

**PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR
DALAM PEMBELAJARAN IPAS PADA
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh

**Kylapina Frisya Islean
215060097**

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan karena hasil observasi yang memperlihatkan rendahnya hasil belajar siswa-siswi kelas IV pada pelajaran IPAS di SD Nugraha. Tujuan utama adalah untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Nugraha. Digunakannya model pembelajaran tersebut karena TGT merupakan salah satu model kooperatif yang mengintegrasikan elemen permainan dan kompetisi dalam proses belajar, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa, kolaborasi, dan pemahaman konsep. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV A dan IV B di SD Nugraha dengan sampel yang dipilih menggunakan teknik *saturated sampling*. Metode penelitian yang digunakan yaitu *quasi eksperiment* dengan desain *nonequivalent control group design*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berupa Pilihan Ganda dan *Drag the Words* serta instrumen non-tes yang berupa lembar observasi dan lembar angket. Data hasil belajar siswa dikumpulkan melalui instrumen tes berupa *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis menggunakan uji statistik yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji kesamaan dua rerata (uji-t) dan uji hipotesis untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan diantara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hasil menunjukkan bahwa kelompok TGT kelas eksperimen secara signifikan lebih tinggi daripada kelas kontrol ($p < 0,05$), dengan kenaikan rata-rata 48% pada kelas eksperimen sementara kelas kontrol sebesar 36%. Uji hipotesis menggunakan kesamaan dua rerata yang menunjukkan nilai $0,030 < 0,05$ sehingga H_1 diterima, artinya terdapat perbedaan signifikan pada rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa model Kooperatif Tipe TGT berbantuan media Klasmart dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa-siswi kelas IV SD Nugraha.

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif, Teams Games Tournament, Pendidikan IPAS, Sekolah Dasar