

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan PowerPoint Interaktif Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar

I Made Yoga Suandita^{1*}, Ni Wayan Rati² 

^{1,2} Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received May 27, 2023

Accepted December 12, 2023

Available online January 25, 2024

Kata Kunci:

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*, PowerPoint Interaktif, Hasil Belajar IPA

Keywords:

Teams Games Tournament Learning Model, *Interactive PowerPoint*, *Science Learning Outcomes*



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Pembelajaran yang monoton, berpusat pada guru, dan tidak menyenangkan mengakibatkan siswa tidak nyaman dalam belajar, tidak fokus, dan cepat merasa bosan atau jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan PowerPoint Interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experimental Research*, dengan rancangan *Non-Equivalent Post-test Only Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas V SD, yang terdiri dari 7 sekolah dengan jumlah 203 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *Random Sampling*, yang dirandom yaitu kelas sebagai *Intact Group* dengan komposisi sampel yang berjumlah 20 siswa sebagai kelompok eksperimen dan 21 siswa sebagai kelompok kontrol. Metode dalam pengumpulan data hasil belajar IPA adalah metode tes dengan menggunakan tes uraian yang berjumlah 10 butir. Data dianalisis menggunakan uji-t dengan kesimpulan terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan PowerPoint Interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V Sekolah Dasar. Implikasi dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan oleh guru dalam proses belajar mengajar untuk membangkitkan semangat siswa agar lebih aktif dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan.

ABSTRACT

Learning experiences that are dull, teacher-centered, and unengaging can lead to students feeling uneasy, unfocused, and quickly becoming bored or disinterested in the learning process. This research seeks to examine the impact of the Teams Games Tournament cooperative learning model, supported by Interactive PowerPoint, on the science learning outcomes of fifth-grade elementary school students. Employing a Quasi-Experimental Research design, specifically the Non-Equivalent Post-test Only Control Group Design, the study encompassed a population of all fifth-grade students across seven schools, totalling 203 participants. The research employed Random Sampling as the sampling technique, where classes were randomly selected as Intact Groups, resulting in a sample of 20 students for the experimental group and 21 students for the control group. To assess science learning outcomes, a test method using a description test with 10 items was employed. Data analysis utilized the t-test, leading to the conclusion that the Teams Games Tournament cooperative learning model, supported by Interactive PowerPoint, significantly influenced the science learning outcomes of fifth-grade elementary school students. The implications of this study provide valuable insights for teachers, offering guidance in the teaching and learning process to enhance students' enthusiasm and promote active engagement in achieving desired learning outcomes.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia saat ini telah memasuki pendidikan abad ke-21 yang tentunya menghadapi berbagai macam tantangan dan peluang yang berbeda dengan pendidikan-pendidikan sebelumnya. Pada pendidikan abad ke-21 ini perkembangan teknologi dan informasi berlangsung dengan cepat yang sering disebut dengan revolusi industri 4.0 atau era revolusi industri generasi keempat ditandai dengan perkembangan teknologi dan komunikasi di berbagai sektor dalam kehidupan. Pesatnya perkembangan teknologi ini sangat mempengaruhi sumber daya manusia (SDM). Sumber daya manusia (SDM)

*Corresponding author

E-mail addresses: yoga.suandita@undiksha.ac.id (I Made Yoga Suandita)

merupakan salah satu faktor yang berpengaruh dikarenakan sumber daya manusia (SDM) merupakan daya saing dari satu negara dengan negara lainnya dalam mengimbangi revolusi industri atau perkembangan teknologi dan informasi. Menempuh pendidikan merupakan salah satu solusi karena dengan menempuh pendidikan mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) di suatu negara (Lase, 2019; Nanggala, 2020).

Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan perilaku seseorang dalam upaya mendewasakan melalui berbagai upaya berupa pengajaran, pelatihan, mendidik, dan masih banyak lagi (Saputra, 2010; Syafe'i, 2015). Menempuh pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi suatu individu dikarenakan dengan menempuh pendidikan suatu individu mampu mengembangkan dirinya untuk kualitas diri yang lebih baik pada era revolusi industri 4.0 dan kehidupan ke depannya. Pendidikan sebagai senjata utama mampu mencetak sumber daya manusia yang berkualitas dengan pengetahuan dan keterampilan yang baik dalam menjamin kelangsungan pembangunan suatu negara (Holimin et al., 2021; Tahan & Harlinda, 2019).

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki sumber daya alam melimpah. Terdapatnya sumber daya alam yang melimpah maka pendidikan di Indonesia mengintegrasikannya sebagai subjek pembelajaran yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) (Sufiyanto, 2021). Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji suatu hal terkait gejala-gejala yang berada di alam meliputi benda hidup maupun benda mati (Kristiyowati & Purwanto, 2019; Kumala, 2016). Tujuan pembelajaran IPA yaitu membangun rasa ingin tahu siswa, ketertarikannya terkait alam sekitar dan dirinya, serta memberikan wadah untuk mempraktekkan metode-metode ilmiah (Indriani, 2015). Salah satu jenjang pendidikan pertama yang diikuti oleh anak dan membelajarkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yaitu jenjang pendidikan sekolah dasar.

Sekolah dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan dasar yang diselenggarakan sebagai dasar dari jenjang-jenjang pendidikan selanjutnya sehingga jenjang sekolah dasar sangat penting dikarenakan suatu individu akan dididik dan diajarkan ilmu-ilmu dasar seperti membaca, menulis, berhitung, dan pengetahuan serta keterampilan dasar lainnya (Maksum, 2016; Rachmadyanti, 2017). Pendidikan jenjang sekolah dasar merupakan pendidikan pertama yang diikuti oleh anak maka pembelajaran yang dilaksanakan hendaknya menarik dan menyenangkan sehingga mampu memotivasi anak untuk belajar serta ingin mengembangkan potensi dalam dirinya dengan menempuh pendidikan ke jenjang berikutnya.

Pembelajaran yang menarik, kreatif, dan menyenangkan disebut *edutainment* yaitu suatu proses pembelajaran yang didesain memadukan antara pendidikan dan hiburan sehingga mampu meningkatkan keaktifan siswa dan efektifitas pembelajaran dalam mencapai tujuannya (Albab, 2018; Fadlillah et al., 2014). Akan tetapi kerap terjadi pembelajaran yang kurang efektif dikarenakan pembelajaran yang masih berpusat pada guru yang ditandai dengan siswa cepat merasa bosan, cenderung bermain dan tidak berpartisipasi aktif di dalamnya sehingga dapat menghambat proses tercapainya tujuan pembelajaran (Jayawardana, 2017; Rahmat, 2015). Agar pembelajaran berlangsung secara menarik, kreatif, menyenangkan, serta siswa berperan sebagai pelaku belajar, maka guru hendaknya merencanakan kegiatan pembelajaran yang menuntut siswa banyak melakukan aktivitas belajar dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang sesuai seperti model dan media pembelajaran (Chusna & Utami, 2020; Rahayu & Ismawati, 2019).

Model Pembelajaran adalah sebuah sistem pembelajaran berupa gambaran dari pembelajaran yang akan dilaksanakan dan telah didesain, digunakan, serta dievaluasi oleh pendidik sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran (Cholilah et al., 2023; Rokhimawan et al., 2022). Dalam penerapannya, untuk memaksimalkan tercapainya tujuan pembelajaran model pembelajaran dapat diterapkan dengan berbantuan media pembelajaran yang sesuai.

Terkait penerapannya, masih banyak guru yang tidak menghiraukan terkait penerapan model pembelajaran pada saat proses pembelajaran sehingga pesan atau materi yang ingin disampaikan oleh guru tidak tersampaikan dengan baik kepada siswa dan siswa cenderung bosan dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan kenyataan yang terjadi di lapangan ketika penulis mengikuti program Asistensi Mengajar yang diselenggarakan oleh gugus Merdeka Belajar Kampus Merdeka Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha di SD Negeri 3 Penarukan yang bertempat di Jalan Samratulangi, Desa Penarukan, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Berdasarkan observasi langsung ditemukan bahwa, model pembelajaran yang diterapkan oleh guru cenderung monoton dan pembelajaran masih berpusat kepada guru sehingga berdampak pada keikutsertaan siswa dalam pembelajaran masih terbatas, terbatasnya keikutsertaan siswa dalam pembelajaran berakibat pada rasa ingin tahu siswa melemah karena siswa berpandangan bahwa semua informasi atau ilmu pengetahuan berasal dari guru serta siswa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif. Dikarenakan pembelajaran yang dilaksanakan membatasi

keikutsertaan siswa maka siswa cepat bosan dan belum tertarik mengikuti pembelajaran sehingga cenderung bermain dengan teman sebangkunya.

Model pembelajaran berpusat pada guru berarti pembelajaran terlaksana dengan hanya berpatokan terhadap hal yang disampaikan oleh guru peserta didik hanya mendengarkan, mencatat, dan menghafal sehingga peserta didik tidak aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah serta mengakibatkan hasil belajar yang dicapai rendah (Nurfitriyanti, 2016; Tandaju et al., 2021). Pembelajaran yang monoton, berpusat pada guru, dan tidak menyenangkan mengakibatkan siswa tidak nyaman dalam belajar, tidak fokus, dan cepat merasa bosan atau jenuh dalam mengikuti pembelajaran (Pramita et al., 2019; Wandini et al., 2022). Ditambah dengan hasil wawancara bersama guru kelas didapatkan bahwa, ruang kreativitas dan inovasi guru dalam penggunaan model pembelajaran yang menarik selama ini tergolong rendah dikarenakan ketersediaan sarana untuk menunjang penerapan model pembelajaran yang masih minim serta perlunya penggunaan media pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam memahami materi, dan meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk menunjang hasil dari observasi langsung dan wawancara yang telah dilakukan, maka dilaksanakan studi dokumen terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng sebagai berikut.

Diperoleh hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA masih tergolong rendah dengan persentase 54%. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan PowerPoint Interaktif yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan mengarahkan kecenderungan siswa yang suka bermain agar permainan yang dilakukan searah dengan pembelajaran yang dilaksanakan serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh siswa berperan aktif dalam pembelajaran, melibatkan seluruh siswa tanpa adanya perbedaan, mengarahkan siswa sebagai tutor sebaya, dan membuat siswa tertarik mengikuti pembelajaran karena mengandung unsur permainan serta reinforcement (Kristiana et al., 2017; Sudimahayasa, 2015). Adapun komponen utama dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* antara lain penyajian kelas, kelompok, games, turnamen, dan penghargaan (Damayanti & Apriyanto, 2017; Thalita et al., 2019). Dengan diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* diharapkan siswa mampu mengembangkan potensinya dikarenakan siswa berkolaborasi dengan siswa lain dimana siswa yang pintar membantu siswa yang kurang sedangkan siswa yang sudah menguasai materi diharapkan lebih memahami materi yang diajarkan (Solihah, 2016; Suryani, 2016).

PowerPoint Interaktif merupakan media pembelajaran berupa PowerPoint yang memadukan fitur *hyperlink*, gambar, dan suara sehingga mampu menciptakan suatu presentasi multimedia interaktif (M. D. Dewi & Izzati, 2020; Warkintin & Mulyadi, 2019). Dengan diterapkan media PowerPoint Interaktif pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan dikarenakan PowerPoint interaktif berisi animasi-animasi yang membuat presentasi menjadi lebih menarik dan lebih hidup (Afandi, 2017; Isroqmi, 2015). Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan PowerPoint interaktif dapat dikatakan efektif untuk mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkompetensi sehingga gairah belajar siswa meningkat, siswa menjadi antusias selama mengikuti pembelajaran karena siswa ingin menunjukkan dirinya pintar dan menjadi yang terbaik, serta melalui pengadaan games kecenderungan siswa yang senang bermain dapat terarah dengan materi yang diajarkan (Thalita et al., 2019).

Dengan demikian, penelitian ini menguji pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan PowerPoint interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dan membuat siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian eksperimen dalam bentuk eksperimen semu (*Quasi Experimental Research*) dengan menggunakan desain penelitian eksperimen *non-equivalent Post-test only control group design*. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Power Point interaktif, sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan. Setelah kelompok eksperimen diberikan perlakuan, selanjutnya kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol diberikan *post-test*. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD di Gugus VIII Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng yang terdiri dari tujuh sekolah dan terdapat sembilan kelas V dengan jumlah siswa sebanyak 203 orang. Uji kesetaraan yang dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS dan Microsoft Excel menunjukkan nilai

Penilaian Tengah Semester (PTS) IPA siswa kelas V SD di Gugus VIII Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng memiliki kesetaraan.

Teknik pemilihan sampel yang digunakan untuk memilih kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah teknik *random sampling*. Teknik *random sampling* digunakan sebagai teknik pengambilan sampel pada penelitian, yang *dirandom* adalah kelas sebagai *intact group*. Sebelum menentukan sampel, populasi dimasukkan ke dalam kelas-kelas sebagai *intact group*. Tahapan selanjutnya ialah menentukan sampel penelitian dengan teknik *random sampling* (sampel acak), yaitu pengambilan kelas secara acak tanpa pilih-pilih. Sampel penelitian ditentukan dengan melakukan pengundian. Berdasarkan hasil undian, diperoleh hasil kelas VB SD Negeri 3 Penarukan dan kelas V SD Negeri 5 Penarukan sebagai sampel penelitian. Selanjutnya sampel diundi kembali untuk menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil undian menetapkan kelas VB SD Negeri 3 Penarukan sebagai kelompok eksperimen dan kelas V SD Negeri 5 Penarukan sebagai kelompok kontrol. Perlakuan pada masing-masing sampel disajikan pada [Tabel 1](#).

Tabel 1. Sampel Penelitian

Sekolah	Kelompok	Perlakuan	Kelas	Jumlah Siswa
SD Negeri 3 Penarukan	Eksperimen	Penerapan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> berbantuan PowerPoint interaktif	VB	20
SD Negeri 5 Penarukan	Kontrol	Tidak mendapatkan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> berbantuan PowerPoint Interaktif	V	21
Total Anggota Sampel				41

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes yaitu metode tes essay yang berjumlah 10 butir soal. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan metode yang digunakan adalah tes hasil belajar IPA siswa kelas V. Tes hasil belajar IPA yang dibuat yaitu bentuk tes esai atau uraian. Metode tes dilakukan dengan membagikan sejumlah tes, untuk mengukur hasil belajar IPA siswa. Dalam penelitian ini hanya mengukur kemampuan siswa dalam ranah kognitif. Setiap item diberi skor 1-4 sesuai dengan rubrik penilaian yang akan dibuat pada saat penyusunan instrumen. Jika siswa tidak menjawab butir soal tersebut, maka siswa akan mendapatkan skor 0. Kemudian skor setiap item dijumlahkan dan hasil dari penjumlahan tersebut merupakan skor variabel hasil belajar IPA. Tes essay atau uraian yang digunakan disusun berdasarkan atas susunan Taksonomi Bloom yang telah direvisi. Adapun kisi-kisi dan rubrik penilaian tes yang digunakan dalam instrumen dapat dilihat dalam [Tabel 2](#) dan [Tabel 3](#).

Tabel 2. Kisi-Kisi *Post-Test* setelah Uji Ahli

Kompetensi Dasar	Indikator	Tahap Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Soal	Bentuk Soal
3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari	3.7.1 Menduga pengaruh kalor terhadap perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.	C4	1, 4	2	Esai
	3.7.2 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan wujud benda.	C4	2, 3	2	Esai
	3.7.3 Mengkritisi tindakan dalam kehidupan sehari-hari tentang perubahan wujud benda.	C5	8, 10	2	Esai
	3.7.4 Menilai simpulan terkait percobaan pengaruh kalor terhadap perubahan wujud dan suhu benda.	C5	7, 9	2	Esai

Kompetensi Dasar	Indikator	Tahap Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Soal	Bentuk Soal
	3.7.5 Menghasilkan gagasan untuk mencegah perubahan wujud benda akibat pengaruh kalor.	C6	5, 6	2	Esai

Tabel 3. Rubrik Penilaian

No Soal	Skor	Deskripsi/Jawaban	Skor Maksimal
1, 4	4	Siswa mampu memberikan dugaan yang tepat, alasan detail, dan tepat secara konsep.	4
	3	Siswa mampu memberikan dugaan yang tepat dan alasan detail namun kurang tepat secara konsep.	
	2	Siswa mampu memberikan dugaan yang tepat namun alasan kurang detail dan kurang tepat secara konsep.	
	1	Siswa memberikan dugaan kurang tepat, alasan kurang detail, dan kurang tepat secara konsep.	
	0	Siswa tidak menjawab.	
2, 3	4	Siswa mampu menganalisis dengan tepat secara konsep dan memberikan alasan detail	4
	3	Siswa mampu menganalisis dengan tepat secara konsep namun memberikan alasan kurang detail.	
	2	Siswa mampu menganalisis dengan tepat secara konsep namun tidak disertai alasan.	
	1	Siswa kurang tepat menganalisis secara konsep dan tidak disertai alasan	
	0	Siswa tidak menjawab.	
5, 6	4	Siswa mampu memberikan gagasan dengan tepat beserta alasan secara detail dan tepat secara konsep.	4
	3	Siswa mampu memberikan gagasan dengan tepat beserta alasan secara detail namun kurang tepat secara konsep.	
	2	Siswa mampu memberikan gagasan dengan tepat namun tidak disertai alasan.	
	1	Siswa memberikan gagasan kurang tepat dan tidak disertai alasan.	
	0	Siswa tidak menjawab.	
7, 9	4	Siswa mampu menilai dengan tepat beserta memberikan perbaikan sesuai konsep.	4
	3	Siswa mampu menilai dengan tepat namun memberikan perbaikan belum sesuai konsep.	
	2	Siswa mampu menilai dengan tepat namun tidak disertai perbaikan.	
	1	Siswa menilai kurang tepat beserta tidak disertai perbaikan atau perbaikan yang dipaparkan belum sesuai konsep.	
	0	Siswa tidak menjawab.	
8, 10	4	Siswa mampu mengkritik dengan tepat beserta memberikan alasan yang rinci dan tepat sesuai konsep.	4
	3	Siswa mampu mengkritik dengan tepat beserta memberikan alasan dengan tepat sesuai konsep namun alasan yang dipaparkan kurang rinci.	
	2	Siswa mampu mengkritik dengan tepat namun tidak disertai alasan.	
	1	Siswa mengkritik kurang tepat beserta tidak disertai alasan atau alasan yang dipaparkan kurang tepat.	
	0	Siswa tidak menjawab.	

Setelah instrumen tersusun dilakukan uji validitas butir dan uji reliabilitas agar instrumen tersebut dapat memenuhi syarat sebagai instrumen yang baik. Agar instrumen memenuhi syarat sebagai

instrumen yang baik maka dalam penyusunan instrumen peneliti meminta masukan dari para ahli (*expert judgement*). Uji coba instrumen penelitian dilakukan untuk mendapatkan gambaran secara empiris apakah seluruh instrumen layak digunakan sebagai instrumen penelitian atau tidak. Instrumen penelitian terlebih dahulu dianalisis dengan menggunakan uji validitas tes (isi dan butir), reliabilitas tes, dan taraf kesukaran tes.

Suatu tes dapat dikatakan valid dari segi isinya jika tes tersebut mampu mengukur tujuan tertentu yang sesuai dengan topik yang diberikan. Agar validasi isi instrumen terpenuhi, peneliti menggunakan penilaian pakar. Validitas isi yang digunakan menggunakan rumus Gregory. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus Gregory diperoleh hasil koefisien validitas isi 1,00. Hasil perhitungan tersebut diinterpretasikan ke dalam tabel kriteria validitas isi, sesuai dengan kriteria koefisien pada Tabel koefisien Gregory sebesar 1 kriteria sangat tinggi.

Pengukuran validitas butir tes digunakan rumus korelasi *Product Moment*. Suatu butir tes dinyatakan valid jika r_{xy} hitung lebih besar daripada r_{xy} tabel dengan taraf signifikansi 5%. Pada penelitian ini kriteria yang digunakan adalah $r_{xy} > 0,37$ berarti valid. Berdasarkan hasil analisis validitas butir tes pada 10 butir soal yang diujicobakan melalui program Microsoft Office Excel 2019, diperoleh hasil 10 soal yang diujicobakan tersebut valid dengan nilai r tabel dari soal nomor 1 sampai 10 secara beruntun sebesar 0,626; 0,625; 0,410; 0,686; 0,712; 0,600; 0,446; 0,552; 0,417; dan 0,408.

Uji reliabilitas dilakukan terhadap butir soal yang valid saja, dengan demikian uji reliabilitas dapat dilaksanakan setelah dilakukannya uji validitas. Untuk menghitung reliabilitas konsistensi internal yang datanya bersifat politomi digunakan rumus *Alpha-Cronbach*. Berdasarkan hasil analisis reliabilitas dengan bantuan Microsoft Office Excel 2019, diperoleh reliabilitas tes sebesar 0,68. Hal tersebut menunjukkan reliabilitas tes yang diujicobakan memenuhi kriteria tinggi.

Tingkat kesukaran butir tes adalah bilangan yang menunjukkan proporsi peserta ujian yang dapat menjawab betul butir soal tersebut sedangkan tingkat kesukaran perangkat tes merupakan bilangan yang menunjukkan rata-rata proporsi peserta ujian yang dapat menjawab seluruh (perangkat) tes tersebut (Amalia & Widayati, 2012; Koyan, 2011). Tes yang baik ialah tes yang memiliki taraf kesukaran antara 20% - 80% atau 30% - 70%. Berdasarkan hasil analisis tingkat kesukaran dengan bantuan Microsoft Office Excel 2019, tingkat kesukaran soal yang diujicobakan secara keseluruhan yaitu 0,56 memenuhi kategori sedang. Tingkat kesukaran masing-masing butir tes mendapatkan hasil 5 butir memenuhi kategori sedang, 2 butir memenuhi kategori mudah, dan 3 butir memenuhi kategori sukar.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data hasil belajar IPA siswa kelas V SD. Data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan metode analisis data kuantitatif. Analisis data kuantitatif dapat dibedakan menjadi dua yaitu data statistik deskriptif dan data statistik inferensial (Winarno dalam Mustafa et al., 2020:127). Analisis statistik deskriptif yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul dengan apa adanya tanpa membuat suatu kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi (Sugiyono dalam Mustafa et al., 2020:127). Selanjutnya dijelaskan bahwa analisis data statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Statistik inferensial terdapat statistik parametrik dan nonparametrik. Statistik inferensial yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis parametrik yang meliputi uji normalitas sebaran data, uji homogenitas varians, dan uji hipotesis menggunakan uji-t (UM dalam Mustafa et al., 2020:127).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data mengenai hasil belajar IPA siswa kelas V di SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng. Data yang telah dikumpulkan dianalisis sesuai dengan teknik analisis yang telah ditetapkan. Rincian mengenai data disajikan sebagai berikut.

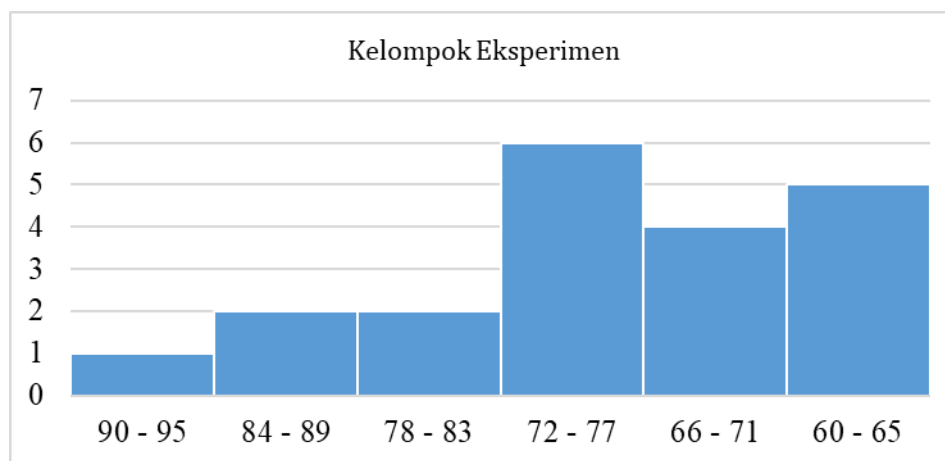
Hasil belajar IPA kelompok eksperimen diperoleh dari data *Post-test* yang diberikan kepada 20 orang siswa yang sebelumnya mendapatkan perlakuan berupa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan PowerPoint Interaktif. Data tersebut menunjukkan nilai tertinggi adalah 90 dan nilai terendah adalah 60. Tabel distribusi frekuensi yang digunakan adalah tabel distribusi frekuensi data bergolong dengan banyak kelas adalah 6 dan panjang kelas adalah 6. Distribusi frekuensi data hasil belajar kelompok eksperimen dapat disajikan dalam Tabel 4.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Data Kelompok Eksperimen

Interval	Titik Tengah (X)	f	fk	fX	x'	fx'	x' ²	fx' ²
90 - 95	92,5	1	20	92,5	3	3	9	9

Interval	Titik Tengah (X)	f	fk	fX	x'	fx'	x' ²	fx' ²
84 - 89	86,5	2	19	173	2	4	4	8
78 - 83	80,5	2	17	161	1	2	1	2
72 - 77	74,5	6	15	447	0	0	0	0
66 - 71	68,5	4	9	274	-1	-4	1	4
60 - 65	62,5	5	5	312,5	-2	-10	4	20
Jumlah		20		1460		-5		43

Agar memperoleh kategori skor hasil *Post-test* kelompok eksperimen, terlebih dahulu mencari Nilai Rata-Rata Ideal (M_i) dan Standar Deviasi Ideal (SD_i). Nilai rata-rata siswa pada kelompok eksperimen yaitu 73 memenuhi kategori $58 \leq M < 75$ maka nilai hasil belajar siswa dapat dikategorikan tinggi. Pengamatan dan pemahaman tentang sebaran nilai-nilai mean, median, dan modus pada hasil *Post-test* kelompok eksperimen dapat dilihat pada [Gambar 1](#).



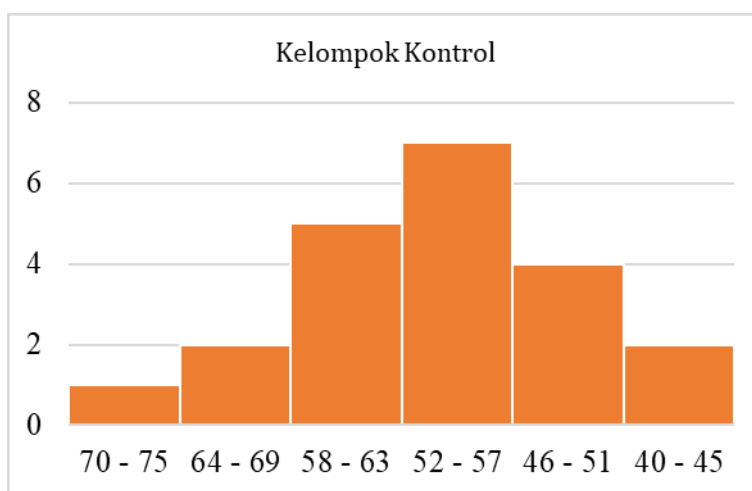
Gambar 1. Grafik Sebaran Data Kelompok Eksperimen

Berdasarkan gambar grafik tersebut, dapat diketahui mean adalah 73, median 72,46, modus 73,3. Grafik tersebut menyajikan data masing-masing kelas interval skor hasil belajar IPA kelompok eksperimen yang dimulai dari 60 - 65 dengan frekuensi 5, hingga pada kelas interval 90 - 95 dengan frekuensi 1. Selanjutnya disajikan deskripsi data penelitian hasil *post - test* kelompok kontrol. Hasil belajar IPA kelompok Kontrol diperoleh dari data *Post-test* yang diberikan kepada 21 orang siswa. Data tersebut menunjukkan nilai tertinggi adalah 70 dan nilai terendah adalah 40. Tabel distribusi frekuensi yang digunakan adalah tabel distribusi frekuensi data bergolong dengan banyak kelas adalah 6 dan panjang kelas adalah 6. Distribusi frekuensi data hasil belajar kelompok kontrol disajikan dalam [Tabel 5](#).

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Data Kelompok Kontrol

Interval	Titik Tengah (X)	f	fk	fX	x'	fx'	x' ²	fx' ²
70 - 75	72,5	1	21	72,5	3	3	9	9
64 - 69	66,5	2	20	133	2	4	4	8
58 - 63	60,5	5	18	302,5	1	5	1	5
52 - 57	54,5	7	13	381,5	0	0	0	0
46 - 51	48,5	4	6	194	-1	-4	1	4
40 - 45	42,5	2	2	85	-2	-4	4	8
Jumlah		21		1168,5		4		34

Agar memperoleh kategori skor hasil *Post-test* kelompok kontrol, terlebih dahulu mencari nilai rata-rata ideal (M_i) dan standar deviasi ideal (SD_i). Nilai rata-rata siswa pada kelompok kontrol yaitu 56 memenuhi kategori $41 \leq M < 58$ maka nilai hasil belajar siswa dapat dikategorikan sedang. Pengamatan dan pemahaman tentang sebaran nilai-nilai mean, median, dan modus pada hasil *post-test* kelompok kontrol dapat dilihat pada [Gambar 2](#).



Gambar 2. Grafik Sebaran Data Kelompok Kontrol

Berdasarkan Gambar 2, dapat diketahui mean adalah 56, median 55, modus 55. Grafik tersebut menyajikan data masing-masing kelas interval skor hasil belajar IPA kelompok kontrol yang dimulai dari 40 – 45 dengan frekuensi 2, hingga pada kelas interval 70 - 75 dengan frekuensi 1. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis data. Pengujian prasyarat analisis data terdapat dua bagian, yaitu uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians yang dilakukan pada data hasil belajar IPA kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji normalitas dilakukan terhadap data hasil belajar IPA kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji normalitas sebaran data yang digunakan adalah rumus *Chi-Square* (X^2) dengan kriteria pengujian data berdistribusi normal jika X^2 hitung < X^2 tabel pada taraf signifikansi 5% dengan $dk = \text{jumlah baris} - 1$. Rangkuman hasil uji normalitas sebaran data hasil belajar IPA kelompok eksperimen dan kontrol dapat disajikan dalam Tabel 6.

Tabel 6. Rangkuman Hasil Uji Normalitas Data

Kelompok	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Kriteria
Eksperimen	10,38	11,07	Normal
Kontrol	8,21	11,07	Normal

Data dikatakan berdistribusi normal jika memenuhi kriteria pengujian $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% dengan $dk = \text{jumlah baris} - 1$. Jika $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ maka data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan dengan menggunakan rumus *Chi-Square*, diperoleh X^2_{hitung} pada kelompok eksperimen adalah 10,38 dan X^2_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% dan $dk = 5$ adalah 11,07. Hal tersebut menunjukkan X^2_{hitung} hasil belajar IPA kelompok eksperimen lebih kecil dari X^2_{tabel} ($X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$) sehingga data hasil belajar kelompok eksperimen berdistribusi normal. Kemudian X^2_{hitung} pada kelompok kontrol adalah 8,21 dan X^2_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% dan $dk = 5$ adalah 11,07. Hal ini X^2_{hitung} hasil belajar IPA kelompok kontrol lebih kecil dari X^2_{tabel} ($X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$) sehingga data hasil belajar pada kelompok kontrol berdistribusi normal. Uji prasyarat analisis data selanjutnya adalah uji homogenitas varians. Uji homogenitas varians dilakukan terhadap data hasil belajar IPA siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji homogenitas varians dilakukan untuk mengetahui apakah kedua sampel dinyatakan homogen. Data dikatakan homogen jika $F_{hitung} < F_{tabel}$. Hasil uji homogenitas varians disajikan dalam Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas Varians

Varians Kelompok Eksperimen	Varians Kelompok Kontrol
74,65	57
$F_{hitung} = \frac{\text{Varians yang lebih besar}}{\text{Varians yang lebih kecil}}$ $F_{hitung} = \frac{74,65}{57}$ $F_{hitung} = 1,31$ $F_{tabel} = 2,14$	

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan, diperoleh F_{hitung} homogenitas hasil belajar IPA siswa adalah 1,31 sedangkan F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan $df_1 = n - 1 = 20 - 1 = 19$, dan $df_2 = n - 1 = 21 - 1 = 20$, didapatkan harga F_{tabel} sebesar 2,14. Hasil tersebut menunjukkan $F_{hitung} < F_{tabel}$, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol homogen. Hasil pengujian prasyarat analisis data menunjukkan data hasil belajar IPA siswa kelompok eksperimen dan kontrol adalah normal dan homogen, sehingga dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan PowerPoint Interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa. Kriteria pengujian adalah H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, dimana t_{tabel} diperoleh dari tabel distribusi t pada taraf signifikansi 5% dengan $db = n_1 + n_2 - 2$. Rangkuman hasil analisis uji-t dapat disajikan dalam [Tabel 8](#).

Tabel 8. Rangkuman Hasil Uji-t

Kelompok	N	db	Rata-rata (\bar{X})	Varians (S^2)	t_{hitung}	t_{tabel}
Eksperimen	20	39	73	74,65	43,59	2,02
Kontrol	21		56	57,00		

Berdasarkan rangkuman hasil uji-t tersebut, diketahui $t_{hitung} = 43,59$ dan $t_{tabel} = 2,02$ untuk $db = 39$ pada taraf signifikansi 5%. Hasil tersebut menunjukkan $t_{hitung} (43,59) > t_{tabel} (2,02)$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat diinterpretasikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan PowerPoint Interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2022/2023.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada tahun pelajaran 2022/2023 terhadap siswa kelas V di SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng. Dua kelas yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V di SD Negeri 3 Penarukan yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan PowerPoint Interaktif sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas V di SD Negeri 5 Penarukan yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan PowerPoint Interaktif sebagai kelompok kontrol. Berdasarkan analisis uji hipotesis yang dilakukan adapun hasilnya yaitu terdapat pengaruh signifikan antara kelompok yang dibelajarkan dengan penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan PowerPoint Interaktif dengan kelompok yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan PowerPoint Interaktif. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 43,59$ dan $t_{tabel} = 2,02$ untuk $db = 39$ pada taraf signifikansi 5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} (43,59) > t_{tabel} (2,02)$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat diinterpretasikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan PowerPoint Interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2022/2023.

Berdasarkan pengamatan pada tahapan penelitian yang telah dilaksanakan, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan PowerPoint Interaktif secara langsung melatih siswa untuk lebih mengasah kemampuannya serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari partisipasi siswa yang meningkat dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dapat dilihat juga minat belajar siswa meningkat akibat penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan PowerPoint Interaktif. Hal tersebut didukung oleh pendapat dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan pemahaman dan partisipasi aktif siswa melalui kegiatan bermain dan aktivitas siswa dalam kelompok ([Mustika, 2020](#); [Wijayanti, 2016](#)). Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep dan partisipasi aktif siswa sehingga baik untuk diterapkan dalam pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang diterapkan sudah sesuai dengan sintaks yang disusun sehingga mampu membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan PowerPoint Interaktif sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk menciptakan situasi menyenangkan dalam suatu pembelajaran dengan cara membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan siswa dengan kemampuan dan jenis kelamin yang beragam lalu diadakan *game* berupa turnamen sehingga siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa keunggulan yaitu lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, mengutamakan penerimaan perbedaan setiap individu, siswa mampu memahami materi dengan baik meskipun dalam waktu yang sedikit, siswa menjadi

berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, siswa termotivasi untuk belajar, dan melatih siswa agar memiliki keterampilan bersosialisasi dengan baik (Solihah, 2016; Susanna, 2018). Hal tersebut sesuai dengan proses pembelajaran dan keadaan siswa di kelompok eksperimen ketika menerima materi pelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) juga memiliki kelemahan yaitu guru cenderung sulit mengelompokkan siswa yang memiliki potensi berbeda khususnya pada bidang akademis serta terdapat siswa dengan kemampuan melebihi siswa lainnya dan sulit memberikan penjelasan kepada temannya.

PowerPoint Interaktif merupakan suatu media pembelajaran yang di dalamnya memuat berbagai macam fitur-fitur menarik seperti teks, gambar, audio, evaluasi dan animasi yang dapat membantu proses pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan menarik bagi siswa. Spesifikasi dari PowerPoint Interaktif antara lain materi pembelajaran yang disampaikan dengan tiga cara yaitu audio, visual, dan praktik, animasi yang mampu menarik minat siswa dalam belajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran, games edukasi yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, soal-soal latihan yang mampu mengevaluasi kemampuan siswa dalam belajar, dan rangkuman materi yang bertujuan untuk memperdalam pemahaman belajar siswa (Wirawan, 2022; Zaini & Nugraha, 2020). Dalam penelitian ini, PowerPoint Interaktif memiliki peranan sebagai alat untuk menyampaikan materi pelajaran dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada tahapan penyajian materi agar memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan melalui fitur-fitur yang terdapat dalam PowerPoint Interaktif. Pada penerapan media pembelajaran PowerPoint Interaktif motivasi belajar siswa mengalami peningkatan, siswa menjadi lebih aktif, tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran, dan mampu menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan animasi, gambar, audio, dan *games* edukasi yang terdapat di dalamnya. PowerPoint Interaktif mampu membangkitkan semangat siswa sehingga menjadi antusias mengikuti pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan cara penggunaan media PowerPoint Interaktif pada saat penyampaian materi atau tahap presentasi, agar siswa lebih aktif dan lebih terarah sesuai tujuan pembelajaran (Furqany et al., 2017; Sugiata, 2019). Penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT berbantuan PowerPoint Interaktif dapat membuat siswa memperoleh kesan berbeda dalam mengikuti pembelajaran. Teori mengenai keunggulan dari model pembelajaran TGT diantaranya: 1) lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, 2) mengutamakan penerimaan perbedaan setiap individu, 3) siswa mampu memahami materi dengan baik meskipun dalam waktu yang sedikit, 4) siswa menjadi berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, 5) siswa termotivasi untuk belajar, 6) melatih siswa agar memiliki keterampilan bersosialisasi dengan baik (Solihah, 2016).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan PowerPoint Interaktif memiliki beberapa tahapan. Pada tahapan pertama guru menjelaskan materi yang akan dibelajarkan kepada siswa menggunakan PowerPoint Interaktif. Pada tahap kedua guru membagi siswa menjadi 4 kelompok heterogen yang beranggotakan 5 siswa pada masing-masing kelompok. Pada tahap ketiga guru memberikan arahan kepada siswa agar belajar dan berdiskusi dengan anggota kelompoknya, selanjutnya guru menempelkan lembar soal beserta lembar jawaban pada papan tulis. Pada tahap keempat siswa mengikuti game yang telah dirancang oleh guru, siswa pertama tiap kelompok maju ke depan untuk mengerjakan soal yang terdapat di papan tulis kemudian dilanjutkan oleh anggota kelompok selanjutnya hingga seluruh anggota kelompok mendapatkan bagian untuk menjawab soal. Tahap kelima guru merancang sebuah turnamen. Siswa yang duduk pada deretan kursi pertama menjadi penantang pertama. Kemudian guru menentukan penantang pertama yang akan mengambil kartu nomor soal. Jika penantang pertama yang mengambil kartu nomor soal tidak dapat menjawab soal dengan tepat maka penantang pertama lainnya dapat menjawab dan memperoleh *point*. Penantang pertama kembali ke dalam kelompoknya dan dilanjutkan dengan penantang kedua yang akan bermain, selalu digilirkan agar semua anggota kelompok mendapatkan tugas sama. Tahap keenam guru bersama siswa menghitung poin tiap kelompok, kemudian tiap kelompok mendapatkan penghargaan berdasarkan urutan perangkan akhir.

Berbeda halnya pada kelompok kontrol yang tidak dibelajarkan menggunakan Model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan PowerPoint Interaktif. Dalam proses pembelajaran pada kelompok kontrol didominasi dengan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan yang mana pembelajaran terlaksana dengan berpusat pada guru yang mengakibatkan siswa cenderung pasif dan mudah bosan dalam mengikuti proses pembelajaran (Dewi, 2018). Selain itu, siswa hanya diberikan tugas hingga guru merasa siswa telah memahami dan mengerti materi yang telah diajarkan. Hal tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran dan membuat siswa merasa bosan serta menurunnya minat dalam mengikuti pembelajaran (Peranginangin et al., 2020).

Hasil penelitian ini memiliki persamaan dengan temuan beberapa penelitian sebelumnya, terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi Bilangan Romawi pada siswa kelas IV SDN 06 Sintang (Saragih & Wedyawati, 2019). Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian tersebut meneliti mengenai materi Bilangan Romawi sedangkan pada penelitian ini meneliti mengenai hasil belajar IPA, serta terdapat perbedaan pada tempat dan tahun dilakukannya penelitian. Sedangkan kontribusi dari penelitian ini yaitu sebagai sumber informasi mengenai penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses kegiatan pembelajaran pada siswa sekolah dasar. Selanjutnya terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran berpendekatan saintifik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berorientasi Tri Hita Karana terhadap kompetensi IPS siswa kelas IV di SD Kecamatan Bangli Kabupaten Bangli (Yunita & Trisiantari, 2018). Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran. Sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian tersebut meneliti mengenai kompetensi belajar pada muatan IPS sedangkan pada penelitian ini meneliti mengenai hasil belajar IPA, serta terdapat perbedaan pada tempat dan tahun dilakukannya penelitian. Selain dua penelitian terdahulu yang diuraikan diatas, hasil penelitian ini juga didukung oleh tiga penelitian terdahulu yang menunjukkan pengaruh signifikan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan PowerPoint Interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa (Pratiwi & Prihatni 2018; Siregar & Putri, 2022; dan Sivitri et al., 2018). Kontribusi penelitian ini sebagai sumber informasi mengenai penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses kegiatan pembelajaran pada siswa sekolah dasar.

Dari beberapa penelitian terdahulu yang sudah dilakukan dapat disimpulkan pada penelitian terdahulu memiliki kesamaan dalam penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan perbedaannya terletak pada variabel terikat yang diteliti, tempat dan tahun dilakukannya penelitian. Pada penelitian sebelumnya belum terdapat peneliti yang meneliti berbantuan dengan media PowerPoint Interaktif, sedangkan penelitian ini dilakukan dengan berbantuan media PowerPoint Interaktif. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan oleh guru dalam proses belajar mengajar untuk membangkitkan semangat siswa agar lebih aktif dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Keterbatasan penelitian ini mencakup fokus pada siswa kelas V di SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng, yang dapat membatasi generalisasi hasil, serta keterbatasan kontrol terhadap faktor motivasi siswa dan dukungan orang tua yang mungkin mempengaruhi hasil belajar. Waktu pelaksanaan yang terbatas juga menjadi keterbatasan, memungkinkan keterbatasan dalam kedalaman analisis dan pengumpulan data. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut dapat melibatkan lebih banyak sekolah dan tingkat kelas, serta mengeksplorasi faktor motivasi siswa dan partisipasi orang tua dengan lebih rinci. Studi lanjutan yang melibatkan variasi media pembelajaran interaktif dan metode penelitian yang lebih komprehensif dapat memberikan gambaran yang lebih holistik tentang faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa.

4. SIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini, terdapat pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan PowerPoint Interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2022/2023. Siswa disarankan agar mulai belajar memotivasi diri, meningkatkan kreativitas, dan menerapkan sikap sosial pada diri sendiri sehingga keterampilan berfikir kreatif dan tanggung jawab dalam proses pembelajaran tercapai secara maksimal. Guru disarankan agar lebih banyak menerapkan model pembelajaran inovatif seperti pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan PowerPoint Interaktif. Penelitian ini mempunyai keterbatasan terkait lokasi penelitian yang masih mencakup satu wilayah dan berfokus pada mata pelajaran IPA, sehingga peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian pada cakupan wilayah yang lebih luas dan pada mata pelajaran lain.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, A. (2017). Media ICT Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Power Point Interaktif dan Inspiring Presenter. *Jurnal Terapan Abdima*, 2(1), 19–26. <https://doi.org/http://doi.org/10.25273/jta.v2i0.972>.
- Albab, U. (2018). Teori Mutakhir Pembelajaran: Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Pendidikan

- Agama Islam. *El-Tarbawi*, 11(1), 51–62. <https://doi.org/10.20885/tarbawi.vol11.iss1.art4>.
- Amalia, A. N., & Widayati, A. (2012). Analisis Butir Soal Tes Kendali Mutu Kelas Xii Sma Mata Pelajaran Ekonomi Akuntansi Di Kota Yogyakarta Tahun 2012. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v10i1.919>.
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Komariah, & Rosdiana, S. P. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(02), 56–67. <https://doi.org/10.58812/spp.v1i02.110>.
- Chusna, P. A., & Utami, A. D. M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Peran Orang Tua Dan Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring Anak Usia Sekolah Dasar. *PREMIERE : Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 11–30. <https://doi.org/10.51675/jp.v2i1.84>.
- Damayanti, S., & Apriyanto, M. T. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 02(02), 235–244. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>.
- Dewi, E. R. (2018). Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional Pada Sekolah Menengah Atas. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 2(1), 44–52. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v2i1.5442>.
- Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217–226. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>.
- Fadlillah, M., Filasofa, L. M. K., Wantini, Akbar, E., & Fauziyah, S. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan* (Jefry (ed.); 1st ed.). Kencana Prenadamedia Group. <https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=TFFADwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1>.
- Furqany, R., Muchlis, E. E., & Hanifah. (2017). Aktivitas Belajar Matematika Siswa Pada Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media PowerPoint. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 1(2), 196–201.
- Holimin, H., Dartono, D., & Prihantoro, D. (2021). Peran Perguruan Tinggi Dalam Meningkatkan Sistem Pertahanan Negara Melalui Pendidikan Bela Negara. *Prosiding Seminar Nasional Sains Teknologi Dan Inovasi Indonesia (SENASTINDO)*, 3(November), 311–322. <https://doi.org/10.54706/senastindo.v3.2021.148>.
- Indriani, F. (2015). Kompetensi Pedagogik Guru dalam Mengelola Pembelajaran IPA di SD dan MI. *Fenomena*, 7(1), 17–28. <https://doi.org/10.21093/fj.v7i1.267>.
- Isroqmi, A. (2015). Pemilihan Software Aplikasi Untuk Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif (Studi Kasus: Aplikasi PowerPoint). *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang.*, 1317–1336. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosiding/article/view/377/270>.
- Jayawardana, H. B. A. (2017). Paradigma Pembelajaran Biologi di Era Digital. *Jurnal Bioedukatika*, 5(1), 12–17. <https://doi.org/10.26555/bioedukatika.v5i1.5628>.
- Koyan, I. W. (2011). *Asesmen Dalam Pendidikan*. Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kristiana, I., Nurwahyunani, A., & Sulistya Dewi, E. R. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas Viii Mts N 1 Semarang. *Bioma : Jurnal Ilmiah Biologi*, 6(2), 78–92. <https://doi.org/10.26877/bioma.v6i2.1740>.
- Kristyowati, R., & Purwanto, A. (2019). Pembelajaran Literasi Sains Melalui Pemanfaatan Lingkungan. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(2), 183–191. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i2.p183-191>.
- Kumala, F. N. (2016). Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. In M. J. Mhirda (Ed.), *Journal of Chemical Information and Modeling* (1st ed., Vol. 8, Issue 9). Ediide Infografika.
- Lase, D. (2019). Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Sundermann*, 1(1), 28–43. <https://doi.org/https://doi.org/10.36588/sundermann.v1i1.18>.
- Maksum, A. (2016). Model Pendidikan Toleransi Di Pesantren Modern Dan Salaf. *Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studies)*, 3(1), 81. <https://doi.org/10.15642/jpai.2015.3.1.81-108>.
- Mustafa, P. S., Gusdiyanto, H., Victoria, A., Masgumelar, N. K., Lestariningsih, N. D., Maslacha, H., Ardiyanto, D., Hutama, H. A., Boru, M. J., Fachrozi, I., Rodriguez, E. I. S., Prasetyo, T. B., & Romadhana, S. (2020). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Olahraga. In *Program Studi Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaaan Universitas Negeri Malang 2020* (1st ed., Vol. 53, Issue 9). Program Studi Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaaan Universitas Negeri Malang.
- Mustika, I. W. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT)

- dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar fisika. *Jurnal IKA*, 18(1), 54–72. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/28384>.
- Nanggala, A. (2020). Analisis Wacana Pembaharuan Kebijakan Zonasi Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nadiem Makarim Sebagai Solusi Pemerataan Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 157–167. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP/article/view/25434>.
- Nurfitriyanti, M. (2016). Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Formatif*, 6(2), 149–160. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v6i2.950>.
- Peranginangin, A., Barus, H., & Gulo, R. (2020). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Di Ajar Dengan Model Pembelajaran Elaborasi Dengan Model Pembelajaran Konvensional. *Jurnal Penelitian Fisikawan*, 3(1), 43–50.
- Pramita, P. A., Sudarma, I. K., & Murda, I. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Circuit Learning Berbantuan Media Flip Chart terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(1), 20–31. <https://doi.org/10.23887/jippg.v2i1.18082>.
- Rachmadyanti, P. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 201. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2140.g1672>.
- Rahayu, R., & Ismawati, R. (2019). Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Pencemaran Lingkungan Sebagai Upaya Melatih Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Siswa Smk. *Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE)*, 2(2). <https://doi.org/10.31002/nse.v2i2.706>.
- Rahmat, S. T. (2015). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 7(2), 196–208. <https://doi.org/10.36928/jpkm.v7i2.35>.
- 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>.
- Saputra, T. (2010). Pendidikan Karakter Pada Anak Usia 6 – 12 Tahun. *E-Journal STAI Al Hidayah Bogor*.
- Saragih, E., & Wedyawati, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Peningkatan Hasil Belajar Materi Bilangan Romawi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Research of Mathematics and Mathematics Education*, 1(1), 14–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.38114/riemann.v1i1.10>.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1), 45–53. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i1.1010>.
- Sudimahayasa, N. (2015). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, dan Sikap Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 48(1–3), 45–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v48i1-3.6917>.
- Sufiyanto, M. I. (2021). *Pembelajaran IPA SD/MI*. 6(11), 10–11.
- Sugiata, I. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78. <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>.
- Suryani, N. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Kolaboratif untuk Meningkatkan Ketrampilan Sosial Siswa. *Jurnal Harmoni IPS*, 1(2), 1–23.
- Susanna, S. (2018). Penerapan Teams Games Tournament (Tgt) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas Xi Man 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5(2), 93. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2832>.
- Syafe'i, I. (2015). Tujuan Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(November), 151–166. <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/atjpi.v6i2.1876>.
- Tahan, W. S., & Harlinda, S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(4), 6. <https://doi.org/doi.org/10.21009/JPD.0101.01>.
- Tandaju, V. T., Wulur, M. M., & Tuerah, R. M. S. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas V Sd Gmim Pinabetengan. *Edu Primary Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 197–202. <http://ejournal-mapalus-unima.ac.id/index.php/eduprimary>.
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpgsd.v4i2.20543>.
- Wandini, R. R., Sipahutar, D. A., Rahmawati, I., Diah, R., & Harpani, S. (2022). Merubah Pandangan Siswa yang Menganggap Pembelajaran PKn Membosankan Menjadi Pembelajaran PKn Yang

- Menyenangkan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1489–1496. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5557>.
- Warkintin, W., & Mulyadi, Y. B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 82–92. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p82-92>.
- Wijayanti, A. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Dasar Mahasiswa Pendidikan Ipa. *Jurnal Pijar MIPA*, 11(1), 15–21. <https://doi.org/10.29303/jpm.v11i1.3>.
- Wirawan, I. M. T. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Yunita, N. K. D., & Trisiantari, N. K. D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(2), 96–107. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v1i2.20778>.
- Zaini, M. S., & Nugraha, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidorajo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 349–361. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p349-361>.