

**PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
BERBANTUAN MEDIA *QUESTION CARD*
TERHADAP KOMPETENSI PENGETAHUAN IPA
KELAS V SD NEGERI GUGUS IV KUTA UTARA
TAHUN AJARAN 2022/2023**

Oleh

I Gusti Agung Ayu Kirana Dewi, NIM 1911031225
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Question Card* terhadap kompetensi pengetahuan IPA pada siswa kelas V SD Negeri Gugus IV Kuta Utara tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini merupakan penelitian *quasi experiment* dengan desain *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian ini sebanyak 186 seluruh siswa kelas V SD Negeri Gugus IV Kuta Utara. Sampel diambil dengan teknik *cluster random sampling* dan diperoleh sampel yaitu siswa kelas V SD No. 3 Kerobokan Kelod sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah siswa 27 orang dan siswa kelas V SD No. 1 Kerobokan Kelod sebagai kelompok kontrol dengan jumlah siswa 27 orang. Metode pengumpulan data menggunakan tes objektif pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban (a, b, c, d). Data hasil penelitian dianalisis dengan teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial uji Anakova (Analisis Kovarian). Hasil analisis data diperoleh bahwa rata-rata skor *pre-test* kelompok eksperimen 17,000 yang berada pada kategori rendah, dan rata-rata *pre-test* pada kelompok kontrol 16,370 yang berada pada kategori rendah. Rata-rata *post-test* kelompok eksperimen 24,110 yang berada pada kategori tinggi, sedangkan rata-rata *post-test* kelompok kontrol 19,220 yang berada pada kategori sedang. Hasil analisis uji Anakova diperoleh $F_{hitung} = 39,99$ dan F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan $dk = 51$ adalah 4,030. Hal ini menunjukkan bahwa F_{hitung} lebih besar daripada F_{tabel} ($39,99 > 4,030$) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan *Teams Games Tournament* berbantuan media *Question Card* terhadap kompetensi pengetahuan IPA pada siswa kelas V SD Negeri Gugus IV Kuta Utara tahun ajaran 2022/2023.

Kata kunci: *Teams Games Tournament*, *Question Card*, Kompetensi Pengetahuan IPA

ABSTRACT

This study aims to determine the significant effect of the Teams Games Tournament learning model assisted by the Question Card media on the competence of science knowledge in class V SD Negeri Gugus IV Kuta Utara for the 2022/2023 academic year. This research is a quasi-experimental study with a non-equivalent control group design. The population of this study was 186 students of class V SD Negeri Gugus IV North Kuta. The sample was taken by cluster random sampling technique and the sample was obtained, namely the fifth grade students of SD No. 3 Kerobokan Kelod as an experimental group with a total of 27 students and fifth grade students of SD No. 1 Kerobokan Kelod as the control group with 27 students. The data collection method uses a multiple choice objective test with four answer choices (a, b, c, d). The research data were analyzed using descriptive statistical analysis techniques and inferential statistical analysis techniques with the Anakova test (Covariance Analysis). The results of data analysis showed that the average pre-test score of the experimental group was 17,000 which was in the low category, and the average pre-test in the control group was 16,370 which was in the low category. The average post-test of the experimental group was 24.110 which was in the high category, while the average post-test of the control group was 19.220 which was in the medium category. The results of the Anakova test analysis obtained $F_{count} = 39.99$ and F_{table} at a significance level of 5% with $dk = 51$ was 4.030. This shows that F_{count} is greater than F_{table} ($39.99 > 4.030$) so that H_0 is rejected and H_1 is accepted. So it can be concluded that there is a significant influence of Teams Games Tournament assisted by Question Card media on the competence of science knowledge in class V SD Negeri Gugus IV Kuta Utara for the 2022/2023 academic year.

Keywords: Teams Games Tournament, Question Card, Science Knowledge Competence