

**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTUAN *EDUGAME*
RUMAH BELAJAR DITINJAU DARI MINAT DAN HASIL BELAJAR IPAS
KELAS V SDN PETOMPON 02 KOTA SEMARANG**

Muhammad Bagus Prasetyo Widodo¹, Akhmad Junaedi²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIPP, Universitas Negeri Semarang

¹muhammadbagus@students.unnes.ac.id, ²akhmadjunaedi143@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of the TGT learning model assisted by Rumah Belajar edugame in terms of interest and learning outcomes of grade V IPAS in elementary schools. This kind of study uses a Nonequivalent Control Group design and a Quasi Experimental Design. The study used 27 students from class 5a and 28 students from class 5c, who were all fifth graders at SDN Petompon 02 in Semarang City. Both classes had the same ability before being given treatment. After being given treatment, the experimental class has a difference in average interest and learning outcomes with the control class, this is evidenced by the difference test and obtained a significance value <0.05. The results of the hypothesis testing of the effectiveness of interest and learning outcomes obtained a significance value <0.05. So it can be concluded that the TGT learning model assisted by Rumah Belajar edugame is effectively applied to IPAS learning in elementary schools.

Keywords: rumah belajar edugame, IPAS learning, TGT

ABSTRAK

Penelitian ini menyelidiki keefektifan model pembelajaran TGT berbantuan *edugame* Rumah Belajar ditinjau dari minat dan hasil belajar IPAS kelas V di sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design*, dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian adalah 27 peserta didik kelas 5a dan 28 peserta didik kelas 5c dari SDN Petompon 02 Kota Semarang. Kedua kelas memiliki kemampuan yang sama sebelum diberikan perlakuan. Setelah diberikan perlakuan, kelas eksperimen memiliki perbedaan rata-rata minat dan hasil belajar dengan kelas kontrol, hal tersebut dibuktikan dengan uji perbedaan dan diperoleh nilai signifikansi < 0,05. Hasil uji hipotesis keefektifan minat dan hasil belajar didapatkan nilai signifikansi < 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan *edugame* Rumah Belajar efektif diterapkan pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: *edugame* rumah belajar, pembelajaran IPAS, TGT

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu tujuan negara Indonesia dan hak seluruh warga negara yang tertuang dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea 4 (Nafrin, 2021:457). Kebijakan pemerintah Indonesia dalam dunia pendidikan yaitu Program Indonesia Pintar (PIP). Salah satu tujuan Program Indonesia Pintar (PIP) adalah wajib belajar 12 tahun (Rakista, 2020: 227). Program tersebut dibuat agar warga negara dapat memperoleh kesetaraan dan keadilan dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, pemerintah memberikan fasilitas kepada warga negara untuk dapat belajar dan mendapatkan haknya.

Pendidikan di Indonesia diatur oleh kurikulum (Lestari, 2023: 85). Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pasal 36, penerapan kurikulum disesuaikan dengan tingkat pendidikan, daerah, dan karakteristik peserta didik. Kurikulum pendidikan yang saat ini sedang berlaku di Indonesia yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka membebaskan guru untuk merencanakan pembelajaran sesuai potensi peserta didik. Oleh karena itu, guru dapat menyusun pembelajaran yang dapat

membuat peserta didik tertarik untuk belajar dan guru juga dapat mengenalkan potensi daerah yang ada kepada mereka.

Penilaian pembelajaran pada kurikulum merdeka dibagi menjadi tiga, yaitu asesmen diagnostik, asesmen formatif, dan asesmen sumatif (Budiono, 2023: 109). Penilaian proses pembelajaran perlu memperhatikan mata pelajaran yang hendak dinilai. Salah satu mata pelajaran pada kurikulum merdeka di sekolah dasar yaitu IPAS. IPAS merupakan mata pelajaran yang menggabungkan antara mata pelajaran IPA dan IPS. Tujuan pembelajaran IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yaitu mengembangkan rasa ingin tahu dan keterampilan, serta mengembangkan kognitif dan interpretasi sains (Agustina, 2022: 9181).

Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila guru dapat memaksimalkan proses pembelajaran. Saat proses pembelajaran, guru dapat memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat dicapai. Menurut Octavia (2020: 13) model pembelajaran adalah agenda pelaksanaan kegiatan agar proses

pembelajaran dapat terjadi secara lancar dan sistematis. Jadi, model pembelajaran dapat digunakan guru sebagai acuan dalam mengajar dan menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Model pembelajaran dapat didampingi dengan media pembelajaran agar proses pembelajaran lebih bermakna. Media pembelajaran merupakan perantara untuk membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar (Irsan, 2021: 1413). Media pembelajaran dapat menghadirkan stimulus kepada peserta didik agar menjadi semangat dalam belajar sehingga dapat mengikuti pembelajaran secara keseluruhan dan berkualitas (Hasan, 2021: 29). Oleh karena itu, media pembelajaran penting digunakan guru untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik agar mereka tertarik dan semangat dalam belajar.

Penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran akan mempengaruhi tujuan pembelajaran yang direncanakan. Salah satu kriteria tujuan pembelajaran tercapai atau sesuai rencana yaitu hasil belajar yang memuaskan. Hasil belajar adalah pencapaian dari partisipasi individu dalam kegiatan

pembelajaran. (Rahman, 2021:290). Jadi, hasil belajar yang baik dapat diperoleh saat guru dapat merancang pembelajaran dengan baik.

Kriteria lain untuk melihat tujuan pembelajaran tersebut tercapai adalah minat belajar yang tinggi. Minat belajar merupakan perasaan tertarik yang timbul dari diri sendiri ketika mereka mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat mendapatkan hasil yang memuaskan (Zebua, 2022: 255). Minat belajar mempunyai imbas dalam membuat seseorang orang memiliki keinginan untuk belajar, apabila peserta didik tidak memiliki keinginan atau minat untuk belajar, maka mereka akan mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran (Aprijal, 2020: 77). Pendidik harus mampu merancang pembelajaran yang menarik agar siswa berminat dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Kusumaningrum (2023) menemukan bahwa kurangnya minat dan hasil belajar IPAS yang didapatkan peserta didik, dikarenakan guru menggunakan model klasikal. Namun, setelah guru menerapkan media dan model pembelajaran yang menarik dan searah dengan isi pembahasan,

permasalahan tersebut dapat terselesaikan. Model pembelajaran yang menarik dan media pembelajaran yang variatif dapat menjadi solusi untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Permasalahan dalam proses pembelajaran IPAS juga ditemukan pada kelas V di SD Negeri Petompon 02 Kota Semarang. Kelas V di SD tersebut dibagi menjadi tiga kelas, yaitu kelas 5a, 5b, dan 5c. Peneliti mengumpulkan data penelitian melalui wawancara, observasi dan data dokumen pada kelas V SDN Petompon 02 Kota Semarang. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas 5a, 5b, dan 5c didapatkan hasil yang sama yaitu terdapat permasalahan pembelajaran pada mata pelajaran IPAS khususnya materi bumi dan atmosfer. Permasalahan lain yang terdapat dalam pembelajaran yaitu peserta didik terkendala dalam hal memahami materi IPAS. Sebaian besar peserta didik menganggap bahwa IPAS merupakan mata pelajaran yang sulit, hal itu dibuktikan dengan hasil belajar yang masih rendah. Ketiga guru kelas V tersebut menggunakan model pembelajaran konvensional saat pembelajaran

IPAS. Guru menggunakan gambar atau media visual lainnya sebagai media pembelajaran.

Permasalahan lain yang juga ditemui pada pembelajaran IPAS di kelas 5a, 5b, dan 5c yaitu peserta didik yang merasa bosan dan tidak tertarik saat mengikuti pembelajaran IPAS, hal tersebut dapat diketahui dengan ramainya kelas, peserta didik tidak memperhatikan penjelasan dari guru, saling berbicara dengan teman, dan bermain dengan teman sebangku. Hal tersebut menunjukkan bahwa minat belajar IPAS kelas 5a, 5b, dan 5c masih rendah. Minat belajar IPAS yang masih rendah dibuktikan dengan hasil belajar yang rendah. Hasil belajar yang menjadi acuan peneliti adalah nilai Sumatif Akhir Semester 1. KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) untuk mata pelajaran IPAS kelas V SDN Petompon 02 Kota Semarang adalah 75. Kelas 5a dengan jumlah peserta didik sebanyak 27, terdapat 12 dari 27 peserta didik (44,44%) yang mendapatkan nilai di atas KKTP. Kelas 5b dengan jumlah peserta didik sebanyak 28, 15 dari 28 peserta didik (53,57%) yang mendapatkan nilai di atas KKTP. Kelas 5c dengan jumlah peserta didik

sebanyak 28, terdapat 13 dari 28 peserta didik (46,42%) yang mendapatkan nilai di atas KKTP.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti akan menyelidiki keefektifan model pembelajaran TGT berbantuan media *edugame* Rumah Belajar. Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) adalah model pembelajaran yang berbasis games dan dilaksanakan dengan berkelompok (Munawaroh, 2023:316). Model pembelajaran tersebut dapat membantu peserta didik lebih aktif dalam belajar karena mereka akan saling berinteraksi saat belajar bersama di dalam kelompok. Menurut Femiria (2023:66) sintaks model pembelajaran TGT yaitu tahap presentasi kelas (*class perensentation*), belajar secara berkelompok (*teams*), permainan (*games*), kompetisi antar kelompok (*tournament*), dan apresiasi terhadap kelompok (*team recognition*).

Penelitian yang mendukung diterapkannya model pembelajaran TGT yaitu penelitian yang dilakukan oleh Dwi Utami, Didi Suhendi dan Endang Wahyuningrum (2023) menyatakan bahwa model TGT mempengaruhi minat belajar peserta didik, dibuktikan dengan rata-rata

hasil belajar yang didapatkan oleh kelompok yang memperoleh pembelajaran melalui model pembelajaran TGT lebih tinggi daripada kelompok dengan model konvensional.

Model pembelajaran TGT dalam penerapannya akan dibantu dengan media *edugame* Rumah Belajar. *Edugame* Rumah Belajar merupakan sebuah portal yang disediakan oleh Kemendikbud. *Edugame* Rumah Belajar menyediakan pembelajaran berbasis *game* sederhana namun tetap berfokus pada materi pembelajaran (Akhwani, 2023:969). Jadi, dapat disimpulkan bahwa *edugame* Rumah Belajar merupakan sebuah media pembelajaran digital dan inovatif yang telah disiapkan oleh pemerintah untuk menunjang pembelajaran.

Penelitian yang mendukung penggunaan media *edugame* Rumah Belajar yaitu penelitian oleh Esti Anisa Nurjanah (2022) menyatakan bahwa adanya peningkatan signifikan setelah menggunakan media tersebut, dibuktikan dengan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dan keberhasilan sebesar 62%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *edugame*

Rumah Belajar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Sesuai latar belakang yang telah diuraikan tersebut, peneliti akan menguji keefektifan model TGT berbantuan media edugame Rumah Belajar untuk pembelajaran IPAS. Peneliti melaksanakan penelitian eksperimen dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran TGT berbantuan *edugame* Rumah Belajar ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN Petompon 02 Kota Semarang”.

Berikut rumusan masalah yang diidentifikasi berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, yaitu: (1) Apakah terdapat perbedaan rata-rata minat belajar antara pembelajaran yang menggunakan model TGT berbantuan *edugame* Rumah Belajar dengan model konvensional? (2) Apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara pembelajaran yang menggunakan model TGT berbantuan *edugame* Rumah Belajar dengan model konvensional? (3) Apakah model pembelajaran TGT berbantuan *edugame* Rumah Belajar efektif ditinjau dari minat belajar IPAS materi bumi dan atmosfer di SD? (4) Apakah model pembelajaran TGT berbantuan *edugame* Rumah Belajar efektif ditinjau dari hasil belajar IPAS

materi bumi dan atmosfer pada peserta didik di SD?.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan oleh peneliti, tujuan dari peneliti ini adalah sebagai berikut: (1) Menganalisis perbedaan rata-rata minat belajar antara pembelajaran yang menggunakan model TGT berbantuan *edugame* Rumah Belajar dengan model konvensional. (2) Menganalisis perbedaan rata-rata hasil belajar antara pembelajaran pembelajaran dengan model TGT berbantuan *edugame* Rumah Belajar dengan model konvensional. (3) Menguji keefektifan model pembelajaran TGT berbantuan *edugame* Rumah Belajar ditinjau dari minat belajar IPAS materi bumi dan atmosfer di SD. (4) Menguji keefektifan model pembelajaran TGT berbantuan *edugame* Rumah Belajar ditinjau dari hasil belajar IPAS materi bumi dan atmosfer di SD.

Penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada guru untuk mempunyai pilihan dalam memilih model pembelajaran yang dapat menjadi acuan guru dalam memilih media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan efektif dalam pembelajaran IPAS serta meningkatkan aktivitas peserta didik. Kemudian memberikan

alternatif bagi sekolah untuk meningkatkan penggunaan model pembelajaran yang beragam dan penyediaan yang inovatif. Selain itu, melalui penelitian ini juga diharapkan dapat berkontribusi dalam dunia ilmu pengetahuan, khususnya pengembangan model dan media pembelajaran IPAS di SD.

B. Metode Penelitian

Penelitian eksperimen merupakan metode penelitian ini. Penelitian eksperimen merupakan penelitian digunakan untuk mengamati efek perlakuan tertentu (Sugiyono, 2016:6). Penelitian ini bertujuan untuk mengamati pengaruh suatu perlakuan terhadap sampel dengan menggunakan jenis penelitian *Quasi Experimental Design*, dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan model TGT berbantuan *edugame* Rumah Belajar, sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan model pembelajaran yang berbeda, yaitu model pembelajaran konvensional. Peneliti akan melaksanakan empat kali *treatment* ke kedua kelas. Terdapat dua jenis tes yang akan diberikan

kepada kedua kelas yaitu *pretest* dan *posttest* untuk membandingkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Seluruh peserta didik kelas V SDN Petompon 02 Kota Semarang merupakan populasi dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan *Simple Random Sampling* sebagai teknik dalam pengambilan sampel penelitian. Terdapat 27 peserta didik kelas 5a dalam kelas eksperimen dan 28 peserta didik kelas 5c dalam kelas kontrol dalam penelitian ini.

Pada penelitian ini, data yang diperoleh dengan teknik tes dan non tes. Peneliti memberikan dua kali tes kepada peserta didik, yaitu *pretest* dan *posttest*. Terdapat 30 soal pilihan ganda untuk dijadikan soal *pretest* dan *posttest* yang telah melalui tahapan uji coba di kelas 5b.

Pengumpulan data non tes berupa wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Peneliti membagikan angket minat sebanyak dua kali, yaitu *pretest* dan *posttest*. Terdapat 25 pernyataan untuk dijadikan angket *pretest* dan *posttest* yang telah melalui tahapan uji coba di kelas 5b.

Analisis data dilakukan sebanyak dua tahapan yaitu analisis

awal dan analisis akhir. Analisis data dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Analisis Data

Analisis Data	Uji
Analisis Awal	Normalitas awal
	Homogenitas awal
	Kesamaan rata-rata <i>pretest</i>
Analisis Akhir	Normalitas akhir
	Homogenitas akhir
	Uji perbedaan
	Uji keefektifan

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Uji penelitian ini menggunakan data *pretest* dan *posttest*.

Analisis Data Awal

Data nilai *pretest* minat dan hasil belajar dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Nilai *Pretest* Minat dan Hasil Belajar

Kelas	Variabel	Data	Skor
Kelas kontrol	Minat belajar	Nilai tertinggi	81
		Nilai terendah	54
		Rata-rata	67,54
	Hasil belajar	Nilai tertinggi	73
		Nilai terendah	27
		Rata-rata	54,89
Kelas eksperimen	Minat belajar	Nilai tertinggi	81
		Nilai terendah	51
		Rata-rata	65,78
	Hasil belajar	Nilai tertinggi	77
		Nilai terendah	27
		Rata-rata	53,96

Uji normalitas awal merupakan uji pertama dalam analisis awal dengan melihat nilai pada kolom *Shapiro-Wilk* dan nilai signifikansinya yaitu 0,05. Hasil uji normalitas awal dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Awal

Variabel	Kelas	Test of Normality		
		Statistic	df	Sig.
Minat Belajar	Kelas Kontrol	.928	28	.893
	Kelas Eksperimen	.991	27	.998
Hasil Belajar	Kelas Kontrol	.931	28	.065
	Kelas Eksperimen	.954	27	.273

Berdasarkan tabel tersebut, nilai signifikansi minat belajar lebih dari 0,05 untuk kelas kontrol dan eksperimen ($0,893 > 0,05$ dan $0,998 > 0,05$). Kemudian nilai signifikansi hasil belajar lebih dari 0,05 untuk kelas kontrol dan eksperimen ($0,065 > 0,05$ dan $0,273 > 0,05$). Dikarenakan nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka kelas kontrol dan eksperimen telah dinyatakan berdistribusi normal.

Setelah kedua kelas dinyatakan berdistribusi normal, kemudian diuji kembali dengan uji homogenitas. Hasil uji homogenitas awal dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Awal

Test of Homogeneity of Variance					
Variabel		Levene statistic	df 1	df2	Sig.
Minat Belajar	Based on Mean	.694	1	53	.408
Hasil Belajar	Based on Mean	.149	1	53	.701

Berdasarkan tabel tersebut, nilai signifikansi minat belajar pada *Based on Mean* lebih dari 0,05 yaitu 0,408 ($0,408 > 0,05$), kemudian nilai signifikansi hasil belajar pada *Based on Mean* lebih dari 0,05 yaitu 0,701 ($0,701 > 0,05$), sehingga kedua kelas dinyatakan homogen.

Selanjutnya dilakukan uji kesamaan rata-rata *pretest*. Uji tersebut bertujuan untuk dapat melihat kesamaan rata-rata kedua kelas sebelum dilakukannya perlakuan. Uji yang digunakan yaitu uji *independent sample T-test*.

Berdasarkan uji kesamaan rata-rata *pretest* minat belajar secara statistik menggunakan uji *independent sample T-test*, diperoleh sig. (2-tailed) $> 0,05$ ($0,347 > 0,05$). Kemudian untuk hasil belajar, didapatkan diperoleh sig. (2-tailed) $> 0,05$ ($0,806 > 0,05$). Jadi, ditarik kesimpulan bahwa tidak adanya perbedaan atau kedua kelas memiliki

kemampuan sama sebelum diberikan perlakuan. Hasil uji kesamaan rata-rata *pretest* dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Kesamaan Rata-Rata Pretest

Independent Samples Test						
Variabel		Levene's Test for Equality of Variance		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df (2-tailed)	Sig.
Minat Belajar	Equal variances assumed	.694	.408	.948	53	.347
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.149	.701	.247	53	.806

Analisis Akhir

Uji pertama dalam analisis data akhir yaitu uji normalitas data akhir dengan melihat nilai pada kolom Shapiro-Wilk dan nilai signifikansinya yaitu 0,05. Uji normalitas data akhir menggunakan nilai *posttest*.

Berdasarkan uji normalitas, nilai signifikansi minat belajar lebih dari 0,05 untuk kelas kontrol dan eksperimen ($0,112 > 0,05$ dan $0,534 > 0,05$). Kemudian nilai signifikansi hasil belajar lebih dari 0,05 untuk kelas kontrol dan eksperimen ($0,487$

> 0,05 dan 0,065 > 0,05). Dikarenakan nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka kelas kontrol dan eksperimen telah dinyatakan berdistribusi normal. Hasil uji normalitas akhir dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Akhir

Test of Normality				
Variabel	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Minat Belajar	Kelas Kontrol	.940	28	.112
	Kelas Eksperimen	.967	27	.534
Hasil Belajar	Kelas Kontrol	.966	28	.487
	Kelas Eksperimen	.929	27	.065

Setelah melalui uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Hasil uji homogenitas akhir dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas Akhir

Test of Homogeneity of Variance					
Variabel		Levene statistic	df1	df2	Sig.
Minat Belajar	Based on Mean	1.488	1	53	.228
Hasil Belajar	Based on Mean	.666	1	53	.418

Berdasarkan table tersebut, nilai signifikansi minat belajar pada *Based on Mean* lebih dari 0,05 yaitu 0,228 (0,228 > 0,05), kemudian nilai signifikansi hasil belajar pada *Based on Mean* lebih dari 0,05 yaitu 0,418

(0,418 > 0,05), sehingga kedua kelas dinyatakan homogen.

Selanjutnya dilakukan uji perbedaan dan keefektifan berdasarkan nilai *posttest* kedua kelas. Data nilai *posttest* minat dan hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Nilai Posttest Minat dan Hasil Belajar

Kelas	Variabel	Data	Skor
Kelas kontrol	Minat belajar	Rata-rata	79,93
		Nilai tertinggi	91
	Nilai terendah	54	
	Hasil belajar	Rata-rata	78,29
		Nilai tertinggi	100
	Nilai terendah	63	
Kelas eksperimen	Minat belajar	Rata-rata	87,07
		Nilai tertinggi	100
	Nilai terendah	51	
	Hasil belajar	Rata-rata	85,33
		Nilai tertinggi	100
	Nilai terendah	73	

Berdasarkan data tersebut, selanjutnya akan di uji perbedaan menggunakan uji *independent sample t-test*. Uji perbedaan dilakukan sebanyak dua kali yaitu untuk variabel minat dan hasil belajar. Prinsip pengambilan keputusan hipotesis yaitu H0 diterima jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan H0 diterima apabila nilai signifikan > 0,05 (Priyatno, 2010:35-36).

Uji perbedaan yang pertama yaitu uji perbedaan minat belajar. Hipotesisnya yaitu terdapat perbedaan rata-rata minat belajar antara pembelajaran yang menggunakan model TGT berbantuan *edugame* Rumah Belajar dengan model konvensional. Hasil uji perbedaan minat belajar dapat dilihat pada Tabel 9.

Tabel 9. Uji Perbedaan Minat Belajar

		Independent Samples Test				
		Levene's Test for Equality of Variance		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	d	Sig. (2-tailed)
Minat Belajar	Equal variances assumed	1.488	.288	3.965	53	.000

Berdasarkan data tersebut, diketahui nilai t_{hitung} sebesar 3,965 dan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai t_{tabel} yaitu 2,006. Oleh karena itu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,965 > 2,006$) dan memiliki nilai sig. (2-tailed) yaitu 0,000 ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak. Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan rata-rata minat belajar antara pembelajaran yang menggunakan model TGT

berbantuan *edugame* Rumah Belajar dengan model konvensional.

Uji perbedaan yang kedua yaitu uji perbedaan hasil belajar. Hipotesisnya yaitu terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara pembelajaran yang menggunakan model TGT berbantuan *edugame* Rumah Belajar dengan model konvensional. Hasil uji perbedaan hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 10.

Tabel 10. Uji Perbedaan Hasil Belajar

		Independent Samples Test				
		Levene's Test for Equality of Variance		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	d	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.666	.418	2.749	53	.008

Berdasarkan data tersebut, nilai t_{hitung} sebesar 2,749 dan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,008. Nilai t_{tabel} yaitu 2,006. Oleh karena itu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,749 > 2,006$) dan memiliki nilai sig. (2-tailed) yaitu 0,008 ($0,008 < 0,05$), maka H_0 ditolak. Jadi, dapat ditarik kesimpulan yaitu terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara pembelajaran yang menggunakan

model TGT berbantuan *edugame* Rumah Belajar dengan model konvensional.

Setelah menguji perbedaan, uji selanjutnya yaitu uji keefektifan. Uji keefektifan pada penelitian ini menggunakan uji *one sample t-test*. Prinsip pengambilan keputusan hipotesis yaitu H_0 diterima jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan H_0 diterima apabila nilai signifikan $> 0,05$ (Priyatno, 2010:35-36).

Uji keefektifan yang pertama yaitu uji keefektifan minat belajar. Uji keefektifan digunakan untuk melihat seberapa efektif pembelajaran di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Hipotesisnya yaitu model TGT berbantuan *edugame* Rumah Belajar lebih efektif ditinjau dari minat belajar IPAS materi bumi dan atmosfer di SD. Hasil uji keefektifan minat belajar dapat dilihat pada Tabel 11.

Tabel 11. Uji Keefektifan Minat Belajar

One-Sample Test			
Test Value = 79.93			
	t	df	Sig. (2-tailed)
Minat belajar	5.052	26	.000

Berdasarkan data tersebut, nilai t_{hitung} sebesar 5,052 dan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai t_{tabel}

yaitu 2,056. Oleh karena itu $t_{hitung} > t_{tabel}$ (5,052 $>$ 2,056) dan memiliki nilai sig. (2-tailed) yaitu 0,000 (0,000 $<$ 0,05), maka H_0 ditolak. Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa model TGT berbantuan *edugame* Rumah Belajar lebih efektif ditinjau dari minat belajar IPAS materi bumi dan atmosfer di SD.

Uji keefektifan yang kedua yaitu uji keefektifan hasil belajar. Hipotesisnya yaitu model TGT berbantuan *edugame* Rumah Belajar lebih efektif ditinjau dari hasil belajar IPAS materi bumi dan atmosfer di SD. Hasil uji keefektifan hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 12.

Tabel 12. Uji Keefektifan Hasil Belajar

One-Sample Test			
Test Value = 78.29			
	t	df	Sig. (2-tailed)
Minat belajar	4.411	26	.000

Berdasarkan data tersebut, nilai t_{hitung} sebesar 4,411 dan sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai t_{tabel} yaitu 2,056. Oleh karena itu $t_{hitung} > t_{tabel}$ (4,411 $>$ 2,056) dan memiliki nilai sig. (2-tailed) yaitu 0,000 (0,000 $<$ 0,05), maka H_0 ditolak. Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa model TGT berbantuan *edugame* Rumah Belajar lebih efektif ditinjau dari hasil belajar

IPAS materi bumi dan atmosfer di SD.

D. Kesimpulan

Model pembelajaran TGT berbantuan *edugame* Rumah Belajar efektif dalam membantu peserta didik untuk meningkatkan minat dan hasil belajarnya. Pengujian ini dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas, uji kesamaan rata-rata pretest, uji perbedaan dan uji keefektifan. Berdasarkan beberapa uji tersebut, kelas kontrol dan eksperimen dinyatakan homogen dan berdistribusi normal. Selain itu, peserta didik berkemampuan yang sama sebelum dilakukannya perlakuan.

Selanjutnya dilakukan uji perbedaan menggunakan *independent sample test*. Hasil uji perbedaan minat dan hasil belajar yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,965 > 2,006$ dan $2,749 > 2,006$) serta nilai signifikansinya $> 0,05$ ($0,000 < 0,05$ dan $0,008 < 0,000$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata minat dan hasil belajar antara pembelajaran yang menggunakan model TGT berbantuan *edugames* Rumah Belajar dengan model konvensional.

Untuk mengetahui keefektifan minat dan hasil belajar model pembelajaran TGT berbantuan *edugame* Rumah Belajar, digunakan uji *one sample t-test*. Hasil uji keefektifan minat dan hasil belajar yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,052 > 2,056$ dan $4,411 > 2,056$) serta nilai signifikansinya $> 0,05$ ($0,000 < 0,05$ dan $0,000 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan *edugame* Rumah Belajar efektif diterapkan di sekolah dasar.

Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan rekomendasi untuk meneliti model berbantuan media pembelajaran. Selain untuk penelitian lanjutan, para peneliti akan memiliki pandangan dalam penggunaan model berbantuan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). *Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka*. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180-9187.

- Akhwani, A., & Rulyansah, A. (2023). *Pelatihan dan Pemanfaatan Edugame Rumah Belajar sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. Indonesia Berdaya*, 4(3), 967-974.
- Aprijal, A., Alfian, A., & Syarifudin, S. (2020). *Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling. Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 6(1), 76-91.
- Budiono, A. N., & Hatip, M. (2023). *Asesmen Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka. Jurnal Axioma: Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 8(1), 109-123.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Femiria, C., Febriandi, R., & Ekok, A. S. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Flash Card pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV. IPAR: Ilmu Pendidikan Dasar*, 1(1), 64-77.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group
- Irsan, I., Pertiwi, A., & Fina, R. (2021). *Pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan canva. Jurnal Abdidas*, 2(6), 1412-1417.
- Kusumaningrum, N., & Ismanto, B. (2023). *Implementasi Model TGT berbantu Media Gayang Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kelas V Sekolah Dasar. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 2532-2542.
- Lestari, D., Asbari, M., & Yani, E. E. (2023). *Kurikulum Merdeka: Hakikat Kurikulum dalam Pendidikan. Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 85-88.
- Munawaroh, F., Prasetyaningtyas, F. D., & Arlinda, F. D. (2023). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V*

- SD Negeri Ngaliyan 03. JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan, 1(2), 314-341.*
- Nafrin, I. A., & Hudaidah, H. (2021). *Perkembangan pendidikan Indonesia di masa pandemi COVID-19. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(2), 456-462.*
- Nurjanah, E. A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Pada Portal Rumah Belajar Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMPN 16 Banda Aceh* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan).
- Octavia, S. A. (2020). *Model-model pembelajaran*. Deepublish.
- Priyatno, D. (2010). *Teknik Mudah dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian dengan SPSS*. Yogyakarta: Gava Media.
- Rahman, S. (2022). *Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar.*
- Rakista, P. M. (2020). *Implementasi Kebijakan Program Indonesia Pintar (PIP). Sawala: Jurnal Administrasi Negara, 8(2), 224-232.*
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Utami, D., Suhendi, D., & Wahyuningrum, E. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika pada Peserta Didik Kelas V SDN Gugus Sultan Mahmud Badaruddin II, Oku Timur. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(3), 3623-3636.*
- Zebua, E., & Harefa, A. T. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Blended learning Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Educativo: Jurnal Pendidikan, 1(1), 251-262.*