

## **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *MIND MAPPING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS**

Gusti Ketut Taman Arini<sup>1</sup>, Gusti Ngurah Arya Yudaparmita<sup>2</sup>, Komang Surya Adnyana<sup>3</sup>

**Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja**

**E-mail: [tamanarini.id11@gmail.com](mailto:tamanarini.id11@gmail.com)<sup>1</sup>**

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media *mind mapping*, dengan kelas yang pembelajarannya menerapkan model konvensional pada mata pelajaran IPAS terhadap siswa kelas IV SDN Gugus IV Kecamatan Sukasada. Penelitian yang dilakukan menggunakan jenis penelitian *Quasi Eksperiment* atau Eksperimen Semu dengan rancangan *Pre-test Post-test Control Group Design*. Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Gugus IV Kecamatan Sukasada sebanyak 162 peserta didik. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik *random sampling*. Sampel penelitian yaitu siswa kelas IV SD Negeri 2 Ambengan dengan jumlah 34 siswa dan siswa kelas IV SD Negeri 3 Ambengan dengan jumlah 27 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes, serta dokumentasi. Pengolahan data menggunakan SPSS versi 26 yang meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji inferensial N-Gain, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Diketahui rata-rata nilai *pre-test* kelas eksperimen sebesar 58,17 dan rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen sebesar 84,94. Nilai rata-rata *pre-test* kelas kontrol sebesar 57,81 dan rata-rata nilai *post-test* kelas kontrol sebesar 68,88. Sehingga rata-rata *pre-test* dan *post-test* hasil belajar IPAS kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan rata-rata *pre-test* dan *post-test* hasil belajar IPAS kelompok kontrol. Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa terdapat Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar IPAS siswa Kelas IV dengan nilai *p-value*  $0,001 < 0,05$ . Oleh sebab itu, metode intervensi yang diterapkan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Team Games Tournament (TGT)*, *Mind Mapping*, Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

### **Abstract**

*This research aims to determine the significant differences in learning outcomes of students taught using the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by mind mapping media, with classes whose learning applies conventional models in science and science subjects for class IV students at SDN Gugus IV, Sukasada District. The research was conducted using a Quasi-Experimental or Quasi-Experimental type of research with a Pre-test Post-test Control Group Design. The population taken in this research were all class IV students at SDN Gugus IV, Sukasada District, totaling 162 students. Sample selection was carried out using random sampling technique. The research samples were class IV students at SD Negeri 2 Ambengan with a total of 34 students and class IV students at SD Negeri 3 Ambengan with a total of 27 students.*

Data collection was carried out through observation, interviews, tests and documentation. Data processing uses SPSS version 26 which includes validity test, reliability test, N-Gain inferential test, normality test, homogeneity test, and hypothesis test. It is known that the average pre-test score for the experimental class is 58.17 and the average post-test score for the experimental class is 84.94. The average pre-test score for the control class was 57.81 and the average post-test score for the control class was 68.88. So the average pre-test and post-test science learning results for the experimental group is greater than the average pre-test and post-test science learning results for the control group. Based on the results of data analysis, it is known that there is an influence of the TGT Learning Model Assisted by Mind Mapping Media on the Science Learning Outcomes of Class IV students with a  $p\text{-value of } 0.001 < 0.05$ . Therefore, the intervention method applied influences student learning outcomes.

**Keywords:** Team Games Tournament (TGT), Mind Mapping, Learning Outcomes, Naturan and Social Sciences

## PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan (Kemendikbud, 2022). Pelaksanaan pembelajaran ini diajarkan secara terpisah yaitu IPA dan IPS tetapi materinya masih berada dalam satu buku. Dalam pembelajaran IPAS guru bukan hanya sekedar membaca materi tetapi harus mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan terampil. Untuk mencapai pembelajaran yang baik dan maksimal, guru dapat menggunakan model pembelajaran saat pembelajaran berlangsung, sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik..

Dalam penggunaan model pembelajaran masih banyak guru yang menghiraukannya sehingga materi yang disampaikan tidak diterima baik oleh siswa dan siswa tersebut merasa bosan saat mengikuti pembelajaran (Suandita, 2023). Hal tersebut juga ditemukan ketika prapeneliti melaksanakan observasi awal dan wawancara pada tanggal 25 s/d 27 Januari 2024 di Gugus IV Kecamatan Sukasada selama proses pembelajaran berlangsung, guru kurang menerapkan model pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif yang membuat peserta didik tidak fokus dan mudah bosan saat pembelajaran, sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar IPAS. Adapun pencatatan hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) khususnya mata pelajaran IPAS yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada siswa kelas IV SD Gugus IV Kecamatan Sukasada, dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1 Nilai Rata-rata Skor Penilaian Akhir Semester**

| No. | Nama Sekolah   | KKM | Jumlah |              | Jumlah Siswa | Rata-rata |
|-----|----------------|-----|--------|--------------|--------------|-----------|
|     |                |     | Tuntas | Tidak Tuntas |              |           |
| 1.  | SDN 1 Sukasada | 70  | 12     | 11           | 23           | 68,04     |
| 2.  | SDN 2 Sukasada | 70  | 7      | 7            | 14           | 63,79     |

|    |                |    |    |    |    |       |
|----|----------------|----|----|----|----|-------|
| 3. | SDN 3 Sukasada | 68 | 18 | 13 | 31 | 67,00 |
| 4. | SDN 4 Sukasada | 70 | 8  | 4  | 12 | 68,00 |
| 5. | SDN 5 Sukasada | 70 | 7  | 4  | 11 | 69,82 |
| 6. | SDN 1 Ambengan | 72 | 6  | 4  | 10 | 71,40 |
| 7. | SDN 2 Ambengan | 67 | 21 | 13 | 34 | 67,29 |
| 8. | SDN 3 Ambengan | 70 | 20 | 7  | 27 | 67,74 |

(Sumber : Wali Kelas IV SD Gugus IV Kecamatan Sukasada)

Beberapa permasalahan lainnya yang diperoleh prapeneliti melalui observasi dan wawancara langsung oleh wali kelas IV SD Gugus IV Kecamatan Sukasada, diperoleh sebagai berikut : 1) Guru belum menggunakan model dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, 2) Kurangnya motivasi dan pemantauan dari orang tua, 3) Peserta didik tidak betah dikelas saat pelajaran IPAS sehingga saat guru menjelaskan materi mereka bermain dengan teman sebangkunya yang menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah, 4) Pembelajaran masih berfsifat satu arah, materi hanya dijelaskan oleh gurunya saja, 5) Peserta didik cepat bosan saat guru memaparkan materi. Prapeneliti juga mewawancarai beberapa peserta didik di kelas IV Gugus IV Kecamatan Sukasada, memang benar bahwa pada saat proses pembelajaran IPAS, pembelajaran hanya berpusat pada guru. Guru jarang memberikan kesempatan peserta didik dalam berkomunikasi untuk menjelaskan materi pembelajaran. Hal tersebut membuat peserta didik kurang percaya diri dalam bertanya maupun menjawab guru sehingga peserta didik terlihat pasif saat pembelajaran. Jadi, dapat disimpulkan bahwa, guru perlu merancang suatu pembelajaran yang membuat peserta didik melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Alternatif pemecahan masalah tersebut yaitu dengan cara menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran yang mudah diterapkan, karena dapat melibatkan seluruh peserta didik yang mengandung unsur permainan selain itu, siswa juga dapat belajar dalam kelompok kecil tanpa ada perbedaan status (Afw, 2019). Model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok yang beranggotakan lima sampai dengan enam orang tanpa membedakan kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda serta dapat meningkatkan kemampuan dasar, kepercayaan diri dan hasil belajar. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Adiputra & Yadi (2021) mengatakan bahwa peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar sangat besar. Sehingga model pembelajaran *Team Games Tournament* sangat direkomendasikan untuk digunakan pada saat pembelajaran IPA di sekolah dasar. Penelitian juga dilakukan oleh Rohmawati & Karmilah (2023) membuktikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan yang

menggunakan model pembelajaran konvensional. Melihat dari perhitungan nilai *post test experiment* sebesar 82,39 dan kelas kontrol sebesar 73,00.

Keunggulan dari model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat membuat peserta didik yang memiliki kemampuan rendah menjadi ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya, tidak hanya membuat aktif peserta didik yang berprestasi dan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*, pembelajaran akan lebih bervariasi lagi ketika guru menggunakan media pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *mind mapping*. Media *mind mapping* adalah sebuah teknik pembelajaran yang menggunakan diagram visual untuk menggambarkan ide, konsep, informasi, atau hal-hal lain. Ini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih cepat dan mempermudah pemahaman materi. *Mind mapping* pada penelitian ini adalah dengan menggunakan kertas manila dan gambar-gambar berwarna-warni sesuai dengan materi yang akan diimplementasikan dalam model pembelajaran *Team Games Tournament*.

Penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *mind mapping* dirasa sangat tepat dikembangkan dalam pembelajaran IPAS dengan materi “Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?”. Keberhasilan penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan peta konsep terhadap hasil belajar IPA juga didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Hermayanti,dkk (2018) yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan peta konsep dengan kelompok siswa yang dibelajarkan model konvensional. Hasil penelitian lain oleh Suryanata,dkk (2017) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *mind mapping* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model konvensional.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas 4 SD Gugus IV Kecamatan Sukasada”.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan rancangan *pretest posttest control group design*. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Gugus IV Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng pada rentang waktu semester genap tahun pelajaran 2023/2024.

Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas IV SDN Gugus IV Kecamatan Sukasada yang berjumlah 162 orang. Sebelum dilakukan pengambilan

sampel, terlebih dahulu dilakukan uji kesetaraan hasil belajar siswa berupa nilai Ulangan Akhir Semester (UAS) atau Penilaian Akhir Semester (PAS) mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV SDN Gugus IV Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng. Uji kesetaraan yang dilakukan memperoleh hasil yaitu semua sekolah mendapatkan nilai signifikansi lebih dari 0,05, sehingga semua sekolah dinyatakan setara. Setelah dinyatakan semua sekolah setara, selanjutnya dilakukan pengambilan sampel yaitu teknik *random sampling* dengan metode undian. Sebanyak 34 siswa dari kelas IV SD Negeri 2 Ambengan terpilih sebagai kelompok eksperimen dan 27 siswa dari kelas IV SD Negeri 3 Ambengan terpilih sebagai kelas kontrol.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes, serta dokumentasi. Observasi pada penelitian ini dilakukan dengan mengamati aktivitas pembelajaran IPAS pada siswa Gugus IV Kecamatan Sukasada. Wawancara pada penelitian ini dilakukan dengan mewawancarai wali kelas IV SDN Gugus IV Kecamatan Sukasada yang bertujuan untuk mengetahui keadaan di kelas tersebut. Tes yang digunakan yakni soal pilihan ganda yang berjumlah 30 butir pertanyaan yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Instrumen tes menggunakan uji validitas dan reliabilitas.

Uji validitas diuji dalam dua tahap yakni uji validitas isi lalu dilanjutkan dengan uji validitas butir. Validitas isi dalam penelitian dilakukan dengan membuat kisi-kisi tes Hasil Belajar IPAS dan menganalisis kurikulum yang sedang diberlakukan serta menyesuaikan butir soal dengan indikator dari kompetensi dasar yang tertera dalam kurikulum yaitu, materi pada Bab 7 (Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita). Hasil uji validitas isi dilakukan oleh kedua pakar menggunakan rumus *Gregory* menunjukkan nilai koefisien validitas isi Hasil Belajar IPAS sebesar 1,00. Berdasarkan tabel 3.7, koefisien validitas isi berada pada rentangan 0,80 - 1,00 dengan kategori **sangat tinggi**, sehingga seluruh butir soal dapat digunakan dalam uji coba pada siswa kelas V di SD Negeri 2 Ambengan. Uji validitas butir dilakukan setelah pelaksanaan uji validitas isi. Untuk mengukur taraf validitas tiap butir (item) soal pilihan ganda tersebut hasil perhitungannya dikonsultasikan dengan  $r_{\text{tabel}}$  *Product Moment* dalam taraf signifikansi 5%. Jika  $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$  maka instrumen tersebut valid, akan tetapi sebaliknya jika  $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$  maka instrumen tidak valid. Hasil perhitungan dari 30 butir tes hasil belajar IPAS yang telah diuji coba dan dihitung, diperoleh pertanyaan valid sebanyak 30 butir.

Setelah uji validitas, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas dihitung menggunakan rumus *Kuder Richardson* (KR-20) Dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu jika koefisien  $r_{11} > r_{\text{tabel}}$  maka pernyataan dinyatakan andal atau dinyatakan reliabel. Sebaliknya, jika koefisien  $r_{11} < r_{\text{tabel}}$  maka pernyataan dinyatakan tidak andal atau dinyatakan tidak reliabel. Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas berbantuan *Microsoft Office Excel* 2010, diperoleh  $r_{11} = 0,92$ . Jadi koefisien reliabilitas kemampuan berpikir kritis untuk tes hasil belajar IPAS sebesar 0,92 dan dinyatakan andal atau reliabel, dilihat pada tabel kriteria reliabilitas kemampuan berpikir kritis siswa berada rentangan 0,80-1,00 dengan kategori sangat tinggi.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif. Menurut Handayani dan Suardipa (2020), analisis deskriptif dilakukan untuk mengetahui tinggi rendahnya kualitas dari dua variabel, yaitu penggunaan Model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *mind mapping* terhadap hasil Belajar IPAS. Bila teknik analisis deskriptif telah dilaksanakan untuk memperoleh simpulan terhadap data yang telah diperoleh, maka berikutnya dapat dilakukan pengujian pada data yang sudah didapat menggunakan uji inferensial (N-Gain), uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Uji *N-Gain* bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode *pretest posttest control group design* dan penelitian menggunakan kelompok eksperimen dan kontrol. Perhitungan *N-Gain* diperoleh dari skor *pretest* dan *posttest* masing-masing kelompok eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *mind mapping* dan kelompok kontrol dengan menggunakan model konvensional. Uji normalitas merupakan pengujian untuk meyakinkan bahwa data sampel yang digunakan untuk penelitian ini sudah terdistribusi dengan normal. Adapun uji normalitas data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu uji *Kolmogorov Smirnov*. Data dapat dikatakan normal apabila nilai signifikan lebih besar dari 0,05 pada ( $P > 0,05$ ). Sebaliknya, apabila nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 pada ( $P < 0,05$ ) maka data dapat dikatakan tidak normal. Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui objek yang akan diteliti memiliki varian atau karakteristik yang sama atau tidak. Jika kedua kelompok mempunyai varian yang sama, maka kelompok tersebut dikatakan homogen.

Dalam penelitian ini uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji *Levene*. Kriteria pengujiannya yaitu jika nilai  $W < f_{tabel}$  atau nilai signifikansi  $> 0,05$  maka distribusi data homogen, sedangkan jika nilai  $W > f_{tabel}$  atau  $< 0,05$  maka distribusi data tidak homogen. Uji hipotesis ini dilakukan setelah pengujian normalitas dan homogenitas dengan distribusi normal dan homogen, maka analisis dilanjutkan dengan uji hipotesis. Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk membuktikan apakah hipotesis yang dirumuskan diterima atau ditolak. Dalam penelitian ini pengujian hipotesis menggunakan *uji-t independent*.

Teknik analisis *uji-t independent* dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan signifikan kemampuan berpikir kritis siswa antara kelompok eksperimen yang diberi perlakuan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *mind mapping* dan kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Kemudian dari hasil tersebut dapat diketahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *mind mapping* terhadap hasil belajar siswa. Uji hipotesis menggunakan *uji-t independent* dengan rumus *polled varians*. Dengan kriteria jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  atau  $sig > 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $sig < 0,05$ , maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

## PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data yang terkumpul dari pemberian tes pemahaman konsep siswa yang diberikan sebelum mendapatkan perlakuan (*pre-test*) dan setelah mendapatkan perlakuan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *mind mapping* (*post-test*) yang berjumlah 34 orang siswa. Soal *pre-test* dan *post-test* yang sebelumnya telah diuji tingkat validitas isi, validitas butir, dan reliabilitas sebelum diujikan kepada siswa. Adapun lampiran hasil *pre-test* dan *post-test* siswa pada kelas eksperimen serta validitas isi, validitas butir, dan reliabilitas ada pada lembar lampiran.

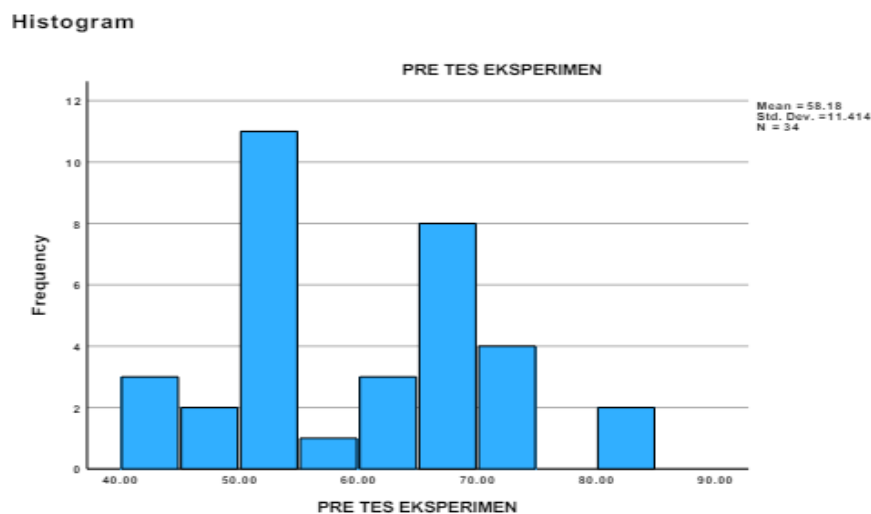
Nilai tertinggi pada hasil belajar IPAS sebelum mendapat perlakuan (*pre-test*) adalah 83 dan nilai terendah yaitu 40. Hasil tersebut diperoleh melalui bantuan aplikasi *SPSS 26.00 for windows*. Adapun tabel deskripsi hasil belajar IPAS secara detail berdasarkan *SPSS 26.00 for windows* dapat dilihat pada Tabel 3 sebagai berikut:

**Tabel 3 Deskripsi Hasil Belajar IPAS Kelompok Eksperimen Sebelum Perlakuan (*pre-test*)**

| <i>Statistics</i>     |                |         |
|-----------------------|----------------|---------|
| <i>N</i>              | <i>Valid</i>   | 34      |
|                       | <i>Missing</i> | 0       |
| <i>Mean</i>           |                | 58,17   |
| <i>Median</i>         |                | 58,00   |
| <i>Mode</i>           |                | 50      |
| <i>Std. Deviation</i> |                | 11,41   |
| <i>Variance</i>       |                | 130,271 |
| <i>Range</i>          |                | 43      |
| <i>Minimum</i>        |                | 40      |
| <i>Maximum</i>        |                | 83      |

Berdasarkan Tabel 3, pengamatan dan pemahaman tentang sebaran nilai-nilai mean, median, dan modus pada hasil *pre-test* kelompok eksperimen dapat dilihat pada histogram seperti gambar 1 sebagai berikut.





**Gambar 1** Histogram Hasil Belajar IPAS Kelompok Eksperimen Sebelum Perlakuan (*pre-test*)

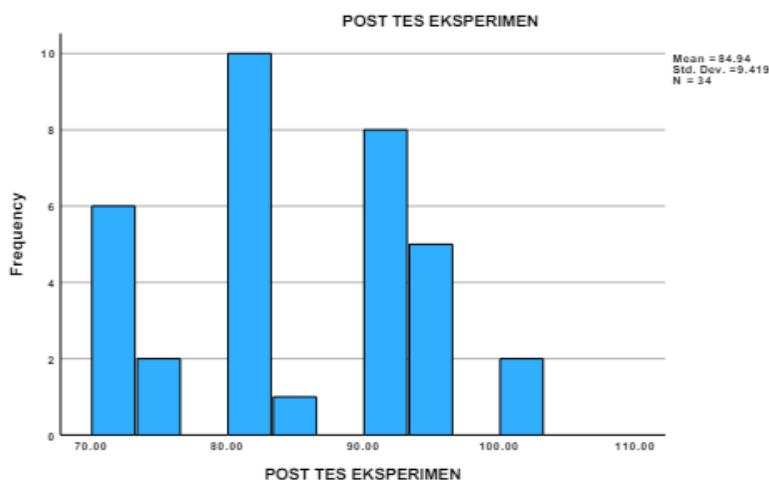
Nilai tertinggi pada hasil belajar IPAS sesudah mendapat perlakuan (*post-test*) adalah 100 dan nilai terendahnya yaitu 70. Hasil tersebut diperoleh melalui bantuan aplikasi SPSS 26.00 for windows. Adapun tabel deskripsi hasil belajar IPAS dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut.

**Tabel 4** Deskripsi Hasil Belajar IPAS Kelompok Eksperimen Setelah Perlakuan (*post-test*)

| <i>Statistics</i>     |                |        |
|-----------------------|----------------|--------|
| <i>N</i>              | <i>Valid</i>   | 34     |
|                       | <i>Missing</i> | 0      |
| <i>Mean</i>           |                | 84,94  |
| <i>Median</i>         |                | 83,00  |
| <i>Mode</i>           |                | 80     |
| <i>Std. Deviation</i> |                | 9,419  |
| <i>Variance</i>       |                | 88,724 |
| <i>Range</i>          |                | 30     |
| <i>Minimum</i>        |                | 70     |
| <i>Maximum</i>        |                | 100    |

Berdasarkan Tabel 4, pengamatan dan pemahaman tentang sebaran nilai-nilai mean, median, dan modus pada hasil *post-test* kelompok eksperimen dapat dilihat pada histogram seperti gambar 2 sebagai berikut.





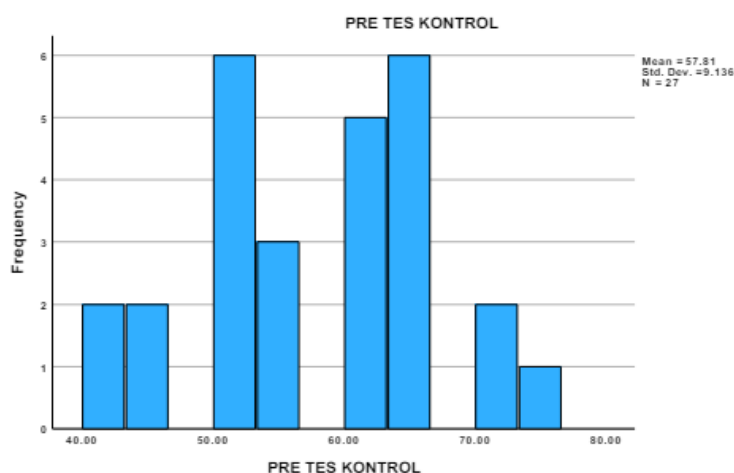
**Gambar 2** Histogram Hasil Belajar IPAS Kelompok Eksperimen Setelah Perlakuan (*post-test*)

Nilai tertinggi pada hasil belajar IPAS sebelum mendapat perlakuan (*pre-test*) adalah 76 dan nilai terendah yaitu 43. Hasil tersebut diperoleh melalui bantuan aplikasi *SPSS 26.00 for windows*. Adapun tabel deskripsi hasil belajar IPAS secara detail berdasarkan *SPSS 26.00 for windows* dapat dilihat pada Tabel 5 sebagai berikut:

**Tabel 5** Deskripsi Hasil Belajar IPAS Kelompok Kontrol Sebelum Perlakuan (*pre-test*)

| Statistics     |         |        |
|----------------|---------|--------|
| N              | Valid   | 27     |
|                | Missing | 7      |
| Mean           |         | 57,81  |
| Median         |         | 66,00  |
| Mode           |         | 50     |
| Std. Deviation |         | 9,135  |
| Variance       |         | 83,464 |
| Range          |         | 33     |
| Minimum        |         | 43     |
| Maximum        |         | 76     |

Berdasarkan Tabel 5, pengamatan dan pemahaman tentang sebaran nilai-nilai mean, median, dan modus pada hasil *pre-test* kelompok kontrol dapat dilihat pada histogram seperti gambar 3 sebagai berikut.



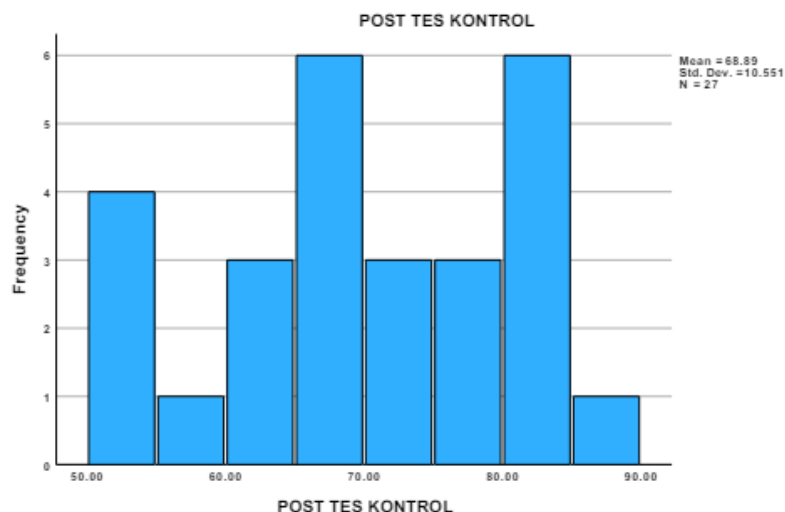
**Gambar 3** Histogram Hasil Belajar IPAS Kelompok Kontrol Sebelum Perlakuan (*pre-test*)

Nilai tertinggi pada hasil belajar IPAS sesudah mendapat perlakuan (*post-test*) adalah 86 dan nilai terendahnya yaitu 50. Hasil tersebut diperoleh melalui bantuan aplikasi SPSS 26.00 for windows. Adapun tabel deskripsi hasil belajar IPAS dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut.

**Tabel 6** Deskripsi Hasil Belajar IPAS Kelompok Kontrol Setelah Perlakuan (*post-test*)

| Statistics     |         |         |
|----------------|---------|---------|
| N              | Valid   | 27      |
|                | Missing | 7       |
| Mean           |         | 68,88   |
| Median         |         | 66,00   |
| Mode           |         | 66      |
| Std. Deviation |         | 10,551  |
| Variance       |         | 111,333 |
| Range          |         | 36      |
| Minimum        |         | 50      |
| Maximum        |         | 86      |

Berdasarkan Tabel 6, pengamatan dan pemahaman tentang sebaran nilai-nilai mean, median, dan modus pada hasil *post-test* kelompok kontrol dapat dilihat pada histogram seperti gambar 4 sebagai berikut.



**Gambar 4.** Histogram Hasil Belajar IPAS Kelompok Eksperimen Setelah Perlakuan (*post-test*)

Berdasarkan skor *pre-test* dan *post-test* tersebut selanjutnya dapat diketahui peningkatan penilaian *pre-test* dan *post-test* dengan melihat dan membandingkan nilai *N-Gain* dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rata-rata *N-Gain Persen* pada kelas eksperimen itu 60,7161 dengan keterangan cukup efektif dan pada kelas kontrol yaitu 24,9242 dengan keterangan tidak efektif.

Berdasarkan hasil tabel 4.6 pengujian normalitas data menggunakan statistik *Kolomogorov-Smirnov*, dengan bantuan *SPSS version 26.0 for windows*, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi data kelompok eksperimen adalah 0,148 ( $>0,05$ ). Sedangkan nilai signifikansi data kelompok kontrol adalah 0,200 ( $>0,50$ ). Karena nilai signifikansi dari data kelompok eksperimen dan kontrol lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data kedua kelompok berdistribusi normal

Berdasarkan tabel 4.7 diperoleh signifikansi yang didasarkan pada rata-rata (*Based on Mean*) Hasil Belajar IPAS kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu 0,570. Hal ini berarti angka signifikan Hasil Belajar IPAS antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol lebih besar dari pada 0,05 ( $\text{Sig} > 0,05$ ) sehingga varians data hasil *posttest* Hasil Belajar IPAS Siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah homogen.

Hasil uji-t *independent* menggunakan bantuan *SPSS version 26.0 for windows* seperti pada tabel diatas, terlihat bahwa nilai  $t_{hitung}$  yaitu 5,327 lebih besar dari nilai  $t_{tabel}$  yaitu 1,671 dan nilai  $\text{Sig. (2-tailed)}$  adalah sebesar 0,001. Hal ini berarti nilai  $\text{Sig. (2-tailed)} < \alpha$  ( $\alpha=0,05$ ). Oleh karena itu dengan ketentuan Uji-t maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan diterimanya  $H_1$  berarti terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa antara kelas siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *mind mapping* dan kelas siswa yang dibelajarkan dengan model

konvensional pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD Gugus IV Kecamatan Sukasada.

Keberhasilan penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *mind mapping* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa, didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Husna (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Dengan Media *Mind Map* pada Materi Struktur Jaringan Tumbuhan Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa MTsN 2 Aceh” yang menyatakan bahwa terdapat peningkatan dalam hasil belajar IPAS siswa yang dibelajarkan dengan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Dengan Media *Mind Map* dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model konvensional. Rata-rata nilai hasil belajar siswa di kelas kontrol yaitu 73,67 sedangkan rata-rata nilai kelompok siswa yang dibelajarkan dengan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Dengan Media *Mind Map* yaitu 79,41. Secara umum dapat dilihat bahwa hasil belajar IPAS siswa yang menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Dengan Media *Mind Map* lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Dari penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa antara kelas siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *mind mapping* dan kelas siswa yang dibelajarkan dengan model konvensional pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD Gugus IV Kecamatan Sukasada.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis normalitas data menggunakan statistic *Kolmogorov-Smirnov*, dengan bantuan *SPSS version 26.0 for windows* terlihat bahwa data *pre-test* dan *post-test* hasil belajar baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai  $\text{sig} > 0,05$ , maka dapat disimpulkan kelompok data tersebut berdistribusi normal. Setelah dilakukan analisis uji normalitas, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas Dalam uji ini menggunakan bantuan program *SPSS version 26.0 for windows* Hasil analisis hasil belajar IPAS kelompok eksperimen adalah 0,148 ( $>0,05$ ). Sedangkan nilai signifikansi data kelompok kontrol adalah 0,200 ( $>0,50$ ). Karena nilai signifikansi dari data kelompok eksperimen dan kontrol lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data kedua kelompok berdistribusi normal. Jadi dapat disimpulkan bahwa varians data hasil *pre-test* dan *post-test* hasil belajar IPAS antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah homogen.

Setelah diketahui bahwa data pemahaman konsep belajar IPAS kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah normal dan varians kedua kelompok homogen. Setelah diperoleh hasil dari uji prasyarat/asumsi analisis data, dilanjutkan dengan pengujian hipotesis penelitian ( $H_a$ ) dan ( $H_1$ ). Hasil uji-t *independent* menggunakan bantuan *SPSS version 26.0 for windows*, terlihat bahwa nilai  $t_{hitung}$  yaitu 5,327 lebih besar dari nilai  $t_{tabel}$  yaitu 1,671 dan nilai Sig. (*2-tailed*) adalah sebesar 0,001. Hal ini berarti nilai

Sig. (2-tailed) <  $\alpha$  ( $\alpha=0,05$ ). Oleh karena itu dengan ketentuan Uji-t maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Teknik analisis data yang terakhir yaitu *N-gain* score digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau perlakuan (treatment) tertentu dalam penelitian. Hasil pengujian uji *N-Gain* diatas, menunjukkan bahwa rata-rata skor *N-Gain* kelas eksperimen (Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *mind mapping*) adalah 60,7161 atau 60% dengan cukup efektif. Sedangkan *N-Gain* kelas kontrol (model pembelajaran konvensional) sebesar 24.9242 atau 24% dengan kategori tidak efektif.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar belajar IPAS antara kelas siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *mind mapping*, dibandingkan dengan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional di kelas IV SD Gugus IV Kecamatan Sukasada. Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *mind mapping* dapat meningkatkan belajar dengan menyenangkan, semangat dan antusias dalam menerima materi pelajaran serta lebih mudah memahami dan mengingat materi yang akan dipelajari.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 104-111.
- Husna, A. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament dengan Media mind Map pada Materi Struktur Jaringan Tumbuhan Terhadap aktivitas dan Hasil Belajar Siswa MTsN 2 Aceh Besar* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Ratnadi. Dewiyanti, N. K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1).
- Retnawati, H. (2017, September). Teknik pengambilan sampel. In *Disampaikan pada workshop update penelitian kuantitatif, teknik sampling, analisis data, dan isu plagiarisme* (pp. 1-7).
- Suandita, L. (2023). Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599-603.