

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERAKTIF TIPE TEAMS
GAME TOURNAMEN BERBANTUAN MEDIA PUZZLE TERHADAP
KOPETENSI PENGETAHUAN IPA KELAS IV
GUGUS V TABANAN TAHUN
AJARAN 2019/2020**

Oleh :

Ni Putu Dwi Yanti Pratiwi ,NIM 1611031135

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pendekatan *times game tournament* berbantuan media *puzzle* terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV SD Gugus V Kecamatan Tabanan Tahun Ajaran 2019/2020. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan rancangan eksperimen semu "*Nonequivalent Control Group Design*". Populasi penelitian seluruh kelas IV SD Negeri Gugus V Kecamatan Tabanan yang terdiri dari 5 SD Negeri yang berjumlah 5 kelas, dengan jumlah populasi 199 siswa. Sampel penelitian ini berjumlah 60 siswa yaitu 31 siswa kelas IV SD No. 3 Delod Peken yang menjadi kelompok eksperimen dan 29 siswa kelas IV SD No. 5 Delod Peken yang menjadi kelompok kontrol. Sampel ditentukan dengan teknik *random sampling*. Data kompetensi pengetahuan IPA dikumpulkan dengan metode tes objektif pilihan ganda biasa. Teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis statistik inferensial dengan uji-t. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh $t_{hitung} = 5,627$ dan $t_{tabel} = 2,000$ pada taraf signifikansi 5% dengan $dk = (34+38-2) = 70$. Jadi kriteria pengujian $t_{hitung} = 5,627 > t_{tabel} = 2,000$, maka H_0 ditolak dan H_a (diterima). Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPA antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan rata-rata kompetensi pengetahuan IPA siswa kelompok eksperimen adalah 86,21 dan dengan rata-rata kompetensi pengetahuan IPA siswa kelompok kontrol adalah 80,47. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kompetensi pengetahuan IPA kelas IV SD Gugus V Kecamatan Tabanan.

Kata – kata kunci: *times game tournamnet*, *media puzzle*, kompetensi pengetahuan IPA

ABSTRACT

This study aims to determine the significant effect of the Times Game Tournament approach assisted by puzzle media on the science competence of science students in grade IV SDG Cluster V Tabanan District 2019/2020 Academic Year. This type of research is quantitative research using quasi-experimental design "Nonequivalent Control Group Design". The study population was all grade IV of SD Negeri Gugus V Tabanan District which consisted of 5 public elementary schools totaling 5 classes, with a total population of 199 students. The sample of this study was 60 students, 31 students in class IV SD No. 3 Delod Peken as the experimental group and 29 students in grade IV SD No. 5 Delod Peken as the control group. The sample is determined by random sampling technique. The science competency data is collected using the ordinary multiple choice objective test method. The analysis technique used in this study is inferential statistical analysis with t-test. Based on the results of data analysis, obtained $t_{count} = 5.627$ and $t_{table} = 2,000$ at a significance level of 5% with $dk = (34 + 38 - 2) = 70$. So the test criteria $t_{count} = 5.627 > t_{table} = 2,000$, then H_0 is rejected and H_a (accepted). Thus there is a significant difference in the science knowledge competence between the experimental group and the control group with the average science knowledge competency of the experimental group students being 86.21 and with the average science competency knowledge of the control group students being 80.47. So it can be concluded that there is a significant influence on the knowledge competency of Class IV science in SD Cluster V Tabanan District.

Keywords: times game tournamnet, media puzzle, science knowledge competence

