

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM*
GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN APLIKASI KAHOOT
TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SD**

Oleh

Ghina Zakiyah Khairunnisa

NPM 205060066

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif *team games tournament* yang didukung aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar IPA dan IPA siswa kelas IV tahun ajaran 2023–2024. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (*quasi experiment*). Pada penelitian ini, subjek yang digunakan yaitu seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri Lembang Tahun Ajaran 2023/2024. Sampel penelitian yakni kelas IV C sebanyak 21 siswa sebagai kelas eksperimen, kelas IV B berjumlah 21 siswa, dan sebanyak 21 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik dari pengumpulan data yaitu melalui tes yang berbentuk pilihan ganda dengan materi mengubah bentuk energi dan lembar hasil observasi sebagai data penunjang. Tes yang digunakan yaitu menggunakan pretest dan posttest yang dijadikan untuk data hasil belajar terhadap siswa. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan uji validasi, uji reliabilitas, uji indeks tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Nilai pretest kelas eksperimen penelitian SD Negeri Lembang sebesar 59,76, sedangkan nilai posttest kelas eksperimen naik menjadi 84,76. Sebaliknya, kelas kontrol memperoleh nilai 52,62 pada pretest dan 72,14 pada posttest. Hasil uji *independent t-test* menunjukkan nilai signifikan dengan nilai *t* hitung sebesar 5,070 dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini berarti bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif *tipe team games tournament* (TGT) berbantuan aplikasi kahoot berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS pada kelas IV secara signifikan.

Kata kunci : Kooperatif (*Team games tournament*) , Kahoot, hasil belajar, IPAS.

***THE INFLUENCE OF THE TEAM GAMES TOURNAMENT TYPE
COOPERATIVE LEARNING MODEL ASSISTED WITH THE KAHOOT
APPLICATION ON ELEMENTARY IPAS LEARNING OUTCOMES***

Oleh

Ghina Zakiyah Khairunnisa

NPM 205060066

ABSTRACT

The research aims to determine the effect of the team games tournament type cooperative learning model assisted by the Kahoot application on the science and science learning outcomes of class IV students for the 2023-2024 academic year. This research uses quantitative research with a quasi-experimental type. In this research, the subjects used were all students in class IV of Lembang State Elementary School for the 2023/2024 academic year. The sample for this research was class IV C, totaling 21 students as the experimental class and class IV B, totaling 21 students as the control class. The data collection technique is through a multiple choice test with material changing the form of energy and observation results sheets as supporting data. The test used is a pre-test and post-test which are used as data on student learning outcomes. Data analysis techniques were carried out using validation tests, reliability tests, difficulty index tests, and distinguishing power. Research conducted at Lembang State Elementary School showed that the pretest score in the experimental class was 59.76, while the posttest score in the experimental class increased to 84.76. In contrast, the pretest score in the control class was 52.62, and the posttest score increased to 72.14. The results of the independent t-test show a significant value with a calculated t value of 5.070 and a Sig value. (2-tailed) of 0.000 which is smaller than 0.05. This means that the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. Thus, it can be concluded that the team games tournament (TGT) type cooperative learning model assisted by the Kahoot application significantly influences science learning outcomes in class IV.

Keywords : Cooperative (Team games tournament), Kahoot, learning outcomes, IPAS.

**PANGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOPERASI JENIS TIM GAME
TOURNAMENT DIBANTUAN KU APLIKASI KAHOOT DINA HASIL
DIAJAR IPAS SD**

Oleh

Ghina Zakiyah Khairunnisa

NPM 205060066

ABSTRAK

Panalungtikan ieu miboga tujuan pikeun mikanyaho pangaruh modél pangajaran kooperatif tipe *team games tournament* dibantuan ku aplikasi Kahoot kana hasil diajar IPA siswa kelas IV taun ajaran 2023-2024 ngetik. Dina ieu panalungtikan, anu digunakeun nya éta sakabéh siswa kelas IV SD Negeri Lembang taun ajaran 2023/2024. Sampel dina ieu panalungtikan nya éta kelas IV C anu jumlahna 21 siswa minangka kelas ékspérimén jeung kelas IV B anu jumlahna 21 siswa minangka kelas kontrol. Téhnik ngumpulkeun data ngaliwatan tés pilihan ganda kalayan ngarobah matéri wangun tanaga jeung lembar hasil observasi salaku data pangrojong. Tés anu digunakeun nyaéta pre-test jeung post-test anu dijadikeun data hasil diajar siswa. Téhnik analisis data dilaksanakeun kalawan ngagunakeun uji validasi, tés réliabilitas, tés indéks kasulitan, jeung daya ngabédakeun. 84. 76. Sabalikna, peunteun pratés di kelas kontrol nya éta 52,62, jeung peunteun postés ngaronjat jadi 72,14. Hasil uji-t bebas nuduhkeun nilai signifikan kalawan nilai t itung 5,070 jeung nilai Sig. (2-buntut) tina 0,000 nu leuwih leutik batan 0,05. Hartina, hipotésis nol (Ho) ditolak jeung hipotésis alternatif (Ha) ditarima. Ku kituna, bisa dicindekkeun yén modél pangajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dibantu ku aplikasi Kahoot mangaruhan sacara signifikan hasil diajar IPA di kelas IV.

Kecap Pamageuh : Kooperatif (*Team games tournament*) , Kahoot, hasil diajar, IPAS.