

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES*
TOURNAMEN BERBANTUAN MEDIA *QUESTION CARD*
TERHADAP KOMPETENSI PENGETAHUAN IPA
SISWA KELAS IV SD GUGUS R.A KARTINI
DENPASAR BARAT TAHUN 2019/2020**

Oleh

I Kadek Dwi Oktayana Mahardika, NIM 1611031356

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan Media *Question Card* terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV SD Gugus R.A Kartini Kecamatan Denpasar Barat tahun ajaran 2019/2020. Jenis penelitian ini merupakan eksperimen semu dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Populasi dari penelitian ini siswa kelas IV Gugus R.A Kartini Kecamatan Denpasar Barat dengan jumlah siswa keseluruhan 392 orang. Sampel ditentukan dengan teknik *random sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 19 Pemecutan dengan jumlah sampel kelas 34 siswa sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas IV SDN 27 Pemecutan dengan jumlah sampel kelas 33 siswa sebagai kelompok kontrol. Pengumpulan data kompetensi pengetahuan IPA dilakukan dengan metode tes dan instrumen yang digunakan berupa tes objektif pilihan ganda biasa. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan uji-t. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *question card* terhadap kompetensi pengetahuan IPA dengan pembelajaran konvensional siswa kelas IV SD Gugus R.A Kartini Kecamatan Denpasar Barat tahun ajaran 2019/2020. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,245$ pada taraf signifikansi 5% dan $dk = 65$ diperoleh nilai $t_{tabel} = 1,997$ sehingga $t_{hitung} = 3,25 > t_{tabel} = 1,997$. Berdasarkan kriteria pengujian, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil nilai rerata kompetensi pengetahuan IPA siswa kelompok eksperimen lebih besar dari pada rerata siswa kelompok kontrol yaitu $0,396 > 0,269$. Dengan demikian dapat disimpulkan, model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Question Card* berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV SD Gugus R.A Kartini Kecamatan Denpasar Barat Tahun Ajaran 2019/2020.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, *Question Card*, kompetensi pengetahuan IPA

**THE INFLUENCE OF TEAMS GAMES TOURNAMENT
LEARNING MODEL MEDIA QUESTION CARD-AIDED
AGAINST COMPETENCY OF SCIENCE KNOWLEDGE
STUDENT CLASS IV SD CLASS R.A KARTINI
WEST DENPASAR IN 2019/2020**

Oleh

I Kadek Dwi Oktayana Mahardika, NIM 1611031356

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Teams Games Tournament learning model assisted by the Media Question Card on the science competence of science students in grade IV SD Kartini R.A Cluster of West Denpasar District in the academic year 2019/2020. This type of research is a quasi-experimental research design with nonequivalent control group design. The population of this study was the fourth grade students of the R.A Kartini Cluster in West Denpasar District with a total of 392 students. The sample is determined by random sampling technique. The sample in this study were students of class IV SDN 19 Pemecutan with a total sample of class 34 students as an experimental group and class IV students of SDN 27 Pemecutan with a total sample of class 33 students as a control group. The science competency data collection is done by the test method and the instrument used is an ordinary multiple choice objective test. The data obtained were analyzed using t-test. The results of the analysis showed that there were significant differences in the learning models of teams games tournament assisted by the media question card to the science competence of science with conventional learning of fourth grade students of the R.A Kartini Cluster in West Denpasar District in the academic year 2019/2020. Based on the results of data analysis obtained $t_{count} = 3.245$ at a significance level of 5% and $dk = 65$ obtained $t_{table} = 1.997$ so $t_{count} = 3.25 > t_{table} = 1.997$. Based on testing criteria, H_0 is rejected and H_a is accepted. This is evidenced by the results of the average value of the science knowledge competency of the experimental group students is greater than the average of the control group students is $0.396 > 0.269$. Thus it can be concluded, the Teams Games Tournament learning model assisted by the Question Card media influences the science knowledge competence of fourth grade students of the R.A Kartini Cluster in West Denpasar Subdistrict in the Academic Year 2019/2020.

Keywords: Teams Games Tournament, Question Card, science knowledge competence