

Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Game* Kuis Estafet Terhadap Hasil Belajar IPAS Murid Kelas V SD Kartika VII-1 Denpasar Tahun Pelajaran 2025/2026

Kadek Setiawati^{1*}, I Gede Sedana Suci², Kd Jayanthi Riva Prathiwi³

¹⁻³ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

*Corresponding email: kadesetia089@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *game* kuis estafet terhadap hasil belajar IPAS murid kelas V SD Kartika VII-1 Denpasar Tahun Pelajaran 2025/2026. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan rancangan *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 28 murid yang ditentukan menggunakan teknik *total sampling*. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan dianalisis menggunakan *Paired Sample t-Test*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata *pretest* sebesar 50,10 menjadi 85,00 pada *posttest*. Hasil pengujian hipotesis memperoleh nilai *t* sebesar -47,300 dengan *df* 27 dan signifikansi <0,001. Hasil tersebut menunjukkan adanya pengaruh signifikan penerapan TGT berbantuan *game* kuis estafet terhadap hasil belajar IPAS. Model pembelajaran tersebut mampu mendukung keterlibatan, kerja sama, dan pemahaman murid melalui aktivitas permainan serta turnamen akademik pada pembelajaran materi energi listrik secara aktif.

Kata kunci: *Teams Games Tournament*, kuis estafet, hasil belajar

Abstract: This study aimed to determine the effect of the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model assisted by a relay quiz game on the IPAS learning outcomes of fifth-grade students at SD Kartika VII-1 Denpasar in the 2025/2026 academic year. The study employed a quantitative approach using an experimental method with a *One-Group Pretest-Posttest Design*. The sample consisted of 28 students selected through total sampling. Data were collected using a learning achievement test and were analyzed using a *Paired Samples t-Test*. The results showed that the mean pretest score increased from 50.10 to 85.00 on the posttest. The hypothesis test yielded a *t*-value of -47.300 with 27 degrees of freedom (*df*) and a significance value of <0.001. These results indicated that the TGT model assisted by a relay quiz game had a significant effect on IPAS learning outcomes. The learning model also supported student engagement, collaboration, and understanding through game-based activities and academic tournaments in learning about electrical energy.

Keywords: *Teams Games Tournament*, relay quiz, learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian penting dalam pengembangan potensi manusia melalui proses pembelajaran yang terarah. Proses pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga mencakup pengembangan kemampuan berpikir, sikap, dan keterampilan murid. Pendidikan dasar memiliki posisi strategis sebagai landasan dalam membentuk kemampuan dasar yang diperlukan murid untuk mengikuti proses pembelajaran pada jenjang berikutnya. Kualitas pembelajaran menjadi salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pendidikan karena berkaitan dengan interaksi antara guru, murid, materi, dan aktivitas belajar. Proses pembelajaran yang berkualitas perlu memberikan ruang kepada murid untuk memperoleh pengalaman belajar secara aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang berperan dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan murid pada jenjang sekolah dasar. Pembelajaran IPAS memberikan kesempatan kepada murid untuk mempelajari fenomena alam dan sosial yang berkaitan dengan lingkungan serta kehidupan sehari-hari. Karakteristik IPAS menuntut pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga memberikan pengalaman kepada murid untuk mengamati, memahami, menghubungkan, dan memecahkan permasalahan. Wulandari dan Baadilla (2025) menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran yang didukung aktivitas dan media yang sesuai dapat memberikan

pengaruh terhadap hasil belajar IPAS murid kelas V. Keterlibatan murid menjadi aspek penting dalam pembelajaran IPAS karena pemahaman terhadap konsep dapat berkembang melalui pengalaman belajar yang diperoleh selama proses pembelajaran.

Hasil belajar menjadi salah satu indikator yang dapat digunakan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran. Hasil belajar menggambarkan kemampuan yang diperoleh murid setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran. Pencapaian hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk model pembelajaran yang digunakan guru dan keterlibatan murid selama proses pembelajaran. Aktivitas pembelajaran yang kurang bervariasi dapat menyebabkan murid kurang memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi secara langsung. Kondisi tersebut ditemukan pada pembelajaran IPAS kelas V SD Kartika VII-1 Denpasar berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru kelas pada tanggal 15 April 2026. Pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru melalui kegiatan penjelasan materi dan pengerjaan tugas, sedangkan aktivitas kerja sama, diskusi, dan partisipasi langsung murid belum optimal. Kondisi hasil belajar juga menunjukkan masih terdapat murid yang belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan sekolah.

Model pembelajaran kooperatif dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan keterlibatan murid dalam kegiatan pembelajaran. *Cooperative learning* memberikan kesempatan kepada murid untuk mempelajari materi melalui interaksi dan kerja sama dalam kelompok. Daiyah et al. (2024) menjelaskan bahwa penerapan *cooperative learning* memiliki keterkaitan dengan peningkatan kemampuan kolaboratif murid melalui aktivitas pembelajaran bersama. Kerja sama dalam kelompok memungkinkan murid untuk bertukar informasi, menyampaikan pendapat, membantu anggota kelompok, dan bertanggung jawab terhadap kegiatan belajar. Karakteristik tersebut sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPAS yang memerlukan keterlibatan murid secara aktif. Salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan kegiatan kelompok dengan permainan dan kompetisi akademik adalah model *Teams Games Tournament* (TGT).

Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengombinasikan kegiatan belajar dalam tim, permainan, dan turnamen akademik. Murid ditempatkan dalam kelompok untuk mempelajari materi dan bekerja sama sebelum mengikuti kegiatan permainan serta turnamen. Struktur pembelajaran tersebut memberikan kesempatan kepada murid untuk berinteraksi sekaligus menunjukkan pemahaman terhadap materi melalui aktivitas akademik yang dikemas dalam suasana kompetitif. Aditya dan Wahyudi (2024) menunjukkan bahwa implementasi *Teams Games Tournament* dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi murid sekolah dasar. Aktivitas kelompok dalam TGT memberikan kesempatan kepada setiap anggota untuk berkontribusi terhadap keberhasilan kelompok sehingga proses pembelajaran tidak hanya didominasi oleh guru atau beberapa murid tertentu.

Penerapan *Teams Games Tournament* juga memiliki keterkaitan dengan pencapaian hasil belajar murid. Darnysah Siregar et al. (2024) menemukan bahwa model pembelajaran TGT memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar matematika pada murid sekolah dasar. Alfira dan Syofyan (2022) juga menemukan adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPA pada materi daur kehidupan hewan. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa penerapan TGT memiliki potensi untuk mendukung pencapaian hasil belajar melalui kegiatan kelompok, permainan, dan kompetisi akademik. Karakteristik TGT dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran yang lebih banyak berpusat pada penyampaian materi oleh guru.

Game kuis estafet menjadi bentuk permainan yang digunakan untuk mendukung penerapan model *Teams Games Tournament* dalam penelitian ini. Kuis estafet dilaksanakan melalui aktivitas menjawab pertanyaan secara bergantian dalam kelompok sehingga setiap anggota memiliki kesempatan untuk berpartisipasi. Aktivitas tersebut dirancang untuk

memberikan kesempatan kepada murid dalam mengingat materi, mendiskusikan pengetahuan, menjawab pertanyaan, dan memberikan kontribusi terhadap kelompok. Mekanisme estafet mendorong keterlibatan anggota kelompok karena keberhasilan permainan tidak hanya bergantung pada satu murid. Integrasi *game* kuis estafet dengan TGT diharapkan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang mengombinasikan unsur akademik, kerja sama, permainan, dan kompetisi secara terstruktur. Karakteristik permainan tersebut menjadi alternatif untuk menciptakan pengalaman belajar IPAS yang lebih aktif bagi murid kelas V.

Kebaruan penelitian terletak pada penggunaan *game* kuis estafet sebagai bantuan dalam penerapan model *Teams Games Tournament* pada pembelajaran IPAS. Penelitian Aditya dan Wahyudi (2024) lebih menekankan TGT terhadap keterampilan kolaborasi, sedangkan penelitian Darnysah Siregar et al. (2024) mengkaji TGT dalam pembelajaran matematika. Penelitian Alfira dan Syofyan (2022) telah menguji TGT terhadap hasil belajar IPA, tetapi belum menggunakan *game* kuis estafet sebagai aktivitas pendukung. Perbedaan tersebut menunjukkan adanya ruang penelitian untuk mengintegrasikan TGT dengan kuis estafet dan menguji pengaruhnya terhadap hasil belajar IPAS. Kondisi pembelajaran kelas V SD Kartika VII-1 Denpasar juga menunjukkan kebutuhan terhadap pembelajaran yang memberikan kesempatan lebih besar kepada murid untuk bekerja sama, berdiskusi, bermain, dan berpartisipasi secara langsung.

Penelitian ini berfokus pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *game* kuis estafet sebagai upaya menciptakan pengalaman pembelajaran IPAS yang lebih melibatkan murid. Kombinasi kerja sama kelompok, permainan, dan turnamen akademik diharapkan memberikan kesempatan kepada murid untuk memahami materi melalui aktivitas yang lebih partisipatif. Penggunaan kuis estafet juga memberikan karakteristik khusus karena setiap anggota kelompok memperoleh giliran untuk memberikan kontribusi dalam kegiatan permainan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *game* kuis estafet terhadap hasil belajar IPAS murid kelas V SD Kartika VII-1 Denpasar Tahun Pelajaran 2025/2026.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan rancangan *One Group Pretest–Posttest Design*. Rancangan penelitian melibatkan satu kelompok yang diberikan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan untuk mengetahui perubahan hasil belajar IPAS murid setelah penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *game* kuis estafet. Penelitian dilaksanakan di SD Kartika VII-1 Denpasar pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Populasi penelitian terdiri atas seluruh murid kelas V sebanyak 28 orang, yaitu 16 murid laki-laki dan 12 murid perempuan. Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling*, sehingga seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian.

Data hasil belajar dikumpulkan menggunakan tes objektif pilihan ganda pada materi energi listrik yang diberikan melalui *pretest* dan *posttest*, serta didukung observasi dan studi dokumen. Instrumen penelitian awal terdiri atas 30 butir soal yang diuji melalui validitas isi, validitas butir, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda, dan efektivitas distraktor. Hasil pengujian menunjukkan 25 butir soal valid dan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,742 sehingga instrumen memiliki reliabilitas kategori tinggi. Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan SPSS versi 25.0. Uji normalitas digunakan sebagai uji prasyarat, sedangkan pengujian hipotesis menggunakan *paired sample t-test* pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

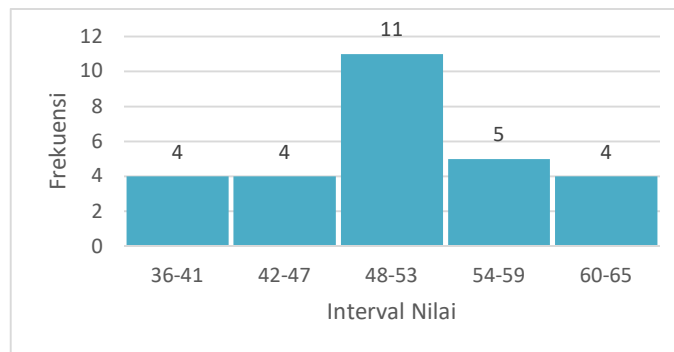
Data penelitian menggambarkan hasil belajar IPAS murid kelas V SD Kartika VII-1 Denpasar sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *game* kuis estafet. Sampel penelitian berjumlah 28 murid dengan menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Variabel bebas (X) berupa model pembelajaran TGT berbantuan *game* kuis estafet, sedangkan variabel terikat (Y) berupa hasil belajar IPAS pada materi energi listrik. Hasil belajar diukur menggunakan 25 butir soal pilihan ganda yang telah dinyatakan valid dan reliabel sebagai instrumen *pretest* dan *posttest*. Data dianalisis secara deskriptif berdasarkan nilai minimum, maksimum, rata-rata (*mean*), dan standar deviasi serta dilanjutkan dengan *Paired Sample t-Test*.

Data *pretest* digunakan untuk menggambarkan kemampuan awal murid sebelum penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *game* kuis estafet. Analisis terhadap hasil *pretest* dari 28 murid dilakukan menggunakan SPSS versi 29.0 *for Windows*. Hasil statistik deskriptif disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Deskripsi Data Hasil Belajar IPAS Sebelum Perlakuan

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i> Sebelum Perlakuan	28	36	64	50,10	7,10
<i>Valid N (listwise)</i>	28				

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap data *pretest* sebelum perlakuan, diketahui bahwa jumlah sampel (N) sebanyak 28 murid. Nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar IPAS murid sebelum diberikan perlakuan sebesar 50.10 dengan standar deviasi sebesar 7.10. Nilai minimum yang diperoleh murid adalah 36, sedangkan nilai maksimum mencapai 64. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal murid pada materi energi listrik masih tergolong belum optimal sebelum diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *game* kuis estafet data *pretest* tersebut disajikan dalam bentuk histogram.



Gambar 1. Histogram *Pretest* Sebelum Perlakuan

H Berdasarkan histogram hasil *pretest* sebelum perlakuan, terlihat bahwa sebanyak 4 murid memperoleh nilai pada interval 36–41, dan 4 murid lainnya berada pada interval 42–47. Frekuensi tertinggi terdapat pada interval 48–53, yaitu sebanyak 11 murid. Pada interval 54–59 terdapat 5 murid, sedangkan 4 murid memperoleh nilai pada interval 60–65. Distribusi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar murid memiliki nilai yang terpusat pada interval 48–53, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal murid sebelum diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *game* kuis estafet cenderung berada pada tingkat sedang.

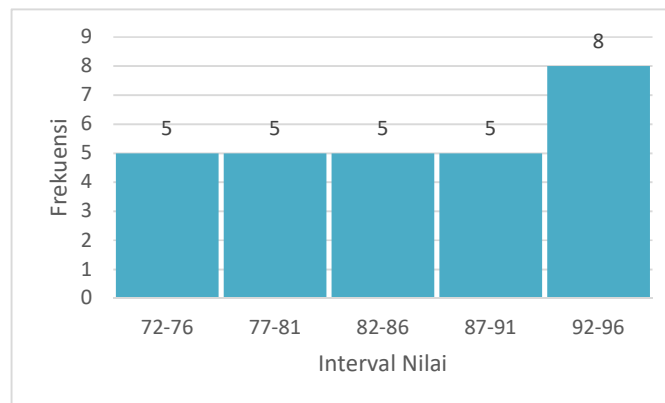
Nilai *posttest* hasil belajar IPAS murid pada materi energi listrik setelah diberikan perlakuan melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

berbantuan *game* kuis estafet menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh murid adalah 96, sedangkan nilai terendah adalah 72. Proses pengolahan dan analisis data dilakukan menggunakan program SPSS versi 29.0 *for Windows*. Adapun deskripsi data hasil belajar IPAS murid setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *game* kuis estafet disajikan pada tabel berikut

Tabel 2. Data Deskripsi Hasil Belajar IPAS Sesudah Perlakuan

		N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Post-test	Sesudah	20	72	96	85.00	7.11
Perlakuan						
Valid N (listwise)		20				

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap data *posttest* setelah perlakuan, diketahui bahwa jumlah sampel (N) sebanyak 28 murid. Nilai rata-rata (mean) hasil belajar IPAS murid sebesar 85,00 dengan standar deviasi sebesar 7,11. Nilai minimum yang diperoleh murid adalah 72, sedangkan nilai maksimum mencapai 96. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPAS murid pada materi energi listrik setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *game* kuis estafet dibandingkan dengan kondisi sebelum perlakuan. Untuk memperjelas distribusi data hasil tes, nilai *posttest* tersebut disajikan dalam bentuk histogram.



Gambar 2. Histogram Post-Test Sesudah Perlakuan

Berdasarkan hasil penyajian histogram data *posttest* setelah perlakuan, terlihat bahwa distribusi nilai murid tersebar ke dalam lima interval. Sebanyak 5 murid memperoleh nilai pada interval 72–76. Pada interval 77–81, 82–86, dan 87–91 masing-masing tercatat sebanyak 5 murid. Frekuensi tertinggi terdapat pada interval 92–96, yaitu sebanyak 8 murid. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar nilai *posttest* murid berada pada rentang tersebut. Kondisi tersebut mencerminkan adanya peningkatan hasil belajar IPAS murid setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *game* kuis estafet.

Uji prasyarat analisis dilakukan untuk menentukan kelayakan penggunaan statistik parametrik dalam pengujian hipotesis. Uji prasyarat yang digunakan berupa uji normalitas terhadap data *pretest* dan *posttest*. Data yang memenuhi asumsi normalitas dapat dianalisis menggunakan *Paired Sample t-Test*. Uji normalitas dilakukan menggunakan metode *Shapiro-Wilk* dengan bantuan SPSS versi 29.0 *for Windows*. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Tabel 3. Data Hasil Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)

Variabel	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pre_test Sebelum Perlakuan	.967	28	.512
Post_test Sesudah Perlakuan	.947	28	.165

Hasil uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,512 dan *posttest* sebesar 0,165. Kedua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga data *pretest* dan *posttest* dinyatakan berdistribusi normal. Hasil tersebut memenuhi asumsi penggunaan statistik parametrik sehingga pengujian hipotesis dapat dilakukan menggunakan *Paired Sample t-Test*. Uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test* dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPAS murid sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran TGT berbantuan *game* kuis estafet. Hipotesis alternatif (H_1) diterima apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Hasil pengujian hipotesis disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Data Hasil Uji Hipotesis (Paired Sample T-Test)

Table 4. Data Analysis Hypothesis (Paired Sample T-Test)									
		Paired Samples Test					t	df	Significance Sig (2-tailed)
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-34.900	3.905	0.738	-36.400	-33.300	-47.300	27	<.001

Hasil *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai *t* sebesar -47,300 dengan derajat kebebasan (*df*) 27 dan nilai signifikansi <0,001. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selisih rata-rata sebesar -34,900 menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest*. Hasil tersebut membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *game* kuis estafet berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS murid kelas V SD Kartika VII-1 Denpasar pada materi energi listrik Tahun Pelajaran 2025/2026.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *game* kuis estafet memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPAS murid kelas V SD Kartika VII-1 Denpasar Tahun Pelajaran 2025/2026. Peningkatan hasil belajar terlihat dari perbedaan nilai sebelum dan sesudah perlakuan pada materi energi listrik. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 50,10 meningkat menjadi 85,00 pada *posttest*, sehingga terdapat peningkatan rata-rata sebesar 34,90 poin. Perubahan tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran yang memadukan kerja sama kelompok, permainan akademik, kompetisi, dan keterlibatan aktif murid dapat mendukung pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Aktivitas kuis estafet juga memberikan kesempatan kepada setiap murid untuk terlibat dalam menjawab pertanyaan dan memberikan kontribusi terhadap kelompok.

Kemampuan awal murid sebelum penerapan model TGT berbantuan *game* kuis estafet masih tergolong belum optimal. Hasil *pretest* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 50,10 dengan nilai minimum 36 dan nilai maksimum 64. Kondisi tersebut menggambarkan bahwa penguasaan awal murid terhadap materi energi listrik masih perlu ditingkatkan. Pembelajaran yang lebih banyak menempatkan murid sebagai penerima informasi dapat membatasi kesempatan untuk mengeksplorasi konsep, mengemukakan pendapat, dan mengembangkan pemahaman melalui interaksi dengan teman. Pratama et al. (2025) menjelaskan pentingnya

penggunaan model pembelajaran dan media yang mampu melibatkan murid dalam pembelajaran IPAS. Rachmat et al. (2024) juga menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS dapat dikembangkan melalui model dan media yang memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Keterlibatan tersebut penting karena karakteristik IPAS menuntut murid memahami konsep sekaligus menghubungkannya dengan fenomena yang ditemukan dalam kehidupan.

Hasil belajar setelah penerapan model TGT berbantuan *game* kuis estafet mengalami peningkatan yang jelas. Nilai rata-rata *posttest* mencapai 85,00 dengan nilai minimum 72 dan maksimum 96. Perbedaan sebesar 34,90 poin antara rata-rata *pretest* dan *posttest* menunjukkan perubahan kemampuan murid setelah mengikuti pembelajaran. Peningkatan tersebut berkaitan dengan karakteristik TGT yang memberikan kesempatan kepada murid untuk mempelajari materi melalui kegiatan kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Murid tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi memiliki kesempatan untuk membahas materi bersama anggota kelompok dan menerapkan pemahamannya ketika mengikuti permainan. Pola pembelajaran tersebut membuat aktivitas belajar lebih berpusat pada keterlibatan murid dan memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam.

Tahapan model *Teams Games Tournament* memiliki peranan dalam menciptakan proses pembelajaran yang terstruktur dan partisipatif. Tahap *class presentation* memberikan dasar pemahaman materi sebelum murid mengikuti kegiatan kelompok. Tahap *teams* memberikan ruang kepada murid untuk mendiskusikan materi dan membantu anggota kelompok yang mengalami kesulitan. Tahap *games* dan *tournament* memberikan kesempatan kepada murid untuk menguji pemahaman melalui kegiatan akademik yang dikemas dalam bentuk permainan. Tahap *team recognition* memberikan apresiasi terhadap pencapaian kelompok dan dapat mendorong motivasi murid untuk berpartisipasi. Octaviani et al. (2025) menunjukkan bahwa model *Team Games Tournament* memberikan pengaruh terhadap kemampuan komunikasi matematis murid. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa aktivitas TGT tidak hanya berkaitan dengan pencapaian akademik, tetapi juga memberikan ruang bagi murid untuk berinteraksi dan mengomunikasikan pemahamannya dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan *game* kuis estafet menjadi karakteristik khusus dalam penerapan TGT pada penelitian ini. Mekanisme permainan mengharuskan murid menjawab pertanyaan secara bergantian sehingga keterlibatan tidak hanya didominasi oleh anggota kelompok yang memiliki kemampuan akademik lebih tinggi. Setiap murid memiliki tanggung jawab untuk memberikan kontribusi sesuai giliran yang diperoleh. Situasi tersebut dapat mendorong kesiapan murid dalam memahami materi karena keberhasilan kelompok dipengaruhi oleh partisipasi setiap anggota. Kurniawan et al. (2025) melalui penelitian mengenai *game-based learning* menggunakan Educandy menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar murid kelas V sekolah dasar. Kesamaan temuan tersebut menunjukkan bahwa unsur permainan yang diintegrasikan secara tepat dalam pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik sekaligus tetap berorientasi pada pencapaian tujuan akademik.

Aktivitas kuis estafet juga memberikan kesempatan kepada murid untuk mengulang dan memperkuat materi energi listrik melalui pertanyaan yang diberikan selama permainan. Proses menjawab pertanyaan secara bergantian menuntut murid mengingat konsep, memahami permasalahan, dan menentukan jawaban dalam waktu yang telah ditentukan. Aktivitas tersebut dapat membantu penguatan pemahaman karena materi tidak hanya diterima melalui penjelasan guru, tetapi digunakan kembali ketika murid mengikuti permainan. Ma'rufin et al. (2024) menunjukkan adanya upaya peningkatan hasil belajar IPAS pada materi bagaimana mendapatkan energi listrik melalui penggunaan media berbasis konkret pada kelas V. Temuan tersebut memiliki keterkaitan dengan penelitian ini dalam hal pentingnya memberikan

pengalaman pembelajaran yang lebih aktif pada materi energi listrik. Perbedaan penelitian terletak pada penggunaan TGT berbantuan kuis estafet yang menempatkan aktivitas kelompok dan kompetisi akademik sebagai bagian utama proses pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui perspektif konstruktivisme. Pengetahuan tidak hanya diperoleh melalui penerimaan informasi, tetapi dibangun melalui pengalaman dan keterlibatan murid dalam kegiatan pembelajaran. Rosita et al. (2024) menjelaskan bahwa implementasi teori konstruktivisme dalam pembelajaran sekolah dasar menempatkan murid sebagai pihak yang aktif membangun pengetahuan. Penerapan TGT berbantuan kuis estafet sesuai dengan karakteristik tersebut karena murid memperoleh kesempatan untuk berdiskusi, menyampaikan pemahaman, menyelesaikan pertanyaan, dan belajar melalui interaksi dengan anggota kelompok. Pengalaman tersebut memungkinkan pemahaman konsep energi listrik berkembang melalui aktivitas belajar yang dilakukan secara langsung, bukan hanya melalui penyampaian materi secara satu arah.

Hasil uji hipotesis memberikan bukti statistik terhadap perubahan hasil belajar yang ditemukan secara deskriptif. Pengujian menggunakan *Paired Sample t-Test* menghasilkan nilai t sebesar -47,300 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 27 dan nilai signifikansi $<0,001$. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPAS sebelum dan sesudah penerapan model TGT berbantuan *game* kuis estafet. Nilai t yang bertanda negatif muncul karena perhitungan menggunakan selisih *pretest* dikurangi *posttest*. Arah nilai tersebut menunjukkan bahwa rata-rata *posttest* lebih tinggi dibandingkan rata-rata *pretest*, bukan menunjukkan pengaruh yang bersifat negatif.

Temuan penelitian memiliki kesesuaian dengan penelitian Putri et al. (2024) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan soal teka-teki silang berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS murid kelas V sekolah dasar. Kesamaan hasil memperkuat indikasi bahwa TGT dapat menjadi alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPAS. Perbedaan terletak pada jenis permainan yang digunakan sebagai pendukung model pembelajaran. Putri et al. (2024) menggunakan teka-teki silang, sedangkan penelitian ini menggunakan *game* kuis estafet yang mengharuskan anggota kelompok menjawab soal secara bergantian. Perbedaan tersebut menjadi karakteristik penelitian ini karena mekanisme estafet memberikan kesempatan partisipasi secara bergilir kepada setiap anggota kelompok.

Hasil penelitian juga sejalan dengan Amir et al. (2024) yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar matematika murid sekolah dasar. Putri dan Rahmi (2025) juga menemukan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan hasil belajar pada konteks mata pelajaran yang berbeda. Konsistensi temuan pada beberapa mata pelajaran menunjukkan bahwa karakteristik TGT memiliki potensi untuk diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran. Struktur kelompok, permainan akademik, turnamen, dan penghargaan memberikan stimulus kepada murid untuk terlibat secara kognitif maupun sosial. Hasil penelitian ini memperluas penerapan tersebut pada pembelajaran IPAS materi energi listrik dengan mengintegrasikan kuis estafet sebagai bentuk permainan akademik.

Kualitas instrumen penelitian turut mendukung kepercayaan terhadap data hasil belajar yang diperoleh. Instrumen tes yang digunakan telah melalui pengujian validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda, dan fungsi distraktor sebelum digunakan untuk mengukur kemampuan murid. Rahmawati et al. (2024) menekankan pentingnya validitas isi melalui *expert judgment* agar instrumen penilaian sesuai dengan aspek yang hendak diukur. Pradita et al. (2023) juga menunjukkan pentingnya analisis tingkat kesukaran, daya pembeda, dan fungsi distraktor dalam mengevaluasi kualitas butir soal. Penggunaan instrumen yang telah memenuhi

kriteria pengujian memberikan dasar pengukuran yang lebih memadai dalam membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* murid.

Implikasi hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT berbantuan *game* kuis estafet dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran IPAS pada sekolah dasar. Guru dapat memanfaatkan struktur TGT untuk menciptakan pembelajaran yang memberikan ruang lebih besar bagi interaksi, kerja sama, dan keterlibatan murid. Kuis estafet dapat digunakan sebagai aktivitas penguatan materi karena setiap murid memperoleh kesempatan menjawab pertanyaan dan berkontribusi terhadap pencapaian kelompok. Penerapan permainan tetap perlu memperhatikan kesesuaian pertanyaan dengan tujuan pembelajaran agar unsur kompetisi tidak menggeser fokus utama pada pemahaman materi. Pengelolaan waktu, pembentukan kelompok yang proporsional, aturan permainan yang jelas, dan pemberian kesempatan yang seimbang juga diperlukan agar kegiatan pembelajaran berlangsung efektif.

Keterbatasan penelitian perlu diperhatikan dalam menafsirkan hasil yang diperoleh. Penelitian hanya menggunakan satu kelompok dengan rancangan *One Group Pretest-Posttest Design* tanpa kelompok kontrol sehingga peningkatan hasil belajar belum dapat dibandingkan secara langsung dengan kelompok yang memperoleh model pembelajaran lain. Sampel penelitian juga terbatas pada 28 murid kelas V SD Kartika VII-1 Denpasar sehingga hasil penelitian tidak dapat digeneralisasikan secara luas tanpa pengujian pada karakteristik sampel yang berbeda. Materi penelitian hanya mencakup energi listrik sehingga efektivitas TGT berbantuan kuis estafet pada topik IPAS lainnya masih perlu diuji. Penelitian berikutnya dapat melibatkan kelompok kontrol, jumlah sampel yang lebih besar, sekolah yang berbeda, dan cakupan materi yang lebih luas untuk memperoleh bukti empiris yang lebih kuat.

Keseluruhan temuan menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *game* kuis estafet berkaitan dengan peningkatan hasil belajar IPAS murid kelas V SD Kartika VII-1 Denpasar. Peningkatan rata-rata dari 50,10 pada *pretest* menjadi 85,00 pada *posttest* dan hasil *Paired Sample t-Test* dengan nilai signifikansi $<0,001$ memberikan bukti adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan setelah perlakuan. Aktivitas kelompok, permainan akademik, kuis estafet, turnamen, dan penghargaan memberikan pengalaman belajar yang mendorong murid untuk terlibat dalam memahami materi energi listrik. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian terdahulu mengenai manfaat TGT dan pembelajaran berbasis permainan serta memberikan bukti empiris mengenai penggunaan kuis estafet sebagai pendukung model TGT dalam pembelajaran IPAS sekolah dasar.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *game* kuis estafet berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS murid kelas V SD Kartika VII-1 Denpasar Tahun Pelajaran 2025/2026 pada materi energi listrik. Peningkatan hasil belajar terlihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 50,10 yang meningkat menjadi 85,00 pada *posttest*, dengan selisih rata-rata sebesar 34,90. Hasil uji *Paired Sample t-Test* memperoleh nilai t sebesar -47,300 dengan df 27 dan nilai signifikansi $<0,001$. Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Penerapan TGT berbantuan *game* kuis estafet mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan menarik melalui kegiatan kelompok, permainan, turnamen, serta penghargaan kelompok. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada murid untuk berpartisipasi, bekerja sama, dan memperkuat pemahaman terhadap materi. Model TGT berbantuan *game* kuis estafet dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk mendukung peningkatan hasil belajar IPAS murid sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, U. B., & Wahyudi, W. (2024). Implementasi Teams Games Tournament untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(1), 88–97. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i01.p88-97>
- Alfira, A., & Syofyan, H. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Koopertaif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPA daur kehidupan hewan Murid SD. *JPGI: Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 7(1), 177–183. <https://jurnal.iicet.org/index.php/jpgi/article/viewFile/2080/1105>
- Amir, F. N., Sultan, M. A., & Pasinggi, Y. S. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar matematika murid kelas III UPTD SD Negeri 24 Parepare. *JUARA SD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3, 44–48. <https://journal.unm.ac.id/index.php/juara/article/view/1854>
- Daiyah, A., Ramadhani, G. S., & Farhurohman, O. (2024). Cooperative learning in improving students' collaborative. *Indonesian Journal of Elementary Education*, 6(2), 91–100. <https://doi.org/10.24235/ijee.v6i2.18867>
- Darnysah Siregar, S., Tarigan, S. H., & K. S. (2024). Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar matematika terhadap materi penjumlahan dan pengurangan kelas II SD. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(1), 6–14. <https://jurnalp4i.com/index.php/science/article/view/2908>
- Kurniawan *et al.*, (2025). Game-based learning with Educandy to improve Indonesian language learning outcomes of grade V elementary school students. 4(6), 1598–1603. <https://doi.org/10.61445/tofedu.v4i6.648>
- Ma'rufin, I., Hartini, & Rohmadi. (2024). Upaya meningkatkan hasil belajar IPAS materi bagaimana mendapatkan energi listrik dengan media berbasis konkret kelas V di SD Negeri 04 Klegen. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5, 1545–1550. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/5662/4437>
- Octaviani, T., Anwar, S., & Junaedi, Y. (2025). Pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa. *Jurnal Komunikasi*, 2(9), 877–888.
- Pradita, E., Megawanti, P., & Yulianingsih. (2023). Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda, dan Fungsi Distraktor PTS Matematika SMPN Jakarta. In Original Research.
- Pratama, F. P. P., Handini, O., & Hanafi, M. F. (2025). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dengan Media Konkret Pada Mata Pelajaran IPAS Peserta Didik Kelas V SDN Mojosongo 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2024/2025. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 13(2), 410–415. <https://doi.org/10.33751/jmp.v13i2.12650>
- Putri, N. N. T., Riastini, P. N., & Yudiana, K. (2024). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan soal teka-teki silang terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(2), 331–340. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i2.80132>
- Putri, V. H., & Rahmi, U. (2025). Pengaruh penerapan model *Teams Games Tournament* TGT dalam meningkatkan hasil belajar PAI di Fase F SMAN 2 Bayang Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 79–90. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.40196>
- Rachmat, F. O., Putri, H. E., & Nuraeni, F. (2024). Pengaruh model *role playing* berbantuan

- media Giatorys untuk meningkatkan keterampilan proses sains pada pembelajaran IPAS SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v12i1.82910>
- Rahmawati, N., Hidayat, T., & Kusuma, B. (2024). Validitas isi instrumen penilaian berbasis expert judgment dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 8(1), 55–64. <https://doi.org/10.21831/jpep.v8i1.56789>
- Rosita, A., Nugraha, D., & Kurniawan, F. (2024). Implementasi Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 22–30. <https://doi.org/10.21009/jip.v6i1.4321>
- Wulandari, E. D., & Baadilla, I. (2025). Pengaruh *PhET Simulation* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V materi mengenal listrik. *EduProxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 7(4), 2416–2424. <https://doi.org/10.29100/v7i4.8501>.