

Penerapan *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas III SDN 02 Nambangan Kidul

Mike Budi Saputri¹, Nurhadji Nugraha², Moh. Rifai³

^{1,2,3}Universitas PGRI Madiun, Indonesia

E-mail: mikebudisaputri@gmail.com¹, nurhadjinugraha@unipma.ac.id², mrifai@unipma.ac.id³

Article History:

Received: 08 Agustus 2026

Revised: 23 Agustus 2026

Accepted: 29 Agustus 2026

Keywords:

Team Games Tournament, motivasi belajar, hasil belajar, IPAS, sekolah dasar.

Abstract: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN 02 Nambangan Kidul. Kondisi awal ditunjukkan oleh rata-rata skor motivasi belajar sebesar 2,21 yang berada pada kategori rendah, rata-rata hasil belajar sebesar 68,4, serta ketuntasan klasikal yang baru mencapai 39%. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar IPAS melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT). Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 28 siswa kelas III SDN 02 Nambangan Kidul Tahun Ajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, sedangkan data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, yang ditunjukkan oleh kenaikan skor rata-rata dari 2,21 pada prasiklus menjadi 2,89 pada Siklus I dan 3,42 pada Siklus II. Hasil belajar juga mengalami peningkatan, yaitu dari rata-rata 68,4 dengan ketuntasan klasikal 39% pada prasiklus menjadi 77,5 dengan ketuntasan 61% pada Siklus I, kemudian meningkat menjadi 87,1 dengan ketuntasan klasikal 89% pada Siklus II. Dengan demikian, model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan model TGT yang mengintegrasikan pembelajaran kooperatif, permainan akademik, dan turnamen secara sistematis dalam pembelajaran IPAS sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar secara simultan. Temuan ini memperkaya bukti empiris mengenai efektivitas TGT sebagai strategi pembelajaran yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan tahap fundamental dalam membangun kompetensi peserta didik sebagai bekal untuk menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang. Pada jenjang ini, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan karakter, kemampuan berpikir kritis, keterampilan berkolaborasi, serta motivasi belajar yang berkelanjutan. Pengembangan berbagai kompetensi tersebut menjadi landasan penting bagi kesiapan peserta didik dalam mengikuti jenjang pendidikan berikutnya sekaligus beradaptasi dengan tuntutan pembelajaran yang semakin kompleks. Sejalan dengan itu, berbagai penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar merupakan salah satu faktor utama yang menentukan tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar yang optimal (Schunk & DiBenedetto, 2020; Ryan & Deci, 2020).

Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dirancang untuk membantu peserta didik memahami fenomena alam dan sosial secara terpadu melalui pengalaman belajar yang bermakna. Pembelajaran IPAS tidak lagi berorientasi pada hafalan konsep, melainkan menekankan aktivitas eksplorasi, investigasi, pemecahan masalah, dan kolaborasi antarsiswa. Keberhasilan pembelajaran IPAS sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa karena motivasi menjadi penggerak internal yang mendorong siswa untuk aktif bertanya, berdiskusi, mencari informasi, dan menyelesaikan tugas pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan keterlibatan yang lebih baik sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar yang diperoleh (Howard et al., 2021; Hermanto & Sukmawati, 2025).

Secara ideal, pembelajaran IPAS di sekolah dasar dilaksanakan melalui pendekatan yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar aktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga peserta didik memperoleh kesempatan untuk membangun pemahamannya melalui interaksi dengan teman sebaya maupun lingkungan sekitar. Kurikulum Merdeka juga menekankan pentingnya pembelajaran yang memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis melalui aktivitas yang autentik dan kontekstual. Dalam konteks tersebut, pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa menjadi kebutuhan utama agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Selain itu, teori konstruktivisme sosial menegaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, proses pembelajaran IPAS seharusnya memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama, bertukar ide, mengemukakan pendapat, dan menyelesaikan permasalahan secara kelompok. Lingkungan belajar yang mendukung interaksi sosial positif terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik, rasa percaya diri, serta pencapaian akademik peserta didik (Ryan & Deci, 2020; Howard et al., 2021). Dengan demikian, pembelajaran IPAS yang ideal perlu dirancang melalui strategi yang mampu mengintegrasikan aktivitas kolaboratif dan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa sekolah dasar.

Namun demikian, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud pada pembelajaran IPAS di kelas III SDN 02 Nambangan Kidul. Berdasarkan hasil observasi awal, motivasi belajar siswa masih berada pada kategori rendah dengan skor rata-rata 2,21. Rendahnya motivasi terlihat dari berbagai indikator perilaku belajar siswa selama proses pembelajaran. Sebagian besar siswa belum menunjukkan kesungguhan dalam menyelesaikan tugas tepat waktu, yang tercermin dari skor rata-rata 2,21. Kondisi serupa juga tampak pada indikator kegigihan mengerjakan tugas yang memperoleh skor 2,07. Data tersebut menunjukkan bahwa siswa masih memiliki dorongan belajar

yang relatif rendah sehingga kurang optimal dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Rendahnya motivasi belajar juga terlihat pada aspek keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Kemampuan siswa untuk mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dipahami memperoleh skor 1,79, sedangkan kemampuan mengemukakan pendapat dalam kegiatan diskusi memperoleh skor 1,93. Temuan ini mengindikasikan bahwa siswa cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung. Padahal, aktivitas bertanya dan menyampaikan pendapat merupakan indikator penting keterlibatan kognitif dan sosial dalam pembelajaran. Rendahnya partisipasi tersebut berpotensi menghambat proses konstruksi pengetahuan yang seharusnya terjadi melalui interaksi dan komunikasi antarsiswa maupun antara siswa dengan guru.

Permasalahan motivasi belajar juga tercermin pada rendahnya partisipasi siswa dalam menyelesaikan tugas kelompok dengan skor 2,14 serta rendahnya keaktifan dan antusiasme belajar yang memperoleh skor 2,00. Meskipun beberapa indikator seperti kepatuhan terhadap tata tertib dan kondisi kelas yang relatif kondusif berada pada kategori sedang, kondisi tersebut belum mampu mendorong keterlibatan belajar yang optimal. Secara keseluruhan, data observasi menunjukkan bahwa siswa belum terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran IPAS belum tercapai secara maksimal. Rendahnya motivasi belajar tersebut diduga berkaitan dengan proses pembelajaran yang belum sepenuhnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar.

Kondisi motivasi belajar yang rendah berdampak pada pencapaian hasil belajar siswa. Hasil tes pra tindakan menunjukkan bahwa dari 28 siswa hanya 6 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, sedangkan 22 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan. Persentase ketuntasan klasikal hanya mencapai 22% dengan rata-rata nilai kelas sebesar 68,4. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum menguasai kompetensi yang diharapkan pada mata pelajaran IPAS. Rendahnya hasil belajar ini mengindikasikan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar sehingga motivasi dan hasil belajar dapat meningkat secara bersamaan.

Salah satu alternatif yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT). Model TGT merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok heterogen untuk bekerja sama memahami materi pembelajaran, kemudian mengikuti permainan akademik dan turnamen yang dirancang secara sistematis. Karakteristik utama model TGT meliputi kerja kelompok heterogen, penggunaan permainan akademik, kompetisi yang sehat melalui turnamen, pemberian penghargaan kelompok, serta keterlibatan aktif seluruh anggota kelompok. Kombinasi antara kerja sama dan kompetisi sehat tersebut diyakini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang bagi siswa (Slavin, 2018).

Secara teoritis, model TGT memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar karena memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kelompok dan memperoleh pengalaman belajar yang menarik melalui permainan akademik. Adanya turnamen mendorong siswa untuk mempersiapkan diri dengan lebih baik, sedangkan penghargaan kelompok dapat meningkatkan rasa tanggung jawab dan solidaritas antarsiswa. Penelitian Riyanti et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan TGT mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Bandaso et al. (2023) yang menemukan bahwa model TGT berpengaruh positif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Selain itu, Matitaputty et al. (2023) menjelaskan bahwa unsur permainan dalam TGT mampu meningkatkan antusiasme belajar dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Efektivitas model TGT juga didukung oleh berbagai penelitian terkini. Dewi dan

Lasmawan (2024) menemukan bahwa pembelajaran TGT mampu meningkatkan kemampuan kolaborasi dan hasil belajar siswa. Tita et al. (2024) melaporkan bahwa integrasi TGT dalam pembelajaran berdampak positif terhadap motivasi dan prestasi akademik siswa. Penelitian Hermanto dan Sukmawati (2025) menunjukkan bahwa model TGT efektif meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa sekolah dasar. Hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa penerapan TGT mampu meningkatkan minat belajar, partisipasi, serta hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran di sekolah dasar (Yonanda et al., 2025; Sani et al., 2025; Damanik et al., 2025). Temuan-temuan tersebut memperkuat argumentasi bahwa TGT merupakan model pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi rendahnya motivasi dan hasil belajar IPAS.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas model TGT, kajian yang secara khusus mengintegrasikan peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar IPAS pada siswa kelas III sekolah dasar dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka masih relatif terbatas. Sebagian penelitian lebih banyak berfokus pada hasil belajar atau motivasi secara terpisah, sedangkan hubungan keduanya dalam pembelajaran IPAS pada jenjang kelas rendah belum banyak dikaji. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar sekaligus hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN 02 Nambangan Kidul berdasarkan kondisi empiris yang menunjukkan rendahnya kedua aspek tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis berupa penguatan kajian tentang efektivitas pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS, serta kontribusi praktis berupa alternatif strategi pembelajaran yang dapat diterapkan guru sekolah dasar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas III SDN 02 Nambangan Kidul.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting) (Kemmis et al., 2014). PTK dipilih karena bertujuan memperbaiki kualitas proses dan hasil pembelajaran melalui tindakan yang dirancang berdasarkan permasalahan nyata yang ditemukan di kelas (Arikunto et al., 2016; Prihantoro & Hidayat, 2019).

Penelitian dilaksanakan di SDN 02 Nambangan Kidul Kota Madiun pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 28 siswa, terdiri atas 18 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar IPAS. Rata-rata motivasi belajar siswa sebelum tindakan sebesar 2,21 dengan kategori rendah, sedangkan hasil belajar IPAS menunjukkan rata-rata kelas sebesar 68,4 dengan persentase ketuntasan klasikal hanya 22% atau 6 dari 28 siswa telah mencapai KKTP Kurikulum Merdeka sebesar 75.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tiga kali pertemuan pembelajaran dan satu kali evaluasi. Pada setiap siklus diterapkan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang meliputi kegiatan penyajian materi, pembentukan kelompok heterogen, belajar tim, permainan akademik (games), turnamen (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition). Hasil refleksi pada siklus I digunakan sebagai dasar perbaikan tindakan pada siklus II sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Mills, 2018).

Secara umum prosedur penelitian pada setiap siklus meliputi: (1) tahap perencanaan, yaitu

penyusunan modul ajar, perangkat pembelajaran, instrumen penelitian, media pembelajaran, dan skenario penerapan TGT; (2) tahap pelaksanaan tindakan, yaitu pelaksanaan pembelajaran IPAS menggunakan model TGT sesuai sintaks yang telah direncanakan; (3) tahap observasi, yaitu pengamatan terhadap motivasi belajar siswa dan keterlaksanaan pembelajaran; serta (4) tahap refleksi, yaitu analisis hasil tindakan untuk menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar IPAS pada akhir setiap siklus, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran, daftar hadir siswa, dan dokumen pendukung lainnya (Sugiyono, 2022).

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi motivasi belajar siswa, lembar observasi aktivitas guru, soal tes hasil belajar IPAS, dan dokumentasi. Instrumen penelitian divalidasi melalui expert judgment oleh dua validator yang terdiri atas dosen bidang pendidikan dasar dan guru kelas III SD untuk memperoleh validitas isi (content validity). Hasil validasi digunakan sebagai dasar perbaikan instrumen sebelum diterapkan dalam penelitian. Indikator motivasi belajar yang diamati dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Indikator Motivasi Belajar Siswa

No	Indikator Motivasi Belajar
1	Mengerjakan tugas tepat waktu
2	Giat mengerjakan tugas
3	Mengajukan pertanyaan
4	Mengemukakan pendapat dalam diskusi
5	Berpartisipasi dalam tugas kelompok
6	Aktif dan antusias dalam pembelajaran
7	Aktif dan bersemangat dalam KBM/kuis
8	Menjaga lingkungan belajar tetap kondusif

Sementara itu, indikator hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Indikator Hasil Belajar

Variabel	Indikator
Hasil Belajar IPAS	Nilai tes evaluasi siswa
Ketuntasan Belajar	Siswa memperoleh nilai ≥ 75
Ketuntasan Klasikal	Minimal 85% siswa mencapai nilai ≥ 75

Data motivasi belajar dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung skor rata-rata setiap indikator dan skor rata-rata keseluruhan. Interpretasi skor motivasi belajar mengacu pada kategori yang disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Motivasi Belajar

Rentang Skor	Kategori
3,26 – 4,00	Sangat Tinggi
2,51 – 3,25	Tinggi
1,76 – 2,50	Rendah
1,00 – 1,75	Sangat Rendah

Data hasil belajar dianalisis menggunakan rata-rata kelas dan persentase ketuntasan klasikal. Rata-rata hasil belajar dihitung menggunakan rumus:

.....

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X : rata-rata kelas,
 $\sum X$: jumlah seluruh skor peserta didik
 N : jumlah peserta didik

Persentase ketercapaian indikator dihitung menggunakan rumus:

P : persentase ketercapaian
 f : jumlah peserta didik yang mencapai indikator
 N : jumlah seluruh peserta didik

Keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan dua indikator. Pertama, rata-rata motivasi belajar siswa mencapai minimal kategori tinggi dengan skor $\geq 2,51$. Kedua, minimal 80% siswa mencapai nilai ≥ 75 sesuai KKM yang ditetapkan sekolah. Apabila indikator keberhasilan belum tercapai pada siklus I, maka dilakukan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya hingga target penelitian tercapai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal Penelitian (Prasiklus)

Sebelum tindakan pembelajaran dilaksanakan, dilakukan observasi awal untuk memperoleh gambaran mengenai motivasi belajar dan hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN 02 Nambangan Kidul. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh guru melalui metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan individual sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum optimal. Sebagian siswa masih pasif dalam diskusi, kurang berani bertanya maupun mengemukakan pendapat, serta belum menunjukkan tanggung jawab yang baik dalam menyelesaikan tugas. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan belum optimalnya hasil belajar siswa.

Untuk memperoleh gambaran kondisi awal penelitian, dilakukan pengukuran terhadap motivasi belajar melalui lembar observasi dan hasil belajar melalui tes evaluasi. Hasil pengukuran pada tahap prasiklus disajikan pada Tabel 1.

Tabel 4. Kondisi Awal Penelitian (Prasiklus)

Aspek	Hasil	Kategori
Rata-rata motivasi belajar	2,21	Rendah
Rata-rata hasil belajar	68,4	Belum mencapai KKTP
Ketuntasan belajar	11 siswa (39%)	Belum tuntas secara klasikal
Belum tuntas	17 siswa (61%)	-

Berdasarkan Tabel 4, motivasi belajar siswa pada tahap prasiklus memperoleh rata-rata 2,21 dengan kategori rendah. Pada aspek hasil belajar, nilai rata-rata kelas mencapai 68,4 sedangkan ketuntasan belajar baru dicapai oleh 11 siswa (39%) dan 17 siswa (61%) lainnya belum mencapai KKTP. Hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar maupun hasil belajar siswa masih berada di bawah indikator keberhasilan penelitian, sehingga diperlukan tindakan perbaikan melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Hasil Tindakan Siklus I

Tindakan pada Siklus I dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pembelajaran dirancang melalui tahapan penyajian materi, diskusi kelompok, *games*, *tournament*, dan evaluasi individu untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Selama pelaksanaan tindakan, dilakukan observasi terhadap motivasi belajar serta evaluasi hasil belajar pada akhir siklus guna mengetahui perubahan yang terjadi setelah penerapan model TGT. Hasil penelitian pada Siklus I disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Penelitian Siklus I

Aspek	Hasil	Kategori
Rata-rata motivasi belajar	2,89	Tinggi
Rata-rata hasil belajar	77,5	Meningkat
Siswa tuntas	17 siswa (61%)	Belum mencapai ketuntasan klasikal
Siswa belum tuntas	11 siswa (39%)	-

Berdasarkan Tabel 5, penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Siklus I mulai menunjukkan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Rata-rata motivasi belajar meningkat menjadi 2,89 dengan kategori tinggi, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mulai aktif mengikuti diskusi, permainan akademik, dan kegiatan turnamen. Pada aspek hasil belajar, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 77,5 dengan 17 siswa (61%) telah mencapai ketuntasan belajar. Meskipun terjadi peningkatan dibandingkan kondisi awal, persentase ketuntasan tersebut masih belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian sehingga diperlukan perbaikan tindakan pada Siklus II.

Peningkatan pada Siklus I menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif melalui kerja sama kelompok dan kompetisi akademik. Namun, hasil observasi masih memperlihatkan adanya beberapa siswa yang belum berani mengemukakan pendapat, kurang aktif bertanya, dan masih bergantung pada teman dalam menyelesaikan tugas kelompok. Temuan tersebut menjadi dasar penyempurnaan strategi pembelajaran pada Siklus II agar motivasi belajar dan hasil belajar siswa dapat meningkat secara lebih optimal.

Hasil Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II merupakan tindak lanjut dari hasil refleksi Siklus I dengan menitikberatkan pada peningkatan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Perbaikan dilakukan melalui pemberian apersepsi yang lebih kontekstual, penguatan peran setiap anggota kelompok, penyempurnaan pelaksanaan *games* dan *tournament*, serta pemberian penghargaan terhadap keaktifan siswa. Pembelajaran tetap dilaksanakan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam tiga kali pertemuan. Evaluasi pada akhir siklus dilakukan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar setelah tindakan perbaikan diterapkan. Data hasil penelitian pada Siklus II disajikan pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Penelitian Siklus II

Aspek	Hasil	Kategori
Rata-rata motivasi belajar	3,42	Sangat Tinggi
Rata-rata hasil belajar	87,1	Meningkat
Siswa tuntas	25 siswa (89%)	Tuntas secara klasikal
Siswa belum tuntas	3 siswa (11%)	-

Berdasarkan Tabel 6, pelaksanaan tindakan pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih optimal dibandingkan Siklus I. Rata-rata motivasi belajar siswa meningkat menjadi 3,42 dengan kategori sangat tinggi, yang menunjukkan bahwa siswa semakin aktif mengikuti diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen. Pada aspek hasil belajar, rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 87,10, dengan 25 siswa (89%) mencapai ketuntasan belajar, sedangkan hanya 3 siswa (11%) yang belum tuntas. Persentase ketuntasan tersebut telah melampaui indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 80% siswa mencapai ketuntasan belajar.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa perbaikan tindakan pada Siklus II berhasil meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Pembagian peran yang lebih jelas dalam kelompok, penguatan motivasi oleh guru, serta pelaksanaan *games* dan *tournament* yang lebih terstruktur mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, bekerja sama, dan lebih percaya diri dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Dengan tercapainya indikator keberhasilan pada aspek motivasi maupun hasil belajar, tindakan penelitian dihentikan pada Siklus II.

Rekapitulasi Peningkatan Hasil Penelitian

Untuk mengetahui efektivitas penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT), dilakukan perbandingan hasil penelitian pada tahap prasiklus, Siklus I, dan Siklus II. Perbandingan tersebut memberikan gambaran mengenai perkembangan motivasi belajar dan hasil belajar siswa setelah tindakan diterapkan secara bertahap. Rekapitulasi hasil penelitian disajikan pada Tabel 4.

Rekapitulasi Peningkatan Hasil Penelitian

Setelah tindakan pembelajaran menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dilaksanakan selama dua siklus, dilakukan rekapitulasi terhadap perkembangan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Rekapitulasi ini bertujuan untuk menggambarkan perubahan yang terjadi pada setiap tahap penelitian, mulai dari prasiklus hingga Siklus II, sehingga efektivitas tindakan dapat diamati secara menyeluruh. Hasil rekapitulasi disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Rekapitulasi Peningkatan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa

Aspek	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Rata-rata motivasi belajar	2,21	2,89	3,42
Kategori motivasi	Rendah	Tinggi	Sangat Tinggi
Rata-rata hasil belajar	68,4	77,5	87,1
Siswa tuntas	11 (39%)	17 (61%)	25 (89%)
Siswa belum tuntas	17 (61%)	11 (39%)	3 (11%)
Ketuntasan klasikal	Belum tercapai	Belum tercapai	Tercapai

Berdasarkan Tabel 7, motivasi belajar dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan secara bertahap pada setiap siklus setelah diterapkannya model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Rata-rata motivasi belajar meningkat dari 2,21 pada tahap prasiklus menjadi 2,89 pada Siklus I, kemudian meningkat lagi menjadi 3,42 pada Siklus II. Peningkatan tersebut diikuti oleh perubahan kategori motivasi dari rendah pada prasiklus menjadi tinggi pada Siklus I, dan mencapai kategori sangat tinggi pada Siklus II. Pada aspek hasil belajar, rata-rata nilai siswa meningkat dari 68,4 pada prasiklus menjadi 77,5 pada Siklus I, kemudian meningkat kembali menjadi 87,1 pada Siklus II. Sejalan dengan peningkatan tersebut, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar juga bertambah, yaitu dari 11 siswa (39%) pada prasiklus menjadi 17 siswa (61%) pada Siklus I, dan 25 siswa (89%) pada Siklus II. Dengan demikian, ketuntasan klasikal

yang pada prasiklus dan Siklus I belum tercapai, akhirnya berhasil dicapai pada Siklus II karena telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN 02 Nambangan Kidul secara bertahap dari prasiklus hingga Siklus II. Temuan ini menjadi dasar untuk menganalisis lebih lanjut faktor-faktor yang memengaruhi peningkatan tersebut pada bagian pembahasan

Pembahasan

Peningkatan Motivasi Belajar melalui Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SDN 02 Nambangan Kidul secara bertahap dari tahap prasiklus hingga Siklus II. Rata-rata motivasi belajar meningkat dari 2,21 (kategori rendah) pada prasiklus menjadi 2,89 (kategori tinggi) pada Siklus I dan mencapai 3,42 (kategori sangat tinggi) pada Siklus II. Peningkatan tersebut diikuti oleh berkurangnya jumlah siswa pada kategori motivasi rendah hingga tidak ditemukan lagi siswa yang berada pada kategori tersebut pada akhir tindakan. Kondisi ini menunjukkan bahwa penerapan TGT tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, tetapi juga mampu membangun sikap positif terhadap aktivitas belajar melalui pengalaman belajar yang kolaboratif dan menyenangkan.

Peningkatan motivasi belajar tersebut tidak terlepas dari karakteristik utama model TGT yang mengintegrasikan kerja sama kelompok, permainan akademik, turnamen, dan penghargaan kelompok. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk berpartisipasi aktif, saling membantu memahami materi, serta bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya. Situasi belajar seperti ini mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Menurut Robert E. Slavin (2015), efektivitas pembelajaran kooperatif ditentukan oleh adanya ketergantungan positif, tanggung jawab individu, interaksi antarpeserta didik, dan penghargaan kelompok. Keempat komponen tersebut tampak dalam implementasi TGT sehingga siswa terdorong untuk terlibat secara aktif selama proses pembelajaran.

Dari perspektif motivasi belajar, temuan penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui *Self-Determination Theory* yang dikembangkan oleh Richard M. Ryan dan Edward L. Deci. Teori ini menjelaskan bahwa motivasi intrinsik berkembang ketika kebutuhan akan kompetensi, keterhubungan sosial, dan otonomi dapat terpenuhi (Ryan & Deci, 2020). Dalam pembelajaran TGT, siswa memperoleh kesempatan menunjukkan kemampuan akademiknya melalui *games* dan *tournament*, membangun interaksi positif melalui diskusi kelompok heterogen, serta berpartisipasi aktif dalam pengambilan keputusan selama kegiatan kelompok. Pemenuhan ketiga kebutuhan psikologis tersebut menjelaskan mengapa motivasi belajar siswa meningkat secara konsisten pada setiap siklus.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa peningkatan motivasi tidak hanya terjadi pada aspek kedisiplinan dalam menyelesaikan tugas, tetapi juga pada partisipasi dalam kerja kelompok, keaktifan mengikuti pembelajaran, serta antusiasme selama *games* dan *tournament*. Meskipun demikian, indikator mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat masih memperoleh skor relatif lebih rendah dibandingkan indikator lainnya. Kondisi ini mengindikasikan bahwa keberanian berkomunikasi merupakan aspek afektif yang berkembang secara bertahap dan memerlukan pembiasaan melalui pemberian kesempatan bertanya, umpan balik yang konstruktif,

serta lingkungan belajar yang mendukung partisipasi seluruh siswa.

Hasil penelitian ini konsisten dengan berbagai penelitian terdahulu yang melaporkan bahwa model TGT efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian Nur'aeni dan Hasanudin (2023) menunjukkan bahwa penerapan TGT berbantuan media digital *Blooket* mampu meningkatkan motivasi belajar melalui aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif. Temuan serupa dilaporkan oleh Bandaso et al. (2023) yang menyatakan bahwa TGT memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Selain itu, Maharani et al. (2025) menemukan bahwa penerapan TGT berbantuan media *flash card* meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa karena pembelajaran berlangsung lebih menarik dan memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk berpartisipasi aktif. Konsistensi hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa efektivitas TGT tidak bergantung pada jenis media yang digunakan, melainkan pada kemampuannya menciptakan pembelajaran yang kolaboratif, kompetitif secara sehat, dan berpusat pada aktivitas siswa.

Secara keseluruhan, peningkatan motivasi belajar yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* mampu menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pembelajaran yang memadukan kerja sama kelompok, permainan edukatif, dan penghargaan kelompok menjadikan siswa lebih aktif, percaya diri, dan bertanggung jawab selama mengikuti pembelajaran IPAS. Temuan ini memperkuat posisi TGT sebagai salah satu model pembelajaran kooperatif yang relevan untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya dalam membangun motivasi belajar sebagai prasyarat penting bagi peningkatan hasil belajar siswa.

Peningkatan Hasil Belajar IPAS melalui Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Selain meningkatkan motivasi belajar, penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) juga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Rata-rata hasil belajar meningkat secara bertahap, yaitu dari 68,4 pada tahap prasiklus menjadi 77,5 pada Siklus I, kemudian meningkat kembali menjadi 87,1 pada Siklus II. Peningkatan tersebut sejalan dengan bertambahnya jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar, yaitu dari 11 siswa (39%) pada prasiklus menjadi 17 siswa (61%) pada Siklus I dan 25 siswa (89%) pada Siklus II. Dengan demikian, ketuntasan klasikal yang belum tercapai pada prasiklus dan Siklus I berhasil dicapai pada Siklus II karena telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa selama proses pembelajaran, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan penguasaan konsep IPAS yang ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar secara konsisten pada setiap siklus.

Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena model TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahaman konsep melalui interaksi sosial, diskusi kelompok, serta kegiatan *games* dan *tournament* yang menuntut keterlibatan aktif setiap anggota kelompok. Berbeda dengan pembelajaran yang berpusat pada guru, TGT menempatkan siswa sebagai subjek belajar yang secara aktif mengonstruksi pengetahuan melalui proses bertukar informasi, menyelesaikan masalah, dan memberikan umpan balik kepada teman sekelompok. Aktivitas tersebut memungkinkan siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam karena konsep tidak hanya diterima dari guru, tetapi dibangun melalui pengalaman belajar yang kolaboratif.

Temuan ini selaras dengan teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky, yang menegaskan bahwa perkembangan kognitif terjadi melalui interaksi sosial dan kerja sama dengan individu lain yang memiliki kemampuan lebih tinggi. Diskusi kelompok

heterogen dalam model TGT menciptakan ruang bagi siswa untuk saling membantu, menjelaskan konsep, dan mengoreksi pemahaman teman sekelompok. Proses tersebut menjadi bentuk *scaffolding* yang memungkinkan siswa mengembangkan kemampuan berpikir secara bertahap hingga mencapai pemahaman yang lebih baik. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar pada penelitian ini tidak hanya dipengaruhi oleh penyampaian materi, tetapi juga oleh kualitas interaksi yang terbangun selama pembelajaran berlangsung.

Keberadaan *games* dan *tournament* juga memberikan kontribusi penting terhadap peningkatan hasil belajar. Kegiatan tersebut berfungsi sebagai sarana penguatan konsep melalui latihan yang dikemas dalam suasana kompetitif namun tetap kooperatif. Siswa terdorong untuk mempersiapkan diri sebelum mengikuti turnamen karena keberhasilan individu akan memberikan kontribusi terhadap skor kelompok. Menurut Robert E. Slavin (2015), kombinasi antara tanggung jawab individu dan penghargaan kelompok merupakan komponen utama yang membedakan TGT dari model kooperatif lainnya. Strategi ini mendorong setiap siswa untuk belajar secara optimal karena keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi seluruh anggotanya. Kondisi tersebut tercermin pada penelitian ini melalui peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada setiap siklus.

Peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi pada Siklus II menunjukkan bahwa proses refleksi dalam penelitian tindakan kelas memiliki peran penting dalam menyempurnakan pelaksanaan pembelajaran. Berbagai perbaikan yang dilakukan, seperti penguatan apersepsi, pembagian peran anggota kelompok yang lebih jelas, pengelolaan *games* dan *tournament* yang lebih terstruktur, serta pemberian umpan balik secara berkelanjutan, mampu meningkatkan kualitas interaksi belajar siswa. Perbaikan tersebut membuat siswa tidak hanya lebih memahami materi, tetapi juga lebih percaya diri dalam menyelesaikan tugas dan menjawab soal evaluasi. Temuan ini memperlihatkan bahwa keberhasilan TGT dipengaruhi oleh konsistensi guru dalam melakukan refleksi dan penyempurnaan strategi pembelajaran pada setiap siklus.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang melaporkan efektivitas TGT dalam meningkatkan hasil belajar. Marlita et al. (2023) menemukan bahwa penerapan TGT berbantuan media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar melalui aktivitas belajar yang lebih interaktif. Penelitian Fitriani dan Mursidik (2024) juga menunjukkan bahwa model kooperatif tipe TGT memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar karena mendorong siswa belajar secara aktif, berdiskusi, dan saling membantu memahami materi. Selain itu, Matitaputty et al. (2023) menyimpulkan bahwa kegiatan *games* dan *tournament* dalam TGT memperkuat pemahaman konsep serta meningkatkan tanggung jawab belajar siswa melalui kompetisi akademik yang sehat. Konsistensi hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa efektivitas TGT tidak hanya berlaku pada satu mata pelajaran atau jenjang tertentu, tetapi memiliki potensi yang luas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada berbagai konteks pendidikan.

Jika dikaitkan dengan karakteristik pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka, peningkatan hasil belajar pada penelitian ini menunjukkan bahwa TGT mampu memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Melalui diskusi, eksplorasi, dan penyelesaian masalah secara kolaboratif, siswa memperoleh kesempatan untuk mengembangkan pemahaman konseptual sekaligus keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama. Proses pembelajaran seperti ini selaras dengan tujuan pembelajaran IPAS yang tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga kemampuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan untuk memahami fenomena di lingkungan sekitarnya.

Secara keseluruhan, peningkatan hasil belajar pada penelitian ini menunjukkan bahwa model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* merupakan strategi pembelajaran

yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS. Keberhasilan tersebut didukung oleh kombinasi diskusi kelompok, tanggung jawab individu, *games* akademik, dan *tournament* yang mampu menciptakan pengalaman belajar aktif, kolaboratif, dan bermakna. Dengan demikian, TGT layak dijadikan alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar sekaligus mendukung implementasi pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kompetensi peserta didik secara utuh.

Efektivitas Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPAS

Temuan penelitian menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar berjalan seiring dengan peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Kondisi ini mengindikasikan bahwa motivasi belajar menjadi faktor penting yang mendorong keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar lebih tinggi cenderung lebih aktif dalam diskusi kelompok, berani mengajukan pertanyaan, menyelesaikan tugas tepat waktu, serta antusias mengikuti *games* dan *tournament*. Keterlibatan tersebut memberikan kesempatan lebih besar bagi siswa untuk memahami konsep IPAS secara lebih mendalam sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan Santrock (2020) yang menyatakan bahwa motivasi merupakan proses yang memberi energi, arah, dan ketekunan terhadap perilaku belajar, sehingga siswa yang termotivasi cenderung menunjukkan usaha belajar yang lebih kuat dan konsisten.

Efektivitas model TGT juga dapat dijelaskan melalui karakteristik pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar. Dalam model ini, siswa tidak hanya menerima penjelasan guru, tetapi juga belajar melalui interaksi, kerja sama kelompok, permainan akademik, dan kompetisi yang sehat. Slavin (2015) menjelaskan bahwa keberhasilan pembelajaran kooperatif dipengaruhi oleh adanya tanggung jawab individu, tujuan kelompok, dan penghargaan kelompok. Ketiga unsur tersebut tampak dalam penerapan TGT karena setiap siswa memiliki tanggung jawab untuk memahami materi sekaligus berkontribusi terhadap keberhasilan kelompoknya.

Selain itu, peningkatan motivasi dan hasil belajar juga dapat dipahami melalui perspektif *Self-Determination Theory*. Ryan dan Deci (2020) menjelaskan bahwa motivasi belajar akan berkembang apabila kebutuhan siswa terhadap kompetensi, keterhubungan sosial, dan otonomi dapat terpenuhi dalam lingkungan belajar. Dalam pembelajaran TGT, siswa memperoleh kesempatan untuk menunjukkan kemampuan akademik melalui *tournament*, membangun hubungan sosial melalui kerja kelompok, dan terlibat aktif dalam proses belajar. Kondisi tersebut membuat siswa lebih percaya diri, merasa dihargai, dan terdorong untuk mengikuti pembelajaran secara lebih optimal.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Riyanti et al. (2024) yang menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus hasil belajar siswa melalui aktivitas pembelajaran yang lebih partisipatif. Hasil serupa ditemukan oleh Tita et al. (2024) yang menyatakan bahwa integrasi pembelajaran aktif dengan TGT berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan siswa dan pencapaian akademik. Penelitian Sani et al. (2025), Hermanto dan Sukmawati (2025), serta Yonanda dan Listiani (2025) juga menunjukkan bahwa model TGT efektif meningkatkan minat belajar, kolaborasi, dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Meskipun demikian, keberhasilan penerapan TGT sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Guru perlu membentuk kelompok secara heterogen, menyiapkan perangkat *games* dan *tournament* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, mengatur

waktu secara efektif, serta memberikan penguatan dan umpan balik selama proses pembelajaran. Tanpa pengelolaan yang baik, kegiatan permainan berpotensi lebih dominan daripada pencapaian tujuan belajar. Oleh karena itu, guru perlu memastikan bahwa unsur permainan dan kompetisi dalam TGT tetap diarahkan pada penguasaan materi dan peningkatan keterlibatan belajar siswa.

Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran IPAS yang relevan dengan implementasi Kurikulum Merdeka. Pembelajaran yang mengintegrasikan kerja sama kelompok, permainan edukatif, dan turnamen akademik mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Dengan demikian, TGT tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan sosial, tanggung jawab, komunikasi, dan kerja sama siswa.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan model TGT yang secara simultan mengukur peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar IPAS pada siswa kelas III sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya tercermin dari meningkatnya nilai akademik, tetapi juga dari berkembangnya motivasi belajar sebagai fondasi penting dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat bukti empiris bahwa model TGT mampu menghasilkan peningkatan yang seimbang pada aspek afektif dan kognitif siswa.

KESIMPULAN

Penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN 02 Nambangan Kidul. Peningkatan motivasi belajar terlihat dari perubahan kategori motivasi siswa dari rendah menjadi sangat tinggi, sedangkan hasil belajar meningkat hingga mencapai ketuntasan klasikal yang memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan kerja sama kelompok, permainan akademik, dan kompetisi sehat mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Secara teoritis, hasil penelitian ini memperkuat pandangan konstruktivisme sosial dan *Self Determination Theory* bahwa interaksi sosial, keterlibatan aktif, serta pemenuhan kebutuhan kompetensi dan keterhubungan sosial berperan penting dalam meningkatkan motivasi dan pencapaian belajar siswa. Dengan demikian, model TGT dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian, guru disarankan untuk menerapkan model TGT secara berkelanjutan dengan memanfaatkan media dan aktivitas yang kontekstual agar keterlibatan siswa semakin optimal. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian pada materi, jenjang pendidikan, atau variabel lain yang berbeda sehingga diperoleh gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas model TGT dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2016). *Penelitian tindakan kelas* (Edisi revisi). Bumi Aksara.
- Aunurrahman. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Alfabeta.
- Bandaso, H., Sinring, A., & Luansi Ero, P. E. (2023). The effect of Team Game Tournament on motivation to learn and science learning outcomes elementary school. *Jurnal Tunas Bangsa*, 10(2), 105–121. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v10i2.2220>
- Fitriani, Y. I., Mursidik, E. M., & Teguh. (2024). Peningkatan hasil belajar matematika melalui

- model kooperatif tipe TGT berbantuan kartu soal kelas V SD Negeri 1 Tinatar. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 5(1), 1–13.
- Hermanto, A. M., & Sukmawati, W. (2025). Changes in energy material learning outcomes and their changes through the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model in grade IV elementary school students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(9), 919–925. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i9.11688>
- Howard, J. L., Bureau, J., Guay, F., Chong, J. X. Y., & Ryan, R. M. (2021). Student motivation and associated outcomes: A meta-analysis from self-determination theory. *Perspectives on Psychological Science*, 16(6), 1300–1323. <https://doi.org/10.1177/1745691620966789>
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>
- Maharani, I. F., Rahmawati, M. R., & Attalina, S. N. C. (2025). Peningkatan motivasi belajar melalui model pembelajaran Teams Games Tournament dengan media flash card materi aksara Jawa di SDN 3 Jambu. *Jurnal Pendidikan Dirgantara*, 2(2), 240–247. <https://doi.org/10.61132/jupendir.v2i2.622>
- Majid, A. (2013). *Strategi pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan hasil belajar IPAS melalui model pembelajaran TGT berbasis media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1646–1660. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2683>
- Matitaputty, J. K., Susanto, N., Fadli, M. R., Ramadhan, I., & Manuputty, C. J. (2023). The effect of Team Games Tournament (TGT) in social science learning to improve student learning outcomes. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 10(2), 374–388. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v10i2.15037>
- Matthews, B., & Ross, L. (2014). *Research methods: A practical guide for the social sciences*. Pearson.
- Mills, G. E. (2018). *Action research: A guide for the teacher researcher* (6th ed.). Pearson.
- Nur'aeni, N., & Hasanudin, E. H. I. (2023). Model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament berbasis media digital Blooket untuk mengembangkan motivasi dan hasil belajar pendidikan Pancasila. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 4(3), 259–273. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v4i3.982>
- Prihantini. (2021). *Strategi pembelajaran SD*. Bumi Aksara.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan penelitian tindakan kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60. <https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283>
- Ratumanan, T. G., & Rosmiati, I. (2020). *Perencanaan pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Riyanti, R. F., Suranto, Yusof, N., & Febriyanti, A. (2024). Improving learning outcomes and learning motivation of students through Teams Games Tournament learning model (TGT). *Jurnal Varidika*, 36(1), 1–12. <https://doi.org/10.23917/varidika.v36i1.4737>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, Article 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Sani, N. K., Pontoh, A. M. S., Zulfuraini, & Nashrullah. (2025). Improving students' learning interest using cooperative learning: The TGT model in fourth grade IPAS. *Journal of Educational Sciences*, 9(4), 2254–2263. <https://doi.org/10.31258/jes.9.4.p.2254-2263>
- Santrock, J. W. (2020). *Educational psychology* (7th ed.). McGraw-Hill Education.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Allyn and Bacon.

- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2). Alfabeta.
- Sumantri, M. S. (2015). *Strategi pembelajaran: Teori dan praktik di tingkat pendidikan dasar*. Rajawali Pers.
- Suryani, N. (2023). *Metodologi penelitian pendidikan*. CV Jejak.
- Tita, N. J., Setiawati, F. A., Lusiana, N., & Intansari, I. (2024). The impact of combined problem-based learning and Teams Games Tournament on student motivation and academic achievement. *International Journal of Elementary Education*, 8(3), 487–494. <https://doi.org/10.23887/ijee.v8i3.84927>
- Yonanda, D. A., Listiani, T., Rachmadtullah, R., Islahuddin, Saputra, D. S., & Pratama, Y. A. (2025). Improving science learning outcomes through innovation in cooperative learning models: The effectiveness of Team Games Tournament strategy. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(3), 501–509. <https://doi.org/10.23887/jisd.v9i3.99487>
-