

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN APLIKASI *QREATIF EDUCATIVE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA
(Penelitian Quasi Eksperimen Pada Kelas III SD)

Heni Amaliya Nurfitriani

NPM 225060076

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPAS pada siswa di kelas III SDN 025 Cikutra Kota Bandung. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Qreatif Educative* terhadap hasil belajar IPAS siswa pada kelas III SD. Metode yang digunakan pada penelitian ini, yaitu metode eksperimen dengan jenis quasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan, yaitu *Nonequivalent Group Design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas III SDN 025 Cikutra Kota Bandung yang berjumlah 174 orang dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* sebanyak 58 orang. Adapun dua kelas yang digunakan, yaitu kelas eksperimen sebanyak 29 orang dan kelas kontrol sebanyak 29 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian terbagi menjadi dua jenis tes yaitu instrumen tes dan instrumen nontes berupa observasi serta dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dengan uji *mann-whitney* dan uji *Effect Size* dengan bantuan IBM SPSS Statistic 29. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Qreatif Educative* terhadap hasil belajar IPAS siswa pada kelas III SD. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil uji *mann-whitney* dengan nilai Sig. (2-tailed atau two-sided *p*) sebesar $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak H_1 diterima, artinya bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Qreatif Educative* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SD. Berdasarkan hasil uji *Effect Size* ditemukan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Qreatif Educative* terhadap hasil belajar siswa pada kelas III SDN 025 Cikutra Kota Bandung sebesar 0,991 yang termasuk pada kategori besar.

Kata Kunci: Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), *Qreatif Educative*, Hasil Belajar IPAS

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM
GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN APLIKASI QREATIF
EDUCATIVE TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA
(Penelitian Quasi Eksperimen Pada Kelas III SD)**

Heni Amaliya Nurfitriani

NPM 225060076

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of science in grade III students of SDN 025 Cikutra, Bandung City. The purpose of this study is to determine the effect of the cooperative learning model of the Team Games Tournament (TGT) type assisted by the Qreatif Educative application on the learning outcomes of science in grade III elementary school students. The method used in this study is an experimental method with a quasi-experimental type. The research design used is Nonequivalent Group Design. The population in this study is all grade III students of SDN 025 Cikutra, Bandung City, totaling 174 people with sampling using a purposive sampling technique of 58 people. There are two classes used, namely the experimental class of 29 people and the control class of 29 people. The instruments used in the study are divided into two types of tests, namely test instruments and non-test instruments in the form of observation and documentation. The data analysis techniques used were normality test, homogeneity test, hypothesis test with mann-whitney test and Effect Size test with the help of IBM SPSS Statistics 29. The results of the study indicate that there is a significant influence of the use of the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model assisted by the Qreatif Educative application on the science learning outcomes of students in grade III of elementary school. This can be proven by the results of the mann-whitney test with a Sig. value (2-tailed or two-sided p) of $0.001 < 0.05$ then H_0 is rejected H_1 is accepted, meaning that there is an influence of the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model assisted by the Qreatif Educative application on the science learning outcomes of grade III elementary school students. Based on the results of the Effect Size test, it was found that there was an influence of the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model assisted by the Qreatif Educative application on student learning outcomes in class III of SDN 025 Cikutra, Bandung City, amounting to 0.08991, which is included in the large category.

Keywords: Cooperative learning model of Team Games Tournament (TGT) type, Creative Educative, Science Learning Outcomes

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM
GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN APLIKASI QREATIF
EDUCATIVE TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA
(Penelitian Quasi Eksperimen Pada Kelas III SD)**

Heni Amaliya Nurfitriani

NPM 225060076

ABSTRAK

Panalungtikan ieu dilatarbelakangi ku hasil diajar IPAS anu handap dina siswa kelas III SDN 025 Cikutra, Kota Bandung. Tujuan tina panalungtikan ieu nyaéta pikeun nangtukeun pangaruh modél pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) anu dibantuan ku aplikasi Qreatif Educative kana hasil diajar sains dina siswa kelas III SD. Méthode anu dianggo dina ieu panalungtikan nyaéta méthode ékspériméntal kalayan tipe kuasi-ékspériméntal. Desain panalungtikan anu dianggo nyaéta Nonequivalent Group Design. Populasi dina ieu panalungtikan nyaéta sadaya siswa kelas III SDN 025 Cikuta, Kota Bandung, anu jumlahna 174 jalmi kalayan sampling ngagunakeun téknik purposive sampling 58 jalmi. Aya dua kelas anu dianggo, nyaéta kelas ékspériméntal 29 jalmi sareng kelas kontrol 29 jalmi. Instrumen anu dianggo dina ieu panalungtikan dibagi kana dua jinis tés, nyaéta instrumen tés sareng instrumen non-tés dina bentuk observasi sareng dokuméntasi. Téhnik analisis data anu dianggo nyaéta uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis nganggo uji mann-whitney sareng uji ukuran éfék nganggo bantuan IBM SPSS Statistics 29. Hasil panilitian nunjukkeun yén aya pangaruh anu signifikan tina panggunaan modél pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) anu dibantuan ku aplikasi Qreatif Educative kana hasil diajar sains siswa kelas III SD. Ieu tiasa dibuktikeun ku hasil uji mann-whitney kalayan nilai Sig. (p 2-tailed atanapi dua sisi) $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak H_1 ditampi, hartosna aya pangaruh modél pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) anu dibantuan ku aplikasi Qreatif Educative kana hasil diajar sains siswa kelas III SD. Dumasar kana hasil uji ukuran éfék, kapanggih yén aya pangaruh modél pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) anu dibantuan ku aplikasi Qreatif Educative kana hasil diajar siswa di kelas III SDN 025 Cikutra, Kota Bandung, nyaéta 0,991, anu kalebet kana kategori ageung.

Kecap pamageuh: *Modél pangajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT), Kreatif Edukatif, Hasil Diajar Élmu Pengetahuan Alam*