses pembelajaran. Nurhayati (2022) melaporkan bahwa model TGT mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian Rahman (2025) juga menunjukkan bahwa model tersebut efektif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran IPAS. Hasil serupa ditemukan oleh Fitriah (2025), yang menyatakan bahwa penerapan TGT menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif sehingga keterlibatan peserta didik selama pembelajaran menjadi lebih tinggi. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut lebih banyak menitikberatkan pada hasil belajar. Kajian yang secara khusus membahas pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar IPAS pada siswa sekolah dasar masih relatif terbatas. Celah inilah yang menjadi dasar dilaksanakannya penelitian ini.

Penelitian dilakukan menggunakan pendekatan kuasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Melalui desain tersebut, motivasi belajar peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* dibandingkan dengan motivasi belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh gambaran empiris mengenai pengaruh sekaligus efektivitas model TGT dalam meningkatkan motivasi belajar IPAS pada siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi dua hal, yaitu apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas III SD Negeri Sukarukun 01 serta seberapa besar efektivitas penerapannya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sejalan dengan rumusan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh dan efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas III SD Negeri Sukarukun 01. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang mampu

menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik.

## Metode

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experimental* karena proses pengelompokan peserta didik tidak memungkinkan dilakukan secara acak. Desain yang dipilih adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu desain yang melibatkan dua kelompok yang telah terbentuk sebelumnya, terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelompok terlebih dahulu mengikuti *pretest* untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar peserta didik. Selanjutnya, kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan kelas kontrol tetap mengikuti pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan, kedua kelompok kembali diberikan *posttest* guna melihat perubahan motivasi belajar yang terjadi setelah perlakuan. Melalui desain tersebut, perbedaan hasil antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat digunakan untuk menggambarkan pengaruh penerapan model TGT terhadap motivasi belajar peserta didik.

**Tabel 1** Desain Non-Equal Control Group

| Kelas            | Angket         | Perlakuan | Angket         |
|------------------|----------------|-----------|----------------|
| Kelas Eksperimen | O <sub>1</sub> | X         | O <sub>2</sub> |
| Kelas Kontrol    | O <sub>3</sub> | -         | O <sub>4</sub> |

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Sukarukun 01 pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas III yang berjumlah 150 peserta didik. Dari populasi tersebut dipilih sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Sampel yang digunakan terdiri atas 63 peserta didik, dengan rincian 32 peserta didik pada kelas eksperimen dan 31 peserta didik pada kelas kontrol. Selama penelitian berlangsung, kelas eksperimen mengikuti pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, sedangkan kelas kontrol tetap belajar menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional sebagaimana yang selama ini diterapkan di sekolah.

Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai variabel bebas dan motivasi belajar IPAS sebagai variabel terikat. Implementasi TGT dilakukan melalui lima tahapan, yaitu *class presentation*, *teams*, *games*, *tournament*, dan *team recognition*. Pada

tahap *class presentation*, guru menyampaikan materi IPAS dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya serta menanggapi materi. Tahap *teams* dilakukan dengan membentuk kelompok heterogen untuk berdiskusi, mengerjakan latihan, dan saling membantu memahami materi. Pada tahap *games*, peserta didik mengikuti permainan akademik berupa soal-soal yang berkaitan dengan materi. Selanjutnya, tahap *tournament* dilakukan melalui kompetisi akademik antarpeserta didik dari kelompok yang berbeda untuk memperoleh skor. Tahap terakhir, *team recognition*, dilakukan dengan memberikan penghargaan kepada kelompok berdasarkan pencapaian skor.

Penerapan tahapan tersebut berkaitan dengan motivasi belajar karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif, bekerja sama, berkompetisi secara sehat, dan memperoleh apresiasi atas pencapaian kelompok. Kegiatan permainan dan turnamen dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, sedangkan kerja kelompok dan penghargaan dapat mendorong keterlibatan serta usaha peserta didik dalam pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model TGT diharapkan dapat mendukung peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

Data penelitian dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati keterlaksanaan model TGT selama proses pembelajaran. Sementara itu, angket menjadi instrumen utama dalam mengukur tingkat motivasi belajar peserta didik sebelum maupun setelah perlakuan diberikan. Penyusunan angket mengacu pada beberapa indikator motivasi belajar, antara lain keinginan untuk berprestasi, kemampuan membangun hubungan sosial atau afiliasi, kemampuan memberikan kontribusi positif dalam kelompok, dorongan untuk mengembangkan diri, keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran yang menyenangkan, serta adanya apresiasi terhadap hasil belajar yang diperoleh. Di sisi lain, wawancara dilakukan dengan guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran dan karakteristik motivasi belajar peserta didik. Dokumentasi dimanfaatkan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, dokumen administrasi sekolah, dan berbagai arsip yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian. Sebelum digunakan sebagai alat pengumpulan data, angket terlebih dahulu melalui uji validitas dan uji reliabilitas guna memastikan bahwa instrumen tersebut layak digunakan dalam penelitian. Setelah seluruh data terkumpul, analisis dilakukan secara bertahap dengan bantuan perangkat lunak statistik. Tahap awal analisis menggunakan statistik deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai

karakteristik data penelitian. Berikutnya dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat penggunaan analisis parametrik. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Samples t-test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan. Besarnya pengaruh penerapan model TGT dihitung menggunakan *Eta Squared*, sedangkan tingkat efektivitas model dianalisis melalui *Effect Size (Cohen's d)*. Rangkaian analisis tersebut digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai signifikansi pengaruh sekaligus tingkat efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan motivasi belajar IPAS pada siswa sekolah dasar.

### Hasil dan Diskusi

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas eksperimen berlangsung sesuai dengan tahapan yang telah dirancang, mulai dari *class presentation*, pembentukan kelompok, *games*, *tournament*, hingga *team recognition*. Selama pembelajaran berlangsung, suasana kelas terlihat lebih hidup. Peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga aktif berdiskusi, saling membantu memahami materi, serta berpartisipasi dalam permainan akademik dan turnamen. Dibandingkan dengan kelas kontrol yang masih menggunakan pembelajaran konvensional, interaksi antarpeserta didik pada kelas eksperimen tampak lebih intens sehingga proses belajar menjadi lebih dinamis.

Sebelum memasuki tahap pengujian hipotesis, instrumen penelitian terlebih dahulu melalui uji validitas dan uji reliabilitas. Hasil pengujian menunjukkan bahwa instrumen memenuhi kriteria sehingga layak digunakan untuk mengukur motivasi belajar peserta didik. Setelah itu, dilakukan analisis statistik deskriptif terhadap hasil angket pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Secara umum, kedua kelompok sama-sama mengalami peningkatan motivasi belajar setelah pembelajaran selesai. Akan tetapi, peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen terlihat lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Data pada kelas eksperimen memperlihatkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar setelah perlakuan mencapai 61,56, dengan persentase ketercapaian sebesar 85,50% dan simpangan baku 5,441. Angka tersebut menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Menariknya, simpangan baku yang relatif kecil juga mengindikasikan bahwa perbedaan skor motivasi antarpeserta didik menjadi lebih merata setelah pembelajaran dilaksanakan.

**Tabel 2** Angket Motivasi Belajar IPAS Kelas Eksperiment

| Angket Kelas Eksperiment |           |            |               |            |               |
|--------------------------|-----------|------------|---------------|------------|---------------|
| Uji                      | Min       | Max        | Mean          | %          | SD            |
| Pre-Angket               | 48        | 72         | 61,53         | 80%        | 6,330         |
| Post-Angket              | 50        | 72         | 61,56         | 86%        | 5,441         |
| <b>Total</b>             | <b>90</b> | <b>144</b> | <b>122,09</b> | <b>85%</b> | <b>11,771</b> |

**Tabel 3** Angket Motivasi Belajar IPAS Kelas Kontrol

| Angket Kelas Kontrol |           |            |               |            |              |
|----------------------|-----------|------------|---------------|------------|--------------|
| Uji                  | Men       | Max        | Mean          | %          | SD           |
| Pre-Angket           | 48        | 65         | 57,45         | 89%        | 3,863        |
| Post-Angket          | 40        | 70         | 58,58         | 81%        | 6,032        |
| <b>Total</b>         | <b>88</b> | <b>135</b> | <b>116,03</b> | <b>81%</b> | <b>9,895</b> |

Di sisi lain, kelas kontrol memperoleh rata-rata skor 58,58 dengan persentase ketercapaian 81,36% serta simpangan baku 6,032. Walaupun motivasi belajar peserta didik pada kelas ini juga mengalami peningkatan, besarnya kenaikan tidak setinggi yang terjadi pada kelas eksperimen. Kondisi tersebut mengisyaratkan bahwa pembelajaran yang berlangsung secara konvensional belum mampu memberikan dorongan motivasi belajar seoptimal pembelajaran yang menerapkan model *Teams Games Tournament*.

Jika kedua kelompok dibandingkan secara langsung, terlihat bahwa kelas eksperimen memperoleh hasil yang lebih baik. Rata-rata skor motivasi belajar maupun persentase ketercapaiannya berada di atas kelas kontrol. Perbedaan tersebut memberikan indikasi awal bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar IPAS pada siswa kelas III.

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data penelitian telah memenuhi asumsi statistik melalui uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah kedua prasyarat tersebut terpenuhi, analisis dilanjutkan menggunakan *Independent Samples t-test*. Hasil pengujian menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,024, lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas III SD Negeri Sukarukun 01.

Besarnya pengaruh model pembelajaran dianalisis menggunakan *Eta Squared* dan menghasilkan nilai 0,065 atau 6,52%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model TGT memberikan kontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar sebesar 6,52%, sedangkan

sisanya dipengaruhi oleh berbagai faktor lain yang tidak menjadi fokus dalam penelitian ini. Walaupun kontribusi tersebut tidak tergolong besar, hasilnya tetap menunjukkan bahwa penerapan model TGT memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik.

**Tabel 4** Hasil Perhitungan Eta Squared

| Komponen                        | Nilai |
|---------------------------------|-------|
| T-hitung                        | 2,062 |
| Df                              | 61    |
| <i>Eta Squared</i> ( $\eta^2$ ) | 0,065 |
| Persentase pengaruh             | 6,52% |

Analisis berikutnya dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas model pembelajaran melalui perhitungan *Effect Size* (Cohen's *d*). Nilai yang diperoleh sebesar 0,52, sehingga termasuk dalam kategori sedang. Selain itu, persentase motivasi belajar pada kelas eksperimen mencapai 85,50%, yang berdasarkan kriteria interpretasi termasuk kategori sangat efektif. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa model *Teams Games Tournament* tidak hanya menghasilkan perbedaan yang signifikan secara statistik, tetapi juga cukup efektif diterapkan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, Seperti tabel 5 dibawah ini :

**Tabel 5.** Hasil Perhitungan Effect Size (Cohen's D)

| Komponen                        | Nilai   |
|---------------------------------|---------|
| Mean Posttest Kelas Eksperimen  | 61,5625 |
| Mean Posttest Kelas Kontrol     | 58,5806 |
| Selisih Mean                    | 2,9819  |
| Pooled Standard Deviation       | 5,7395  |
| Effect Size (Cohen's <i>d</i> ) | 0,52    |
| Kategori                        | Sedang  |

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas III SD Negeri Sukarukun 01. Peningkatan motivasi tersebut tidak muncul begitu saja. Selama pembelajaran berlangsung, peserta didik memperoleh kesempatan untuk belajar melalui kerja kelompok, mengikuti permainan akademik, berpartisipasi dalam turnamen, hingga memperoleh penghargaan bersama timnya. Rangkaian kegiatan tersebut membuat proses belajar terasa lebih menarik dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru. Akibatnya, peserta didik menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran, lebih berani menyampaikan pendapat, serta lebih aktif berdiskusi dengan anggota kelompok.

Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Indarta dkk. (2022) yang menyatakan bahwa model

pembelajaran merupakan suatu rancangan sistematis untuk memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, model TGT memberikan ruang yang lebih luas bagi peserta didik untuk berinteraksi, bertukar ide, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Pendekatan yang berorientasi pada *student-centered learning* tersebut menjadikan peserta didik tidak lagi sekadar menerima informasi, melainkan ikut membangun pemahamannya melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Hasil penelitian juga mendukung teori motivasi yang dikemukakan oleh McClelland. Tahapan turnamen dan pemberian penghargaan mendorong peserta didik untuk mencapai prestasi (*need for achievement*). Aktivitas kerja kelompok memberi kesempatan kepada mereka membangun hubungan sosial yang baik dengan teman sebaya sehingga kebutuhan afiliasi (*need for affiliation*) dapat terpenuhi. Selain itu, ketika peserta didik memperoleh kesempatan memimpin diskusi, membantu anggota kelompok, atau memberikan solusi terhadap suatu permasalahan, kebutuhan akan pengaruh (*need for power*) juga berkembang. Dengan kata lain, seluruh tahapan dalam model TGT mampu memfasilitasi berbagai aspek motivasi belajar yang menjadi fokus penelitian ini.

Hasil yang diperoleh juga memperkuat berbagai penelitian sebelumnya. Nurhayati (2022) melaporkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus partisipasi peserta didik. Temuan Rahman (2025) menunjukkan bahwa model ini berpengaruh terhadap motivasi, aktivitas, dan hasil belajar peserta didik. Sementara itu, Fitriah dkk. (2025) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis TGT mampu menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dan fokus selama mengikuti pembelajaran. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa efektivitas model TGT tidak hanya ditemukan pada penelitian ini, tetapi juga telah dibuktikan dalam berbagai penelitian sebelumnya.

Temuan penelitian ini turut mendukung konsep pembelajaran IPAS yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik sebagaimana dikemukakan oleh Nurhalizah dan Hadiyanti (2025) serta Viqri dkk. (2024). Ilham dkk. (2024) juga menjelaskan bahwa rendahnya motivasi belajar sering kali berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi. Melalui penerapan *Teams Games Tournament*, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih kolaboratif, menyenangkan, sekaligus menantang. Kondisi tersebut menjadi salah satu alasan mengapa motivasi belajar pada kelas eksperimen meningkat lebih baik dibandingkan kelas kontrol.

Secara keseluruhan, hasil penelitian membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif

tipe *Teams Games Tournament* layak diterapkan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Hal tersebut didukung oleh hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi 0,024, nilai *Eta Squared* sebesar 6,52%, serta *Effect Size* sebesar 0,52 yang berada pada kategori sedang. Persentase motivasi belajar peserta didik yang mencapai 85,50% juga menunjukkan bahwa model ini termasuk sangat efektif. Dengan demikian, *Teams Games Tournament* dapat dijadikan salah satu alternatif model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus menciptakan suasana kelas yang lebih aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik.

## Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas III SD Negeri Sukarukun 01. Temuan tersebut dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan Independent Samples t-test yang memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,024, lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif diterima, sehingga pembelajaran dengan model TGT terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dibandingkan pembelajaran yang dilakukan secara konvensional.

Besarnya pengaruh model TGT terhadap motivasi belajar ditunjukkan oleh nilai *Eta Squared* sebesar 0,0652 atau 6,52%. Angka tersebut mengindikasikan bahwa penerapan model TGT memberikan kontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar, meskipun masih terdapat berbagai faktor lain di luar penelitian yang ikut memengaruhi motivasi peserta didik. Hasil analisis *Effect Size* (Cohen's d) juga memperoleh nilai 0,52, yang termasuk dalam kategori sedang. Di sisi lain, persentase motivasi belajar pada kelas eksperimen mencapai 85,50%, sehingga efektivitas penerapan model TGT berada pada kategori sangat efektif. Temuan ini memperlihatkan bahwa model pembelajaran tersebut tidak hanya menghasilkan perbedaan yang signifikan secara statistik, tetapi juga memberikan dampak yang nyata terhadap peningkatan motivasi belajar IPAS.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* layak dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif pembelajaran pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Karakteristik model yang mengombinasikan kerja sama tim, permainan akademik, turnamen, dan penghargaan kelompok mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Melalui pembelajaran seperti ini, peserta didik tidak hanya lebih terlibat selama proses belajar berlangsung,

tetapi juga terdorong untuk meningkatkan semangat dan motivasi belajarnya secara lebih optimal

### Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala SD Negeri Sukarukun 01, guru kelas III, serta seluruh peserta didik yang telah memberikan izin, dukungan, dan berpartisipasi selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan selama proses penelitian hingga penyusunan artikel ini dapat diselesaikan dengan baik.

### Referensi

- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). Variabel belajar (Kompilasi konsep). CV Pusdikra Mitra Jaya.
- Azizah, M. (2019). Karakteristik dan kedudukan model pembelajaran dalam proses pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 9-19.
- Bestari, B. Y. P., Isjoni, I., & Barkara, R. S. (2025). Pengaruh penggunaan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbasis media History Card terhadap hasil belajar kognitif pada pembelajaran sejarah. *JiIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 57-63.
- Fadhillah, N., Wahyuningsih, T., Dwiyono, Y., & Iksam, I. (2025). Pengaruh model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPAS kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Fadillah, D. N., Suharyanto, S., & Untari, P. R. (2024). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan keaktifan siswa: Studi kasus pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(3), 319-325. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i3.487>
- Implementasi teori behaviorisme Skinner untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas V. (2025). *JiIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(2), 2392-2396. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i2.7270>
- Lailawati, N., Kholillah, S., Ferdiyansyah, A., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Mangkurat, U. L. (2025). Implementasi media Zep Quiz berbasis Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPAS di kelas 3 SD Islam Sabilal Muhtadin. *Journal of Character and Elementary Education*, 4(2), 21-36.
- McClelland, D. C. (1987). Human motivation. Cambridge University Press.
- Nugraha, M. F., Hendrawan, B., Pratiwi, A. S., Permana, R., Saleh, Y. T., Nurfitri, M., Nurkamilah, M., Trilesatri, A., & Husein, W. R. (2020). Pengantar pendidikan dan pembelajaran di sekolah dasar. Edu Publisher.
- Nurhalizah, S., & Hadiyanti, O. (2025). The role of teachers in fostering critical thinking skills in science education. [Nama jurnal belum tercantum pada data sumber], 6(1), 128-142.
- Nurhayati, N., Ekok, A. S., & Aswarliansyah, A. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118-9126. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Purnomo, A. (2022). Pengantar model pembelajaran. Yayasan Hamjah Diha.
- Rokhimawan, M. A., Badawi, J. A., & Aisyah, S. (2022). Model-model pembelajaran Kurikulum 2013 pada tingkat SD/MI. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2077-2086.
- Setiadi, W., Aryani, D., & Fu'adin, A. (2023). Teori belajar humanistik terhadap motivasi siswa meningkatkan prestasi belajar. *Jurnal Ilmu Sosial, Humaniora dan Seni*.
- Slavin, R. E. (2020). Cooperative learning: Theory, research, and practice. Allyn & Bacon.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.