PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TGT BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR

Luh Kembar Wardaniasih[1], Kadek Yudiana[2], Ketut Herya Darma Utami[3]

[1,2,3] PGSD FIP Universitas Pendidikan Ganesha

[1]kembar@student.undiksha.ac.id, [2]kadek.yudiana@undiksha.ac.id,

[3]darma.utami@undiksha.ac.id

Abstract

This study was motivated by a learning process that is insufficiently interactive, boring, and lacking in innovation, as well as the suboptimal integration of learning media, which results in students lacking the desire and motivation to learn. The purpose of this study is to determine the effect of the interactive multimedia-assisted TGT cooperative learning model on the learning outcomes of fourth-grade elementary school students in Integrated Science. This study is a quasi-experimental study using a Non-Equivalent Post-test Only Control Group Design. The study population consisted of all fourth-grade students in Cluster IV of Kubutambahan Subdistrict, with the sample determined using cluster sampling. Data collection employed an objective test comprising 30 items. Hypothesis testing was conducted using an Independent Samples t-test. The results obtained by the researcher were a calculated t-value of 2.732 and a critical t-value of 1.677, such that the calculated t-value was greater than the critical t-value (2.732 > 1.677), with a significance level (two-tailed) of 0.009 < 0.05. The conclusion drawn is that there is a significant effect, indicating that H_0 is rejected and H_1 is accepted.

Keywords: TGT cooperative learning model, interactive multimedia, IPAS learning outcomes

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran yang kurang interaktif, membosankan dan kurang inovatif serta pengintegrasian media pembelajaran yang kurang optimal sehingga mengakibatkan siswa tidak memiliki keinginan dan motivasi belajar. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tgt berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SD. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan desain Non-Equivalent Post-test Only Control Group Design. Populasi penelitian diambil dari seluruh siswa kelas IV Gugus IV Kecamatan Kubutambahan, dengan sampel yang ditentukan menggunakan teknik cluster sampling. Metode pengumpulan data menggunakan tes soal objektif yang berjumlah 30 soal. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan analisis uji t Independent Samples t-test dengan hasil yang diperoleh oleh peneliti adalah t_{hitung} sebesar 2,732 dan t_{tabel} sebesar 1,677 sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ = 2,732 > 1,677 dengan nilai signifikansi (2-tailed) yaitu 0,009 < 0,05. Kesimpulan yang diperoleh bahwa terdapat pengaruh yang signifikan yang menyatakan H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Kata kunci: Model pembelajaran kooperatif TGT, Multimedia interaktif, Hasil Belajar IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah proses untuk mengubah perilaku dan tingkah laku seseorang menjadi lebih baik (Harahap, 2022). Paradigma pendidikan saat ini menuntut pendidik untuk mampu menggunakan teknologi, informasi dan komunikasi dalam pembelajaran di dalam kelas (Farikhah dkk., 2023). Pendidik dituntut untuk mampu mengembangkan kemampuan pedagogi dan teknologi secara bersamaan untuk menghasilkan proses pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Terlebih lagi, hal tersebut tercantum pada kurikulum yang diterapkan saat ini yaitu kurikulum merdeka yang merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang bermacam-macam untuk meningkatkan kompetensi peserta didik secara lebih optimal (Aprillia dkk., 2022). Pada proses pembelajaran, pendidik memiliki peran penting untuk memberikan informasi, pengetahuan, kreativitas, dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap segala hal yang memiliki keterkaitan dengan pembelajaran. Pendidik bertugas untuk memberikan proses pembelajaran yang menarik perhatian siswa, minat serta motivasi belajar siswa agar proses pembelajaran terlaksana dengan lebih efektif dan efisien.

Pada kurikulum merdeka saat ini, terdapat salah satu mata pelajaran yang diintegrasikan yaitu pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS. Pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran yang memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada siswa terkait dengan berbagai hal di lingkungan sekitarnya yang berkaitan dengan alam dan sosial sehingga mereka dapat menerapkan pengetahuan tersebut di dalam kehidupan sehari-hari (Rosiyani dkk., 2024). Pembelajaran IPAS di sekolah dasar hendaknya mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, rasa ingin tahu, kreatif, kemampuan memecahkan masalah dan kesadaran lingkungan sekitar secara holistik baik dari aspek alam maupun sosial. Pembelajaran

IPAS di sekolah dasar disesuaikan dengan tahap perkembangan dan karakteristik peserta didik, yang mana peserta didik di sekolah dasar masih memandang segala sesuatu yang mereka lihat secara konkret, utuh, apa adanya, serta mereka melihat apa yang ada dilingkungannya terintegrasi dan belum mampu berpikir terkotak-kotak (Anisah dkk., 2023). Pelaksanaan pembelajaran IPAS di sekolah dasar juga harus memperhatikan karakteristik siswa yang senang bermain, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung, sehingga tujuan pembelajaran yang tercapai sesuai harapan (Ardithayasa & Yudiana, 2020).

Adapun pembelajaran yang baik hendaknya dilaksanakan secara aktif, kreatif dan menyenangkan agar memberikan pengalaman belajar yang lebih melekat dan mudah dipahami oleh peserta didik. Proses pembelajaran ini sering disebut dengan pembelajaran dengan *edutainment. Edutainment* sendiri diartikan sebagai suatu proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan (Nur'Aini, 2022). Akan tetapi, permasalahan yang sering terjadi dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran IPAS adalah pendidik kurang mampu memberikan proses belajar yang menyenangkan, interaktif, menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Pembelajaran tersebut dianggap membosankan oleh siswa sehingga banyak dari siswa merasa mengantuk, tidak fokus dan memilih bermain dengan teman sebangku ketika pembelajaran dilaksanakan yang berakibat pada tujuan pembelajaran yang tidak tercapai dan menurunnya hasil belajar yang diperoleh. Hal ini, dipengaruhi oleh berbagai macam faktor seperti: penggunaan model pembelajaran yang kurang sesuai dengan materi ajar, karakteristik siswa dan gaya belajar siswa; pengintegrasian media pembelajaran yang kurang optimal dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi sehingga siswa tidak memahami apa yang dibelajarkan secara mendalam; serta kurangnya perhatian yang diberikan oleh orang tua (Aini dkk., 2024). Untuk itu, agar proses pembelajaran menjadi

lebih menarik dan memberikan kesempatan lebih banyak kepada siswa dalam proses belajar maka dibutuhkan penggunaan model dan media belajar yang tepat dengan karakteristik dan tahap perkembangan mereka.

Model pembelajaran sendiri diartikan sebagai sebuah gambaran dari proses pembelajaran yang sudah di desain, digunakan serta di evaluasi dengan sistematis oleh pendidik dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran adalah contoh gambaran dari proses pembelajaran yang dilakukan dari awal sampai akhir yang sudah disajikan oleh pendidik di dalam kelas (Rokhimawan dkk., 2022). Penerapan suatu model pembelajaran dapat diintegrasikan dengan sebuah media pembelajaran untuk memaksimalkan tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Penggunaan model pembelajaran yang inovatif serta diintegrasikan dengan media yang kreatif akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik secara langsung yang akan meningkatkan minat belajar mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh. Berkaitan dengan implementasinya pada pembelajaran di sekolah dasar, 80% guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dalam melaksanakan proses pembelajaran (Susmariani dkk., 2022). Model pembelajaran konvensional diartikan sebagai model pembelajaran tradisional yang lebih berpusat pada guru melalui penggunaan metode ceramah yang sangat monoton dan verbalis sehingga kurang relevan dengan penerapan kurikulum saat ini (Fahrudin dkk., 2021). Pada penerapan model pembelajaran konvensional pendidik berperan sangat dominan, sehingga siswa menjadi penerima informasi pasif yang menuntut mereka untuk lebih banyak mengingat maupun menghafal sehingga kesempatan mereka untuk belajar berpikir kritis, memecahkan masalah dan memahami konsep pembelajaran lebih sedikit (Oktaviani & Kurniawan, 2023).

Hal ini juga diperkuat dengan hasil observasi yang diperoleh oleh peneliti pada salah satu Gugus di kecamatan Kubutambahan, yang mana didapatkan hasil bahwa tenaga pengajar cenderung menggunakan

model dan media pembelajaran yang monoton pada proses pembelajaran. Model dan media belajar yang digunakan hanya terpaku pada model pembelajaran konvensional dan *Problem Based Learning* (PBL) serta cenderung hanya menggunakan video pembelajaran sebagai penunjang penyampaian materi di dalam kelas dan pembelajaran yang masih cenderung berpusat pada pengajar. Terlebih lagi, pada penelitian yang dilakukan oleh Setiawati (2024) menunjukkan bahwa Pembelajaran yang berbasis *teacher centered* (berpusat pada guru) masih digunakan dalam konteks pembelajaran di kelas. Pembelajaran yang berbasis *teacher centered* cenderung kurang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik yang mengakibatkan peserta didik tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan tidak memahami materi pembelajaran serta tidak memupuk kemampuan berpikir kritis mereka dikarenakan hanya menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru (Setiawati dkk., 2024). Hal ini berakibat pada kesulitan siswa memahami materi yang diajarkan oleh guru sehingga siswa cenderung kurang aktif di kelas dan nilai hasil pembelajaran siswa sangat rendah (Reynaldi dkk., 2022). Berdasarkan hasil studi dokumen yang dilakukan pada Gugus IV Sekolah Dasar di Kecamatan Kubutambahan diperoleh bahwa hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Adapun persentase nilai hasil belajar IPAS dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Data hasil belajar siswa kelas IV Gugus IV Kecamatan Kubutambahan

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Kategori
1	SD Negeri 1 Bulian	16 siswa	82%	Tidak Tuntas
2	SD Negeri 2 Bulian	29 siswa	63%	Tidak Tuntas
3	SD Negeri 3 Bulian	39 siswa	57%	Tidak Tuntas
4	SD Negeri 1 Depeha	28 siswa	59%	Tidak Tuntas
5	SD Negeri 2 Depeha	16 siswa	31%	Tuntas
6	SD Negeri 3 Depeha	18 siswa	76%	Tidak Tuntas
7	SD Negeri 4 Depeha	31 siswa	39%	Tuntas

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar IPAS

kelas IV pada Gugus IV masih tergolong sangat rendah. Tabel tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar sekolah pada Gugus IV memiliki nilai rata-rata di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dengan demikian proses pembelajaran penting untuk diperbaiki agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih baik, menarik, menyenangkan sehingga mampu meningkatkan minat dan keinginan belajar dalam dirinya untuk meningkatkan hasil belajarnya (Anwar dkk., 2022). Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Game Tournament*), Model pembelajaran kooperatif TGT ini merupakan salah satu strategi pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk ikut berpartisipasi dalam pembelajaran tanpa memandang status peserta didik, mengajak mereka untuk menjadi tutor sebaya dan permainan. Model pembelajaran TGT membantu membentuk kepercayaan terhadap sesama anggota kelompok, kolaborasi, dan kompetisi (Alfira & Syofyan, 2022). Tahapan dalam penerapan model pembelajaran ini dimulai dari penyampaian materi, pembagian tim, *game*, kompetisi antar kelompok dan *reward*. Dikatakan dalam penelitian yang dilakukan oleh Suandita & Rati yang menyatakan bahwa model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran serta meningkatkan minat belajar mereka (Suandita & Rati, 2024). Hal ini juga serupa dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Suardin dkk bahwa model pembelajaran Kooperatif TGT terbukti mampu meningkatkan kemampuan akademik dengan meningkatkan suasana dan motivasi belajar siswa, serta membentuk kerja sama antar kelompok siswa (Suardin dkk., 2023).

Guna mencapai optimalisasi peningkatan kemampuan akademik siswa, dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat dan interaktif. Media pembelajaran yang diintegrasikan dengan teknologi dan mampu mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar yang memberikan interaksi langsung antara pengguna media dengan media ajar dapat dikatakan sebagai multimedia interaktif (Said, 2023). Multimedia

menampilkan objek dengan bentuk animasi bergerak dapat mempermudah pemahaman terhadap materi (Samsiyah & Fajar, 2021). Multimedia interaktif merupakan pengemasan berbagai jenis media seperti gambar, audio, teks, maupun animasi yang tersimpan menjadi file digital yang berguna untuk menyalurkan informasi maupun pesan kepada khalayak agar bisa mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan efektif (Wulandari dkk., 2022). Penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT dengan berbantuan multimedia interaktif dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar, model belajar yang mengintegrasikan dengan permainan dan *tournament* yang memicu semangat bersaing peserta didik secara sehat akan membantu mereka mengikuti kegiatan belajar dengan menyenangkan. Selain itu, penggunaan multimedia interaktif akan menarik fokus mereka dalam proses belajar serta keterlibatan aktif secara langsung sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada pengajar dan pembelajaran menjadi lebih efektif.

Dari permasalahan yang ditemukan, maka peneliti berniat untuk menguji pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan multimedia Interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS. Peneliti mengamati bahwa siswa kelas IV menyukai proses pembelajaran yang memiliki unsur diskusi kelompok, permainan akademik dan turnamen akademik untuk meningkatkan interaksi dan partisipasi aktif siswa. Pengintegrasian multimedia interaktif juga dapat menarik fokus dan menumbuhkan semangat serta motivasi belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan merupakan jenis penelitian kuantitatif yakni penelitian yang datanya berupa angka-angka sebagai alat dalam pemerolehan keterangan. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian eksperimen dalam bentuk eksperimen semu (*Quasi Eksperimental Research*) yakni mempunyai kelompok kontrol, akan tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Syahrizal & Jailani,

2023). Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen *Non-Equivalent Post-test Only Control Group Design,* desain ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Kelompok	Perlakuan	Posttest
Eksperimen (E)	X	O_1
Kontrol (K)	-	O_2

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD di Gugus IV Kecamatan Kubutambahan, Kabupaten Buleleng yang terdiri dari tujuh sekolah dan terdapat tujuh kelas IV dengan jumlah siswa sebanyak 177 orang. Sampel penelitian ditentukan dengan menggunakan teknik *cluster sampling* dan memperoleh kelompok eksperimen yaitu SD Negeri 2 Bulian dengan jumlah 29 orang siswa, sedangkan kelompok kontrol yaitu SD Negeri 1 Depeha dengan jumlh 28 orang siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode wawancara dan metode tes berupa tes objektif yang berjumlah 30 butir soal. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu analisis uji-t *Independent Samples t-test* (Uji t Sampel Independen) dengan rumus polled varians. Pengujian dilakukan dengan taraf signifikansi 5% (0,05) dengan menggunakan bantuan dari SPSS ver 25. Uji prasyarat sebelum uji hipotesis yaitu dengan dilakukan uji normalitas dengan menggunakan rumus Shapiro-Wilk dan uji homogenitas varians dengan menggunakan rumus *Levene's Test of Equality of Error Varience*.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS ver 25.

Data penelitian hasil post-test kelompok eksperimen

Hasil belajar kelompok eksperimen diperoleh dari data *post-test* yang diberikan kepada 25 siswa yang telah mendapatkan perlakuan berupa model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Multimedia Interaktif. Data tersebut menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh adalah 100 dan nilai terendah adalah 20. Untuk mengetahui kategori hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dapat diperhatikan pada tabel Kriteria Kategori Rentangan Skor Skala Lima.

Tabel 2. Kriteria Kategori Rentangan Skor Skala Lima

Rentang skor	Klasifikasi atau predikat
75 ≤ M ≤ 100	Sangat Tinggi
58 ≤ M < 75	Tinggi
41 ≤ M < 58	Sedang
25 ≤ M < 41	Rendah
0 ≤ M < 25	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel kategori tersebut, nilai rata-rata siswa pada

kelompok eksperimen yakni sebesar 70,7 memenuhi kategori 58 ≤ M < 75. Sehingga, nilai hasil belajar siswa dapat dikategorikan tinggi. Adapun nilai Mean yang diperoleh adalah 70,7, Median 74,5 dan Modus 75,5.

Data penelitian hasil post-test kelompok kontrol

Hasil belajar kelompok kontrol diperoleh dari data *post-test* yang diberikan kepada 25 siswa. Data tersebut menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh adalah 90 dan nilai terendah adalah 20. Untuk mengetahui kategori hasil belajar siswa pada kelompok kontrol dapat diperhatikan pada tabel Kriteria Kategori Rentangan Skor Skala Lima.

Tabel 3. Kriteria Kategori Rentangan Skor Skala Lima

Rentang skor	Klasifikasi atau predikat
75 ≤ M ≤ 100	Sangat Tinggi
58 ≤ M < 75	Tinggi
41 ≤ M < 58	Sedang
25 ≤ M < 41	Rendah
0 ≤ M < 25	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel kategori tersebut, nilai rata-rata siswa pada kelompok eksperimen yakni sebesar 54,3 memenuhi kategori 41 ≤ M < 58. Sehingga, nilai hasil belajar siswa dapat dikategorikan sedang. Adapun nilai Mean yang diperoleh adalah 54,3, Median 54 dan Modus 53,5.

Hasil uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dulu akan dilaksanakan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat analisis pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Uji normalitas

Uji normalitas sebaran data ditujukan untuk mengetahui dan membuktikan frekuensi sebaran data hasil penelitian berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan terhadap data hasil belajar IPAS kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji normalitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis Shapiro Wilk dengan bantuan program SPSS ver 25. Untuk mengetahui data berdistribusi normal, data harus memenuhi kriteria sebagai berikut.

1. Jika nilai sig. > 0,05, maka data berdistribusi normal
2. Jika nilai sig. < 0,05, maka data berdistribusi tidak normal

Adapun hasil pengujian normalitas sebaran data dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Sebaran Data Hasil Belajar IPAS

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]	Shapiro-Wilk

	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Kelompok Eksperimen	,147	25	,169	,937	25	,127
Hasil Kelompok Kontrol	,124	25	,200	,941	25	,156

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada kolom Shapiro-Wilk, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,127 untuk kelompok eksperimen dan 0,156 untuk kelompok kontrol. Nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji homogenitas

Pengujian homogenitas varians dilakukan untuk mengetahui bahwa dua atau lebih kelompok data berasal dari populasi yang sejenis atau seragam (homogen). Uji homogenitas varians dilakukan terhadap data hasil belajar IPAS siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Pada penelitian ini, uji homogenitas varians dilakukan dengan menggunakan rumus *Levene's Test of Equality of Error Varience* dengan bantuan program SPSS ver 25. Untuk mengetahui bahwa data tersebut homogen, maka harus memenuhi kriteria pengujian sebagai berikut.

1. Jika nilai sig. > 0,05, maka data dinyatakan homogen
2. Jika nilai sig. < 0,05, maka data dinyatakan tidak homogen

Adapun hasil pengujian homogenitas varians dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Hasil uji homogenitas varians sebaran data hasil belajar IPAS

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	,129	1	48	,721
	Based on Median	,153	1	48	,697
	Based on Median and with adjusted df	,153	1	43,235	,697
	Based on trimmed mean	,153	1	48	,697

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil uji homogenitas varians sebaran data hasil *post-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh hasil sebesar 0,721. Hasil tersebut menunjukkan bahwa 0,721 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data tersebut bersifat homogen.

Pengujian hipotesis

Berdasarkan hasil uji prasyarat data hasil belajar IPAS siswa dikatakan normal dan homogen. Maka, analisis dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis penelitian dilakukan dengan menggunakan uji-t pada taraf signifikansi 5%. Dalam penelitian ini, analisis statistik yang digunakan adalah uji-t sampel independent (*Independent Sample t-test*) yang dihitung dengan menggunakan bantuan program SPSS ver 25. Adapun hipotesis yang diujikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

H1 : Terdapat pengaruh yang signifikan hasil belajar IPAS kelompok yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Multimedia Interaktif pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

H0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan hasil belajar IPAS kelompok yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Multimedia Interaktif pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam analisis uji-t berdasarkan nilai signifikansi adalah sebagai berikut.

1. Jika nilai sig. > 0,05, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak
2. Jika nilai sig. < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima

Kriteria dalam melakukan uji hipotesis adalah H_0 diterima dan H_1 ditolak jika harga $t_{hitung} < t_{tabel}$. Sedangkan H_0 ditolak dan H_1 diterima jika harga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Adapun hasil dari analisis uji-t dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6. Rekapitulasi hasil Uji-t Independent Samples Test

Levene's Test for Equality of Variances	Sig. (2-tailed)	Taraf 5%	df	t_{hitung}	t_{tabel}
Hasil Belajar	0,009	0,05	48	2,732	1,677

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai pada kolom sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,009. Mengacu pada hasil yang didapat tersebut jika dibandingkan dengan nilai signifikansi 0,05 maka dapat diketahui bahwa 0,009 < 0,05. Selanjutnya diperoleh juga nilai t_{hitung} adalah sebesar 2,732 dan t_{tabel} sebesar 1,677 sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ = 2,732 > 1,677. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh

yang signifikan hasil belajar IPAS kelompok yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Multimedia Interaktif pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

D. Kesimpulan

Dari pembahasan dan data yang sudah dipaparkan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar. Hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan nilai rata-rata yang diperoleh pada kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan multimedia interaktif dan pada kelompok kontrol yang dibelajarkan dengan model konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

Alfira, A., & Syofyan, H. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA daur kehidupan hewan siswa SD. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, *7*(1), 177. https://doi.org/10.29210/022080jpgi0005

Anisah, A. S., Widyastuti, R., Mubarokah, G., & Istiqomah, I. (2023). Pemetaan Materi IPA Dan IPS Dalam Kurikulum Merdeka (Studi Kasus di Sekolah Pengggerak SDN 04 Sukanegla Kabupaten Garut). *Jurnal Tunas Pendidikan*, *6*(1), 196–211. https://scholar.google.com/scholar?cluster=11272730357741778694&hl=en&oi=scholar

Anwar, Y., Ananda, A., Montessori, M., & Khairani, K. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dengan Pendekatan SAVI dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar PPKn. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 7433–7445. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3355

Ardithayasa, I. W., & Yudiana, K. (2020). Model Pembelajaran Group Investigation (GI) Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *4*(2), 163. https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25105

Candra Susanto, P., Ulfah Arini, D., Yuntina, L., Panatap Soehaditama, J., & Nuraeni, N. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, *3*(1), 1–12. https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504

Erin Aprillia, Cut Nurhayati, & Anjani Putri Belawati Pandiangan. (2022). Perubahan Kurikulum Pada Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, *1*(4), 402–407. https://doi.org/10.58540/jipsi.v1i4.78

Fahrudin, A. & A. S. I. (2021). Pembelajaran Konvensional Dan Kritis Kreatif Dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Hikmah*, *18*(01), 64–80.

Farikhah, L., Imaniar, P., Wawan, S. R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT dengan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *09*(02), 4226.

Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, *1*(2), 85–114. https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937

Harahap, F. D. (2022). Meningkatkan Minat Anak-Anak Terhadap Pentingnya Pendidikan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan*, *2*(6), 288–295. https://doi.org/10.59818/jpm.v2i6.401

Nur'Aini, I. (2022). Penerapan Edutainment Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Tawadhu*, *6*(1), 22–35.

Oktaviani, V., & Kurniawan, H. (2023). *Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantu Aplikasi Quizizz dengan Pembelajaran Konvensional*. *6*(2), 290–297.

Reynaldi Nomor, Jhon R. Wenas, & Aaltje S. Pangemanan. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Spldv. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial*

Humaniora, *2*(4), 50–58. https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v2i4.746

Rokhimawan, M. A., Badawi, J. A., & Aisyah, S. (2022). Model-Model Pembelajaran Kurikulum 2013 pada Tingkat SD/MI. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *4*(2), 2077–2086. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2221

Rosiyani, A. I., Aqilah Salamah, Lestari, C. A., Anggraini, S., & Ab, W. (2024). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Ipas Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *1*(3), 10. https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.271

Said, S. (2023). Peran Tekonologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi.*, *6*(2), 194–202.

Samsiyah, N., & Fajar, A. (2021). Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Integrated Elementary Education*, *1*(1), 24–30. https://doi.org/10.21580/jieed.v1i1.7607

Setiawati, D. T., Halimah, S., & Budiyanti, Y. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Pai. *Research and Development Journal of Education*, *10*(1), 169. https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.21144

Suandita, I. M. Y., & Rati, N. W. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan PowerPoint Interaktif Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, *4*(1), 28–41. https://doi.org/10.23887/jmt.v4i1.62164

Suardin, Hamiyani, & Fazila, N. (2023). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT) pada siswa sekolah dasar. *Journal Of Social Science Research*, *3*(4), 4437–4446.

Susmariani, N. K., Widana, I. W., & Adi, I. N. R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Blended

Learning Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, *9*(1), 230–239. https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.688

Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, *1*(1), 13–23. https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.4