

**PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)  
BERBANTUAN *QUIZIZZ* TERHADAP KOMPETENSI PENGETAHUAN  
IPS SISWA KELAS V SD GUGUS IX KECAMATAN ABIANSEMAL  
TAHUN AJARAN 2022/2023**

Oleh  
I Gusti Ayu Putu Sintya Kumala Dewi, NIM 1911031228  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Pendidikan Dasar

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Quizizz* terhadap kompetensi pengetahuan IPS pada siswa kelas V SD Gugus IX Kecamatan Abiansemal tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini merupakan penelitian *quasi experiment* dengan desain *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas V SD Gugus IX Kecamatan Abiansemal. Sampel diambil dengan teknik *cluster random sampling* dan diperoleh sampel yaitu siswa kelas V SD No. 4 Darmasaba sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah siswa 31 orang dan siswa kelas V SD No. 5 Darmasaba sebagai kelompok kontrol dengan jumlah siswa 31 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode tes bentuk pilihan ganda. Data hasil penelitian dianalisis dengan teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial uji Anakova. Hasil dari uji hipotesis diperoleh  $F_{hitung} = 60,546 > F_{tabel} = 4,004$  dengan taraf signifikansi 5% ,dk pembilang = 1 dan dk penyebut = 59 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan kompetensi pengetahuan IPS antara kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan model TGT berbantuan *Quizizz* pada siswa kelas V SD Gugus IX Kecamatan Abiansemal tahun ajaran 2022/2023 dengan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan menggunakan model TGT berbantuan *Quizizz* pada siswa kelas V SD Gugus IX Kecamatan Abiansemal tahun ajaran 2022/2023. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament* berbantuan *Quizizz* berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPS pada siswa kelas V SD Gugus IX Kecamatan Abiansemal tahun ajaran 2022/2023.

**Kata kunci:** *Teams Games Tournament*, *Quizizz*, Kompetensi Pengetahuan IPS

## **ABSTRACT**

*This study aims to determine the significant effect of the Quizizz-assisted Teams Games Tournament learning model on social studies knowledge competence in fifth grade students at SD Gugus IX, Abiansema District, 2022/2023 academic year. This research is a quasi-experimental study with a non-equivalent control group design. The population of this study were all of class V SD Gugus IX, Abiansema District. The sample was taken by cluster random sampling technique and the sample was obtained, namely the fifth grade students of SD No. 4 Darmasaba as the experimental group with 31 students and fifth grade students at SD No. 5 Darmasaba as the control group with 31 students. Data collection was carried out using the multiple choice test method. The research data were analyzed using descriptive statistical analysis techniques and inferential statistical analysis techniques with the Anakova test. The results of the hypothesis test obtained  $F_{count} = 60.546 > F_{table} = 4.004$  with a significance level of 5%,  $dk$  quantifier = 1 and  $dk$  denominator = 59 so that  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. This shows that there is a significant influence of Social Sciences knowledge competency between the group of students who were taught using the Quizizz-assisted TGT model in class V students at SD Gugus IX, Abiansema District, 2022/2023 academic year and the group of students who were not taught using the Quizizz-assisted TGT model in fifth grade students SD Gugus IX, Abiansema District, 2022/2023 academic year. Thus it can be concluded that the Quizizz-assisted Teams Games Tournament model has an effect on social studies knowledge competency in class V SD Cluster IX, Abiansema District, 2022/2023 academic year.*

*Keywords: Teams Games Tournament, Quizizz, IPS Knowledge Competence*

