

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN *POWER POINT INTERAKTIF* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V DI  
SD GUGUS VIII KECAMATAN BULELENG  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Oleh

**I Made Yoga Suandita, NIM 1911031006**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Jurusan Pendidikan Dasar**

**Fakultas Ilmu Pendidikan**

**Universitas Pendidikan Ganesha**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Power Point Interaktif* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experimental Research*, dengan rancangan yang digunakan *Non-Equivalent Post-test Only Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini merupakan keseluruhan siswa kelas V SD di Gugus VIII Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng tahun pelajaran 2022/2023 yang terdiri dari 7 sekolah dengan jumlah siswa sebanyak 203 orang. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *Random Sampling*, yang dirandom yaitu kelas sebagai *Intact Group* dengan komposisi sampel SD Negeri 3 Penarukan yang berjumlah 20 siswa sebagai kelompok eksperimen dan SD Negeri 5 Penarukan yang berjumlah 21 siswa sebagai kelompok kontrol. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data hasil belajar IPA adalah metode tes dengan menggunakan tes essay/uraian yang berjumlah 10 butir. Data tersebut dianalisis menggunakan uji-t, diperoleh hasil  $t_{hitung} = 43,59$  dan  $t_{tabel} = 2,02$ . Kriteria pengujian menunjukkan  $t_{hitung} (43,59) > t_{tabel} (2,02)$  maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Kesimpulan dari hasil analisis data dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Power Point Interaktif* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2022/2023.

Kata kunci: model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), *Power Point Interaktif*, hasil belajar IPA.

## **ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of the Cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type assisted by Interactive PowerPoint on the science learning outcomes of fifth grade elementary school students. This type of research is Quasi Experimental Research, with the design used the Non-Equivalent Post-test Only Control Group Design. The population in this study is all fifth grade elementary school students in Cluster VIII, Buleleng District, Buleleng Regency for the 2022/2023 academic year, consisting of 7 schools with a total of 203 students. The sampling technique in this study was random sampling, which was randomized, namely the class as an Intact Group with a sample composition of SD Negeri 3 Penarukan, totaling 20 students as the experimental group and SD Negeri 5 Penarukan, totaling 21 students as the control group. The method used in collecting data on science learning outcomes is the test method using an essay/description test totaling 10 items. The data was analyzed using the t-test, the results obtained were  $t_{count} = 43.59$  and  $t_{table} = 2.02$ . The test criteria show  $t_{count} (43.59) > t_{table} (2.02)$  then  $H_1$  is accepted and  $H_0$  is rejected. The conclusion from the results of data analysis in this study is that there is a significant influence of the Teams Games Tournament (TGT) type Cooperative learning model assisted by Interactive PowerPoint on the science learning outcomes of fifth grade students at SD Gugus VIII Buleleng District in the 2022/2023 Academic Year.*

*Keywords: Teams Games Tournament (TGT) learning model, Interactive PowerPoint, science learning outcomes.*

