

**PENGARUH MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT*
BERBANTUAN MEDIA LINGKUNGAN TERHADAP
KOMPETENSI PENGETAHUAN IPASISWA KELAS
IV SD NEGERI GUGUS UNTUNG SURAPATI
TAHUN AJARAN 2019/2020**

Oleh

Ni Kadek Surasmini Adi Candra Dewi, NIM 1611031343

Jurusan Pendidikan Dasar

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh model *team games tournament* berbantuan media lingkungan terhadap kompetensi pengetahuan IPA. Jenis penelitian ini *quasi eksperiment* dengan menggunakan rancangan *nonequivalent pretest-posttest control group design*. Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SD Gugus Untung Surapati, dengan jumlah 206 siswa. Sampel ditentukan dengan teknik *random sampling* kelas IV SDN 4 Sumerta sebagai kelas eksperimen dan SDN 11 Sumerta sebagai kelas kontrol, dengan jumlah sampel 74 siswa. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes dengan instrumen tes objektif pilihan ganda. Data dianalisis menggunakan uji t. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa pilihan ganda yang kemudian dianalisis dengan analisis uji-t *polled varian*, data yang dianalisis pada penelitian ini yaitu data *posttest* yang merupakan kompetensi pengetahuan IPA siswa, namun terlebih dahulu dilakukan uji normalitas menggunakan *kolmogorov-smirnov* dan homogenitas dengan rumus *fisher*. Berdasarkan analisis uji t dengan ($dk = 36 + 38 = 74 - 2 = 72$) pada taraf signifikan 5% diperoleh $t_{hitung} = 5.750$ dan untuk $t_{tabel} = 1.993$. Dengan demikian nilai $t_{hitung} = 5.750 > t_{tabel} = 1.993$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran *Team Games tournament* berbantuan media lingkungan dengan kelompok siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD Gugus Untung Surapati tahun ajaran 2019/2020.

Kata kunci: *Team Games Tournament*, Media Lingkungan, Kompetensi Pengetahuan IPA

Abstract

This research is aimed to know the impact of Team Games Tournament model assisted with surroundings media on the IPA (natural science) competency. This is a quasi-experiment that used nonequivalent pretest-posttest control group design. The research population was all of grade IV students at SD Gugus Untung Surapati with 206 students in total. Samples were taken through random sampling, with grade IV students at SD N 4 Sumerta as experimental group, and SD N 11 Sumerta as control group, all totalling 74 students. Data were collected by test, with multiple-choices test instrument, and analyzed with t-test. Data were collected with multiple choices test, analyzed with polled variant t-test. The data analyzed were posttest result of students' IPA competency, that were previously tested for normality using Kolmogorov-smirnov and, for homogeneity using Fischer formula. The t-test resulted in ($dk = 36 + 38 = 74 - 2 = 72$) at 5% significance level, $t_{test} = 5.750$ and $t_{table} = 1.993$. Thus, as value of $t_{test} = 5.750 > t_{table} = 1.993$, H_0 is rejected and H_a accepted. It is concluded that there is a significant difference on students' IPA competency between the groups that were learned with Team Games Tournament model assisted with surroundings media and the group that were learned by using conventional media, on grade IV students at SD Gugus Untung Surapati academic year 2019/2020.

Keywords: *Team Games Tournament, Surroundings Media, Science Knowledge Competency.*

