

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP KOMPETENSI PENGETAHUAN IPA KELAS V PADA GUGUS DEWA AGUNG JAMBE KLUNGKUNG

Oleh:

Ni Kadek Diah Arya Selvia Devi, NIM 2011031087
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 Pembelajaran Interaktif terhadap kompetensi pengetahuan IPA pada siswa kelas V SD Gugus Dewa Agung Jambe Tahun Ajaran 2023/2024. Penelitian ini merupakan penelitian *quasi experiment* dengan desain *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian ini sebanyak 166 siswa kelas V SD Gugus Dewa Agung Jambe Klungkung. Sampel diambil dengan teknik *cluster random sampling* dan diperoleh sampel yaitu siswa kelas V SD Negeri Dawan Kaler sebagai kelompok eksperimen sebanyak 32 orang dan siswa kelas V SD Negeri 1 Dawan Klod sebagai kelompok kontrol dengan jumlah siswa 31 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-t). Hasil analisis data diperoleh bahwa rata-rata skor *pre-test* kelompok eksperimen 42,60 yang berada pada kategori rendah, dan rata-rata *pre-test* pada kelompok kontrol 43,86 yang berada pada kategori rendah. Rata-rata *post-test* kelompok eksperimen 78,93 yang berada pada kategori sedang, sedangkan rata-rata *post-test* kelompok kontrol 48,33 yang berada pada kategori rendah. Hasil analisis uji-t diperoleh $t_{\text{hitung}} = 9,623$ dan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan $dk = 61$ adalah 1,998. Hal ini menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih dari t_{tabel} ($9,623 > 1,998$) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada model *Teams Games Tournament* berbantuan media Pembelajaran Interaktif terhadap kompetensi pengetahuan IPAS pada siswa kelas V SD Gugus Dewa Agung Jambe Klungkung Tahun Ajaran 2023/2024.

Kata kunci: *Teams Games Tournament*, *Media Pembelajaran Interaktif*, Kompetensi Pengetahuan IPAS

ABSTRACT

This research aims to determine the significant influence of the Teams Games Tournament learning model assisted by Interactive Learning media on science knowledge competency in fifth grade students at SD Gugus Dewa Agung Jambe in the 2023/2024 academic year. This research is a quasi-experimental research with a non-equivalent control group design. The population of this study was 166 fifth grade students at Gugus Dewa Agung Elementary School, Jambe, Klungkung. The samples were taken using cluster random sampling technique and the samples obtained were 32 class V students of SD Negeri Dawan Kaler as an experimental group and class V students of SD Negeri 1 Dawan Klod as a control group with a total of 31 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 (t-test). The results of data analysis showed that the average pre-test score for the experimental group was 42.60, which was in the low category, and the average pre-test score for the control group was 43.86, which was in the low category. The post-test average of the experimental group was 78.93 which was in the medium category, while the post-test average of the control group was 48.33 which was in the low category. The results of the t-test analysis showed that $t\text{-count} = 9.623$ and $t\text{-table}$ at the 5% significance level with $dk = 61$ was 1.998. This shows that the $t\text{-count}$ is more than the $t\text{-table}$ ($9.623 > 1.998$) so that H_0 is rejected and H_1 is accepted. This shows that there is a significant influence. Thus, it can be concluded that there is a significant influence on the Teams Games Tournament model assisted by Interactive Learning media on the science and science knowledge competency of fifth grade students at Gugus Dewa Agung Jambe Elementary School, Klungkung, Academic Year 2023/2024.

Keywords: *Teams Games Tournament, Interactive Learning Media, Science Knowledge Competency*