

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTUAN *FLASHCARD* PADA KOMPETENSI
PENGETAHUAN IPAS KELAS IV**

Oleh

Ni Putu Sintya Aulia Anjuasari, NIM 2211031272

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 *Flashcard* pada kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas IV SD Negeri Gugus VI Sukawati tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*Quasi Eksperimental Design*), serta menerapkan rancangan *non-equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas IV SD Negeri Gugus VI Sukawati yang berjumlah 337 orang. Seluruh populasi disetarakan dengan Uji Anava, setelah populasi dinyatakan setara, untuk pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *cluster random sampling* sehingga diperoleh dua kelas sebagai sampel penelitian, yaitu siswa kelas IV B SD Negeri 6 Batubulan sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah 40 siswa dan siswa kelas IV B SD Negeri 2 Batubulan sebagai kelompok kontrol dengan jumlah 40 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui tes objektif berbentuk pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban (a, b, c, d). Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial uji-t *Polled Varians*. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata skor *post-test* kelompok eksperimen 85,6 yang tergolong kategori tinggi, sedangkan rata-rata skor *post-test* kelompok kontrol 65,2 yang tergolong kategori sedang. Berdasarkan hasil analisis hipotesis, diperoleh nilai t_{hitung} (14.276) > t_{tabel} (1.99) dengan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 40 + 40 - 2 = 78$ pada taraf signifikansi 5%, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flashcard* pada kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas IV SD Negeri Gugus VI Sukawati tahun ajaran 2025/2026. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan bahan kajian dalam menyusun penelitian relevan bagi peneliti yang memiliki kesamaan variabel.

Kata Kunci: *flashcard*, kompetensi pengetahuan ipas, model pembelajaran *teams games tournament*

***THE EFFECT OF THE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
LEARNING MODEL USED BY FLASHCARD ON THE SCIENCE
KNOWLEDGE COMPETENCY OF GRADE IV STUDENT***

By

Ni Putu Sintya Aulia Anjuasari, ID 2211031272

Elementary School Teacher Education Study Program

Elementary Education Department

ABSTRACT

This study aimed to determine the significant effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by flashcards on the science knowledge competency of fourth-grade students at SD Negeri Gugus VI Sukawati in the 2025/2026 academic year. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design, specifically a non-equivalent control group design. The population consisted of all 337 fourth-grade students within the Gugus VI Sukawati cluster. Prior to sampling, the population was tested for equivalence using ANOVA. After being declared equivalent, samples were selected through cluster random sampling, resulting in two classes: Class IV B of SD Negeri 6 Batubulan as the experimental group (40 students) and Class IV B of SD Negeri 2 Batubulan as the control group (40 students). Data were collected using a multiple-choice objective test with four answer options (a,b,c,d). The data were analyzed using descriptive statistics and inferential statistics through the Polled Variance t-test. The findings revealed that the experimental group achieved a mean post-test score of 85.6, categorized as high, while the control group obtained a mean score of 65.2, categorized as moderate. Hypothesis testing showed that t-count (14.276) was greater than t-table (1.99) at a 5% significance level with 78 degrees of freedom ($dk = n_1 + n_2 - 2$). Therefore, the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_a) was accepted. It can be concluded that the TGT learning model assisted by flashcards has a significant effect on students' science knowledge competency. The results of this study may serve as a reference and relevant research basis for future studies investigating similar variables.

Keywords: flashcards, science knowledge competency, teams games tournament learning model