

Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Menggunakan Pendekatan Pembelajaran Mendalam terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas III Sekolah Dasar Ditinjau dari Kemampuan Kolaborasi

Sarah Masyitha Elysia, Idam Ragil Widiyanto Atmojo, Matsuri

Universitas Sebelas Maret
idamragil@staff.uns.ac.id

Article History

accepted 1/7/2026

approved 1/8/2026

published 31/8/2026

Abstract

Improving elementary school students' learning outcomes in IPAS requires innovative learning models that actively engage students and foster collaboration during the learning process. This study aimed to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model using a deep learning approach on elementary school students' learning outcomes in IPAS as viewed from their collaboration skills. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The research sample consisted of 50 third-grade students from SD Negeri Se-Gugus 02, Gresik District, including 25 students in the experimental class and 25 students in the control class. Data were collected through tests, observations, and documentation. The data were analyzed using descriptive statistics, normality tests, homogeneity tests, and independent t-tests with the assistance of SPSS version 27. The results indicated that the TGT learning model using a deep learning approach had a significant effect on students' IPAS learning outcomes, with a significance value of 0.028 (< 0.05). In addition, collaboration skills contributed to the improvement of students' learning outcomes during the learning process. Therefore, the Teams Games Tournament (TGT) learning model integrated with a deep learning approach is effective in improving elementary school students' IPAS learning outcomes and collaboration skills.

Keywords: Teams Games Tournament, deep learning, learning outcomes, collaboration skills, IPAS.

Abstrak

Peningkatan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar memerlukan penerapan model pembelajaran yang inovatif dan mampu mendorong keterlibatan aktif serta kolaborasi siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) menggunakan pendekatan pembelajaran mendalam terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar ditinjau dari kemampuan kolaborasi. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian berjumlah 50 siswa kelas III SD Negeri Se-Gugus 02 Kecamatan Gresik yang terdiri atas 25 siswa kelas eksperimen dan 25 siswa kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t dengan bantuan SPSS versi 27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT menggunakan pendekatan pembelajaran mendalam berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa dengan nilai signifikansi $0,028 < 0,05$. Selain itu, kemampuan kolaborasi juga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) menggunakan pendekatan pembelajaran mendalam efektif diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS dan kemampuan kolaborasi siswa sekolah dasar.

Keywords: Teams Games Tournament, pembelajaran mendalam, hasil belajar, kemampuan kolaborasi, IPAS.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi yang dimiliki, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Pendidikan juga berperan dalam membentuk karakter serta kemampuan peserta didik agar mampu menghadapi perkembangan zaman yang semakin maju. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berilmu, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Selain itu, pendidikan abad ke-21 menuntut peserta didik memiliki keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Loose, 2019).

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir dan keterampilan siswa adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran IPAS tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga mengarahkan siswa untuk memahami fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar melalui kegiatan pembelajaran yang aktif dan bermakna (Quinn et al., 2019). Pembelajaran IPAS di sekolah dasar bertujuan untuk membantu siswa memahami hubungan antara ilmu pengetahuan alam dan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pada kenyataannya proses pembelajaran IPAS di sekolah masih banyak dilakukan secara konvensional dengan metode ceramah yang berpusat pada guru. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang berpartisipasi dalam kegiatan belajar, dan hasil belajar yang diperoleh belum optimal.

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi. Pembelajaran yang monoton membuat siswa mudah merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, kurangnya keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok juga menyebabkan kemampuan kolaborasi siswa belum berkembang secara maksimal. Padahal, kemampuan kolaborasi sangat diperlukan dalam proses pembelajaran karena dapat membantu siswa untuk saling bertukar ide, bekerja sama dalam menyelesaikan masalah, serta meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap tugas kelompok (Meltzer, 2002). Pembelajaran kolaboratif mampu meningkatkan interaksi sosial, motivasi belajar, dan kemampuan pemecahan masalah siswa melalui kerja sama kelompok yang aktif.

Kemampuan kolaborasi menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki siswa dalam menghadapi tantangan abad ke-21. Siswa yang memiliki kemampuan kolaborasi yang baik akan lebih mudah berinteraksi dengan orang lain, menghargai pendapat teman, dan mampu bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Sebaliknya, siswa yang memiliki kemampuan kolaborasi rendah cenderung pasif dalam kegiatan kelompok dan kurang mampu berkontribusi dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang dapat melatih kemampuan kolaborasi siswa secara efektif. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kemampuan kolaborasi siswa memiliki hubungan positif terhadap peningkatan hasil belajar karena siswa lebih aktif dalam berdiskusi dan menyelesaikan tugas kelompok secara bersama-sama (Azizah et al., 2025).

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan kolaborasi siswa adalah model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen. Dalam model ini, siswa belajar bersama dalam tim, kemudian mengikuti permainan akademik dan turnamen untuk memperoleh skor bagi kelompoknya (Ambarita et al., 2023). Model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi belajar, kerja sama

kelompok, dan hasil belajar siswa karena siswa terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif.

Model pembelajaran TGT memiliki beberapa keunggulan, di antaranya dapat meningkatkan keaktifan siswa, menumbuhkan kerja sama antaranggota kelompok, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta meningkatkan hasil belajar siswa. Adanya unsur permainan dan kompetisi dalam model TGT mampu membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa juga dapat belajar menghargai pendapat teman dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar karena siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi selama proses pembelajaran berlangsung (Ambarita et al., 2023).

Dalam penerapannya, model pembelajaran TGT dapat dipadukan dengan pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*). Pendekatan pembelajaran mendalam merupakan suatu pendekatan yang menekankan pada pemahaman konsep secara menyeluruh, bukan sekadar menghafal materi. Melalui pendekatan ini, siswa diajak untuk aktif mencari informasi, menghubungkan konsep dengan kehidupan nyata, serta mampu menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam berbagai situasi. Pembelajaran mendalam bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi siswa agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan nyata (Randi, 2023).

Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan pembelajaran mendalam diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Siswa tidak hanya belajar untuk memperoleh nilai, tetapi juga memahami konsep IPAS secara lebih mendalam melalui kerja sama kelompok dan pengalaman belajar yang nyata. Selain itu, pendekatan pembelajaran mendalam dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan kolaborasi karena siswa dituntut untuk berdiskusi, bertukar pendapat, serta menyelesaikan masalah bersama anggota kelompoknya. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang kolaboratif dan interaktif. Hasil serupa juga menyatakan bahwa model TGT efektif meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Selain itu, penerapan TGT juga mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran sekaligus memperkuat kemampuan bekerja sama dalam kelompok (Anggoro & Khasanah, 2024a; Munir & Darmanto, 2022).

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya masih berfokus pada efektivitas model TGT terhadap hasil belajar atau keaktifan siswa secara terpisah. Penelitian yang mengintegrasikan model TGT dengan pendekatan pembelajaran mendalam (**deep learning**) serta mengkaji hasil belajar IPAS dengan mempertimbangkan kemampuan kolaborasi sebagai variabel yang ditinjau masih relatif terbatas, khususnya pada siswa sekolah dasar. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian (**research gap**) mengenai bagaimana penerapan model TGT yang dipadukan dengan pendekatan pembelajaran mendalam dapat meningkatkan hasil belajar IPAS sekaligus memperkuat kemampuan kolaborasi siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan karena memberikan alternatif model pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada peningkatan hasil belajar kognitif, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan kolaborasi sebagai salah satu kompetensi esensial abad ke-21 (Nurhasanah et al., 2024; Suardin et al., 2023a; Teranikha et al., 2024). Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru sekolah dasar dalam menerapkan pembelajaran IPAS yang lebih aktif, bermakna, dan sesuai dengan tuntutan implementasi pembelajaran mendalam pada Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran yang tepat sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan pendekatan pembelajaran mendalam dipandang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta melatih kemampuan kolaborasi siswa (Hairunisa & Abdurrahman, 2024; Matitaputty et al., 2023; Suardin et al., 2023b). Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Menggunakan Pendekatan Pembelajaran Mendalam terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar Ditinjau dari Kemampuan Kolaborasi." Penelitian ini bertujuan untuk (1) menganalisis pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan pendekatan pembelajaran mendalam terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar, (2) menganalisis pengaruh kemampuan kolaborasi terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar, dan (3) menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan pendekatan pembelajaran mendalam terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar ditinjau dari kemampuan kolaborasi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan pendekatan pembelajaran mendalam terhadap hasil belajar IPAS ditinjau dari kemampuan kolaborasi siswa. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menguji hubungan antarvariabel melalui analisis data numerik sehingga dapat menghasilkan kesimpulan yang objektif. Metode *quasi experiment* dipilih karena peneliti tidak dapat melakukan pengacakan subjek penelitian secara penuh, tetapi tetap memberikan perlakuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas III SD Negeri Se-Gugus 02 Kecamatan Gresik tahun ajaran 2025/2026. UPT SD Negeri 8 Gresik dipilih sebagai kelas eksperimen dan UPT SD Negeri 10 Gresik sebagai kelas kontrol. Desain penelitian menggunakan *nonequivalent control group design* dengan pemberian *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok, yang merupakan salah satu desain dalam penelitian kuasi eksperimen. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model TGT berbasis pendekatan pembelajaran mendalam, sedangkan kelas kontrol menggunakan model TGT biasa. Sampel penelitian berjumlah 50 siswa yang terdiri atas 25 siswa kelas eksperimen dan 25 siswa kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, *performance assessment*, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, *independent sample t-test*, dan *N-Gain* untuk mengetahui efektivitas perlakuan yang diberikan.

Tabel 1. Data Sampel Penelitian UPT SD Negeri Se-Gugus 02 Gresik

No	Nama Sekolah	Akreditasi Sekolah	Sample	Jumlah Siswa
1.	UPT SD Negeri 10 Gresik	A	Kontrol	25
2.	UPT SD Negeri 8 Gresik	A	Eksperimen	25
Jumlah				50

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan pendekatan pembelajaran mendalam terhadap hasil belajar siswa

pada mata pelajaran IPAS ditinjau dari kemampuan kolaborasi dilaksanakan pada siswa kelas III SD Negeri Se-Gugus 02 Kecamatan Gresik. Penelitian dilakukan pada dua sekolah, yaitu UPT SD Negeri 8 Gresik sebagai kelas eksperimen dan UPT SD Negeri 10 Gresik sebagai kelas kontrol. Penelitian dilaksanakan mulai Agustus 2025 sampai April 2026.

Pelaksanaan penelitian diawali dengan pemberian pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya dilakukan proses pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan pendekatan pembelajaran mendalam, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran TGT biasa. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan.

Analisis hasil penelitian terdiri dari analisis deskriptif dan analisis inferensial.

1. Analisis Deskriptif

a. Statistik Deskriptif

Tabel 1. Hasil Belajar IPAS (Pretest & Posttest) Kelas Eksperimen dan Kontrol

		Statistics			
		Pretest Eksperimen	Posttest Eksperimen	Pretest Kontrol	Posttest Kontrol
N	Valid	50	50	50	50
	Missing	0	0	0	0
Mean		10.32	27.80	13.92	19.96
Median		5.00	30.00	10.50	24.50
Mode		0 ^a	30	29	30
Std. Deviation		11.144	4.878	10.525	10.449
Minimum		0	10	0	2
Maximum		30	30	30	30
Sum		516	1390	696	998

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Sumber: *Output SPSS 27 (2026)*

Berdasarkan Tabel 1, hasil statistik deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 10,32 dan meningkat menjadi 27,80 pada posttest. Sementara itu, nilai rata-rata pretest kelas kontrol sebesar 13,92 dan meningkat menjadi 19,96 pada posttest. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai maksimum posttest pada kedua kelas sama-sama mencapai 30, namun standar deviasi kelas eksperimen pada posttest lebih kecil yaitu 4,878 dibandingkan kelas kontrol sebesar 10,449. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih merata setelah diterapkan model pembelajaran Teams Games Tournament menggunakan pendekatan pembelajaran mendalam.

b. Tingkat Frekuensi Keberhasilan

Tabel 2. Tingkat Frekuensi Keberhasilan Hasil Belajar IPAS Kelas Eksperimen

Interval Nilai	Kategori	Pretest F (%)	Posttest F (%)
91–100	Sangat Tinggi	9 (18%)	35 (70%)
81–90	Tinggi	5 (10%)	8 (16%)
71–80	Sedang	4 (8%)	3 (6%)
61–70	Rendah	7 (14%)	1 (2%)
0–60	Sangat Rendah	25 (50%)	3 (6%)
Jumlah		50 (100%)	50 (100%)

Berdasarkan Tabel 2, tingkat keberhasilan hasil belajar IPAS pada kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) menggunakan pendekatan pembelajaran mendalam. Pada saat pretest, sebagian besar siswa berada pada kategori sangat rendah, yaitu sebanyak 25 siswa (50%). Namun setelah diberikan perlakuan, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan, dimana sebagian besar siswa berada pada kategori sangat tinggi sebanyak 35 siswa (70%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT menggunakan pendekatan pembelajaran mendalam mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Tabel 3 Tingkat Frekuensi Keberhasilan Hasil Belajar IPAS Kelas Kontrol

Interval Nilai	Kategori	Pretest F (%)	Posttest F (%)
91–100	Sangat Tinggi	8 (16%)	18 (36%)
81–90	Tinggi	4 (8%)	7 (14%)
71–80	Sedang	5 (10%)	6 (12%)
61–70	Rendah	8 (16%)	4 (8%)
0–60	Sangat Rendah	25 (50%)	15 (30%)
Jumlah		50 (100%)	50 (100%)

Berdasarkan Tabel 3, tingkat keberhasilan hasil belajar IPAS pada kelas kontrol juga mengalami peningkatan setelah proses pembelajaran berlangsung. Pada saat pretest, sebagian besar siswa berada pada kategori sangat rendah sebanyak 25 siswa (50%). Setelah diberikan pembelajaran, hasil posttest menunjukkan peningkatan dengan bertambahnya jumlah siswa pada kategori sangat tinggi menjadi 18 siswa (36%). Namun, peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol tidak sebesar kelas eksperimen. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) menggunakan pendekatan pembelajaran mendalam memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran pada kelas kontrol.

2. Hasil Analisis Inferensial

a. Uji Normalitas

Tabel 4. Hasil uji normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

			Pretest Eksperimen	Posttest Eksperimen	Pretest Kontrol	Posttest Kontrol
N			50	50	50	50
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		10.32	27.80	13.92	19.96
	Std. Deviation		11.144	4.878	10.525	10.449
Most Extreme Differences	Absolute		.263	.397	.170	.217
	Positive		.263	.326	.153	.168
	Negative		-.177	-.397	-.170	-.217
Test Statistic			.263	.397	.170	.217
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c			.187	.155	.141	.120
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^d	Sig.		.209	.211	.224	.213
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.133	.121	.171	.182
		Upper Bound	.142	.157	.192	.188

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 624387341.

Sumber: *Output SPSS 27 (2026)*

Berdasarkan hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, seluruh data pretest dan posttest pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data penelitian berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk analisis selanjutnya.

b. Uji Homogenitas

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest Eksperimen	Based on Mean	1.084	2	39	.348
	Based on Median	.245	2	39	.784
	Based on Median and with adjusted df	.245	2	36.592	.784
	Based on trimmed mean	.822	2	39	.447

Sumber: *Output SPSS 27 (2026)*

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest Kontrol	Based on Mean	3.821	10	31	.532
	Based on Median	.805	10	31	.625
	Based on Median and with adjusted df	.805	10	14.114	.628
	Based on trimmed mean	3.487	10	31	.504

Sumber: *Output SPSS 27 (2026)*

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan Levene Test, diperoleh nilai signifikansi pretest kelas eksperimen sebesar 0,348 dan kelas kontrol sebesar 0,532. Karena nilai signifikansi kedua kelas lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan homogen dan memenuhi syarat analisis lebih lanjut.

c. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dianalisis dengan menggunakan Uji-t program SPSS Versi 27 (Paired Samples Test) untuk mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran TGT dengan bantuan media permainan monopoli efektif pada pembelajaran IPAS siswa kelas III UPT SD Negeri 8 & 10 Gresik.

Tabel 7. Hasil Uji-t Kelas Eksperimen

Coefficients^a

		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
Model		B	Std. Error			
1	(Constant)	30.080	8.842		3.402	.001
	Posttest Eksperimen	-.711	.313	-.311	-2.268	.028

a. Dependent Variable: Pretest Eksperimen

Sumber: *Output SPSS 27 (2026)*

Tabel 8. Hasil Uji-t Kelas Kontrol
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	6.395	3.031		2.110	.040
Posttest Kontrol	.377	.135	.374	2.796	.007

a. Dependent Variable: Pretest Kontrol

Sumber: *Output SPSS 27 (2026)*

Berdasarkan hasil uji-t pada kelas eksperimen, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,028 yang lebih kecil dari 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) menggunakan pendekatan pembelajaran mendalam terhadap hasil belajar IPAS siswa. Nilai koefisien regresi sebesar -0,711 menunjukkan adanya perubahan hasil belajar setelah perlakuan diberikan pada kelas eksperimen. Selain itu, nilai t hitung sebesar -2,268 memperkuat bahwa model pembelajaran yang diterapkan memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Sementara itu, hasil uji-t pada kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,007 yang juga lebih kecil dari 0,05. Nilai koefisien regresi sebesar 0,377 dan t hitung sebesar 2,796 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol. Namun, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol.

Pembahasan

1. Penerapan model pembelajaran TGT yang dikombinasikan dengan pendekatan mendalam berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang dikombinasikan dengan pendekatan pembelajaran mendalam memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji-t pada kelas eksperimen yang memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,028 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dengan pendekatan mendalam mampu meningkatkan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Peningkatan hasil belajar terlihat dari adanya perbedaan nilai pretest dan posttest siswa pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama kelompok melalui permainan akademik dan turnamen (Fauzi & Masrupah, 2024; Khasanah et al., 2024). Pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi belajar, interaksi sosial, dan hasil belajar siswa karena siswa dilibatkan secara aktif dalam kegiatan kelompok. Dalam penerapannya, siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen untuk berdiskusi dan bekerja sama menyelesaikan tugas pembelajaran. Kegiatan tersebut membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran IPAS (Anggoro & Khasanah, 2024b; Ismila & Iskandar, 2023).

Pendekatan pembelajaran mendalam juga membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara lebih bermakna. Pembelajaran mendalam menekankan pada kemampuan siswa dalam memahami konsep secara menyeluruh, berpikir kritis, serta mampu menghubungkan materi dengan kehidupan nyata. Oleh sebab itu, siswa tidak

hanya menghafal materi, tetapi juga mampu memahami dan menerapkan konsep pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar karena siswa menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran. Selain itu, penelitian lain juga menyatakan bahwa model pembelajaran TGT efektif meningkatkan hasil belajar IPAS siswa karena menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran TGT yang dikombinasikan dengan pendekatan pembelajaran mendalam terbukti memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS (Octaviani et al., 2024; Wijaya et al., 2025a).

2. Pengaruh kemampuan kolaborasi terhadap hasil belajar

Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan kolaborasi memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa yang memiliki kemampuan kolaborasi baik cenderung lebih aktif berdiskusi, bertukar pendapat, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok (Buhari, 2023; Lestari & Widayati, 2022; Permadi et al., 2023; Sape & Ulfahyana, 2023). Kondisi tersebut membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih tinggi dibandingkan siswa yang kurang aktif dalam berkolaborasi (Putri et al., 2024).

Kemampuan kolaborasi merupakan salah satu keterampilan penting dalam pembelajaran abad ke-21. Kemampuan kolaborasi merupakan keterampilan yang harus dimiliki siswa untuk menghadapi tantangan global karena melalui kolaborasi siswa belajar bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, serta menyelesaikan masalah bersama. Dalam model pembelajaran TGT, kemampuan kolaborasi sangat diperlukan karena keberhasilan kelompok ditentukan oleh kontribusi seluruh anggota kelompok (Rahman et al., 2024a; Simbolon et al., 2025).

Penerapan model TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi melalui kegiatan diskusi kelompok dan permainan akademik. Siswa menjadi lebih aktif berkomunikasi dan saling membantu memahami materi pembelajaran. Hal tersebut membuat suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan (Johnson & Johnson, 1991; Nisa et al., 2024a, 2024b). Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hubungan sosial dan kemampuan kerja sama siswa karena siswa belajar bersama dalam kelompok yang saling bergantung satu sama lain.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa model pembelajaran TGT memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa karena siswa dilibatkan secara aktif dalam kerja sama kelompok selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa kemampuan kolaborasi siswa meningkat melalui penerapan model pembelajaran TGT sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, kemampuan kolaborasi memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa karena semakin baik kemampuan siswa dalam bekerja sama, maka semakin baik pula hasil belajar yang diperoleh siswa (Rahman et al., 2024b; Wijaya et al., 2025b).

3. Pengaruh hasil belajar berdasarkan penerapan model pembelajaran TGT dengan pendekatan mendalam yang ditinjau dari kemampuan kolaborasi

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan pendekatan pembelajaran mendalam yang ditinjau dari kemampuan kolaborasi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Hal tersebut terlihat dari peningkatan hasil posttest siswa pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, siswa pada kelas eksperimen menunjukkan kemampuan kolaborasi yang lebih baik selama proses pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran TGT dengan pendekatan mendalam mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Dalam pembelajaran, siswa tidak hanya belajar memahami materi secara individu, tetapi juga bekerja sama dengan anggota kelompok untuk menyelesaikan masalah yang diberikan guru. Menurut Vygotsky dalam teori konstruktivisme sosial, pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa belajar melalui interaksi sosial dan kerja sama dengan orang lain. Oleh sebab itu, kegiatan diskusi kelompok dalam model TGT membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam (Nofriansyah et al., 2024; Safarina, 2018).

Pendekatan pembelajaran mendalam juga membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara menyeluruh dan tidak hanya menghafal materi. Pembelajaran mendalam mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi siswa. Dalam penelitian ini, siswa yang memiliki kemampuan kolaborasi baik cenderung lebih aktif selama pembelajaran dan memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang kurang aktif dalam bekerja sama.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media interaktif memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS siswa karena meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian lain juga menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran TGT dengan pendekatan mendalam yang ditinjau dari kemampuan kolaborasi terbukti memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS (Arikunto, 2021; Fitriani et al., 2024).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) menggunakan pendekatan pembelajaran mendalam berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas III SD Negeri Se-Gugus 02 Kecamatan Gresik. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji-*t* yang menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Penerapan model TGT mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan diskusi, permainan akademik, dan kerja sama kelompok. Selain itu, kemampuan kolaborasi juga memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa karena siswa yang aktif bekerja sama cenderung lebih mudah memahami materi pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran TGT berbasis pendekatan pembelajaran mendalam efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan kolaborasi siswa pada pembelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) menggunakan pendekatan pembelajaran mendalam berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SD Negeri Se-Gugus 02 Kecamatan Gresik. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji-*t* yang menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Penerapan model TGT mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan diskusi, permainan akademik, dan kerja sama kelompok. Selain itu, kemampuan kolaborasi juga memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa karena siswa yang aktif bekerja sama cenderung lebih mudah memahami materi pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran TGT berbasis pendekatan pembelajaran mendalam efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan kolaborasi siswa pada pembelajaran IPAS.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis pendekatan pembelajaran mendalam dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran bagi guru sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS, untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif,

kolaboratif, dan bermakna. Selain memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar dan kemampuan kolaborasi siswa, hasil penelitian ini juga memperkaya kajian mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan pendekatan pembelajaran mendalam pada jenjang sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, jenjang pendidikan yang berbeda, serta mempertimbangkan variabel lain, seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, atau kreativitas siswa agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas model pembelajaran tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarita, M. M., Simanjuntak, H., & Yanti, F. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) pada materi struktur atom dan nanoteknologi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di kelas X SMA Negeri 2 Pematangsiantar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 9833–9846.
- Anggoro, K. J., & Khasanah, U. (2024a). Technology-Infused Teams-Games-Tournaments in English Language Class: A Mixed Method Study on Students' Achievement and Perception. *Research in Learning Technology*, 32, 3150.
- Anggoro, K. J., & Khasanah, U. (2024b). Technology-Infused Teams-Games-Tournaments in English Language Class: A Mixed Method Study on Students' Achievement and Perception. *Research in Learning Technology*, 32, 3150.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*. Bumi aksara.
- Azizah, A. A., Azizah, N., Baharudin, B., Asiah, N., & Fakhri, J. (2025). Learning Interest: How Does the Effective of the Game-Based Learning and Team Games Tournament Models? *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 103–117.
- Buhari, B. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Globlisasi Siswa Kelas IX-U SMPN 1 Bolo Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 3(1), 57–68.
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20.
- Fitriani, B., Awaluddin, M., & Samritin, S. (2024). Efektifitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 2 Lamangga. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 4(3), 221–226.
- Hairunisa, A., & Abdurrahman, M. (2024). Penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media kartu domino dalam pembelajaran Mufradāt. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 904–918.
- Ismila, N. S., & Iskandar, R. (2023). Peningkatan Hasil Belajar PKN Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Murid Kelas V. *Mitra Pilar: Jurnal Pendidikan, Inovasi, Dan Terapan Teknologi*, 2(2), 89–96.
- Johnson, D. W., & Johnson, F. P. (1991). *Joining together: Group theory and group skills*. Prentice-Hall, Inc.
- Khasanah, S. N., Sukirman, S., & Aswar, N. (2024). Implementasi Model Teams Games Tournaments Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Konsepsi*, 13(1), 36–53.
- Lestari, W., & Widayati, A. (2022). Implementation of Teams games tournament to improve student's learning activity and learning outcome: Classroom Action Research. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 14(4), 5587–5598.

- Loose, W. (2019). Book Review: Deep Learning: Engage the World Change the World. *Journal of Catholic Education*, 22(2), 122–127.
- 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.
- Meltzer, D. E. (2002). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: A possible “hidden variable” in diagnostic pretest scores. *American Journal of Physics*, 70(12), 1259–1268.
- Munir, A. M., & Darmanto, E. (2022). The influence of Quizizz-assisted Teams Games Tournament on mathematics learning outcomes for grade V elementary school. *ANP Journal of Social Science and Humanities*, 3, 85–89.
- Nisa, Z. L., Ardiansyah, L., & Rahmawati, I. (2024a). Pengembangan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Di Sdn 1 Beluk. *Global Education Trends*, 2(1).
- Nisa, Z. L., Ardiansyah, L., & Rahmawati, I. (2024b). Pengembangan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Di Sdn 1 Beluk. *Global Education Trends*, 2(1).
- Nofriansyah, N., Wardiman, J., & Rahmi, Y. (2024). The effect of the team games tournament (tgt) learning model on students' achievement in economics education. *Journal of Economics and Economic Education*, 1(2), 144–155.
- Nurhasanah, S. S., Nugraha, R. G., & Karlina, D. A. (2024). Pengaruh model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) berbantuan media interaktif Mentimeter terhadap hasil belajar IPAS. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1628–1634.
- Octaviani, T., Anwar, S., & Junaedi, Y. (2024). Pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa. *Jurnal Komunikasi*, 2(11), 877–888.
- Permadi, R. N., Kartikowati, S., & Rizka, M. (2023). Efektivitas Penerapan Strategi Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa SMP. *Journal of Education Research*, 4(1), 197–202.
- Putri, A. E., Murniati, N. A. N., & Sofiati, R. N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Di Kelas IVB SD Supriyadi 02 Semarang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 8309–8320.
- Quinn, J., McEachen, J., Fullan, M., Gardner, M., & Drummy, M. (2019). *Dive into deep learning: Tools for engagement*. Corwin Press.
- Rahman, A., Juniarisca, D. L., Kartiko, D. C., & Prakoso, B. B. (2024a). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Dribble Bola Basket. *Journal of Education Research*, 5(3), 3800–3808.
- Rahman, A., Juniarisca, D. L., Kartiko, D. C., & Prakoso, B. B. (2024b). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Dribble Bola Basket. *Journal of Education Research*, 5(3), 3800–3808.
- Randi, R. S. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ppkn Peserta Didik Kelas X Ipa 1 Sma Negeri 3 Pontianak. *Satya Widya*, 39(2), 87–96.
- Safarina, E. I. (2018). Pengaruh model pembelajaran kooperatif TGT terhadap hasil belajar IPA ditinjau dari kemampuan kerja sama. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 5(1), 32–37.
- Sape, H., & Ulfahyana, H. (2023). Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Penalaran Dan Riset Matematika*, 2(2), 96–103.

- Simbolon, W. A., Ahmad, M., Fadilla, U., & Kristanti, A. T. (2025). Menumbuhkan Minat Belajar Matematika Siswa dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT). *Jurnal Pengabdian Indonesia (JPI)*, 1(1), 22–31.
- Suardin, S., Hamiyani, H., & Fazila, N. (2023a). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT) pada siswa sekolah dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 4437–4446.
- Suardin, S., Hamiyani, H., & Fazila, N. (2023b). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT) pada siswa sekolah dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 4437–4446.
- Teranikha, E., Fatonah, S., & Saputro, S. A. (2024). Penggunaan model teams games tournament untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 24–29.
- Wijaya, A. B., Nida, F., Zettira, S. B. Z., Suliswaningsih, S., Afiana, F. N., & Rifai, Z. (2025a). Gamification Effect of Team Games Tournament in Game-Based Learning on Student Motivation. *Journal of Applied Data Sciences*, 6(1), 201–212.
- Wijaya, A. B., Nida, F., Zettira, S. B. Z., Suliswaningsih, S., Afiana, F. N., & Rifai, Z. (2025b). Gamification Effect of Team Games Tournament in Game-Based Learning on Student Motivation. *Journal of Applied Data Sciences*, 6(1), 201–212.