

Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD

Andhini Ayu Paramita¹, *Zulherman³

Universitas Muhammadiyah Prof.DR.HAMKA, Jakarta, Indonesia

*E-mail: zulherman@uhamka.ac.id (Corresponding Author)



DOI: <https://doi.org/10.53621/jider.v2i2.128>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 31 Maret 2022

Revisi Akhir: 27 April 2022

Disetujui: 27 April 2022

Terbit: 30 April 2022

Kata Kunci:

Model Pembelajaran TGT

Media Question Box

Hasil Belajar IPA



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara empirik ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran Teams Games-Tournament (TGT) berbantuan media Question Box terhadap hasil belajar IPA kelas IV di SDN Cengkareng Barat 16 Pagi Jakarta Barat pada semester 2 tahun ajaran 2018/2019. Populasi penelitian ini berjumlah 55 siswa yang terdiri dari kelas IV A berjumlah 28 siswa dan IV B berjumlah 27 siswa. Teknik Sampling yang digunakan adalah Sampling jenuh. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain Nonequivalent Posttest-Only Control Group Desain. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ diperoleh angka $0,0987 < 0,167$ pada kelas eksperimen dan $0,1297 < 0,171$ pada kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan kedua data berdistribusi normal. Kemudian uji homogenitas dengan menggunakan uji Fisher diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,196 < 1,925$ dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Setelah data berdistribusi normal dan homogen berdasarkan uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan uji perbedaan (uji-t). Uji perbedaan dilakukan dengan menggunakan uji-t dan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $3,69 > 2,006$ yang berarti H_0 ditolak. Penelitian ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Teams Games-Tournament (TGT) berbantuan media question box terhadap hasil belajar IPA Kelas IV SD Negeri Cengkareng Barat 16 Pagi.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana produktif dan proses pembelajaran untuk secara aktif mengembangkan potensi dirinya dalam memiliki kemampuan keagamaan, spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moral, dan keterampilan yang diperlukan oleh dirinya dan masyarakat (Zulherman, Amirullah, et al., 2021). Pendidikan merupakan alternatif pengembangan budaya dan pembangun karakter bangsa agar terwujud peningkatan kualitas generasi penerus bangsa sehingga nantinya mampu merubah kehidupan bangsa dan menyelesaikan segala permasalahan budaya maupun karakter bangsa.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Ichsan, 2021).

Pada era globalisasi, setiap manusia dituntut untuk memiliki kemampuan yang unggul agar dapat berjuang di masyarakat (Salehudin et al., 2021). Melalui pendidikan yang layak, generasi penerus bangsa diharapkan dapat mengembangkan potensi dirinya sehingga menjadi pribadi yang berkualitas dan dapat berkompetisi di masyarakat maupun di dunia global.

Generasi cerdas dan berkarakter merupakan salah satu tujuan pendidikan yang terdapat di dalam kurikulum sekolah dasar. Acuan dan pedoman dalam penyelenggaraan pendidikan merupakan fungsi dari Kurikulum. Kurikulum dari waktu ke waktu selalu berubah mengikuti

perkembangan zaman. Kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum 2013. (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016) menjelaskan Kurikulum 2013 menganut pandangan dasar bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru ke siswa, melainkan siswa adalah subyek yang memiliki kemampuan aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan.

Generasi yang cerdas dan berkarakter dapat tercapai melalui pendidikan dan pengajaran berbagai disiplin ilmu. Salah satu disiplin ilmu tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) (Agustini et al., 2014). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) salah satu muatan pelajaran yang membahas mengenai prosedur dan materi yang kompleks (Maharuli & Zulherman, 2021). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau yang sering disebut dengan pendidikan sains merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Pelaksanaan pembelajaran di IPA SD seharusnya tidak hanya menekankan pada pemahaman konsep yang merupakan bagian dari produk IPA, tetapi juga memperhatikan bagaimana proses menemukan konsep tersebut. *The learning process in schools empirically in Indonesia today mostly still refers to classical learning, and is still very much dependent on the information provided by teachers (teacher centre)* (Zulherman, 2018).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Cengkareng Barat 16 Pagi, pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang dianggap sulit bagi siswa, Anggapan tersebut dapat dilihat dari kesalahan yang terjadi karena beberapa faktor, yaitu kesalahan yang bersumber dari guru dan kesalahan yang bersumber dari siswa. Guru belum menerapkan pembelajaran yang konstruktif merupakan kesalahan bersumber dari guru dan siswa tidak fokus mengikuti proses pembelajaran yang merupakan kesalahan bersumber dari siswa, proses pembelajaran yang sering terjadi di dalam kelas pun masih banyak yang bersifat teacher center (berpusat pada guru), sehingga siswa mudah merasa bosan dan tidak menyerap materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Dengan demikian tidak ada proses berpikir yang membuat siswa benar-benar memahami materi yang dipelajari. Selain itu, saat dilakukan tanya jawab hanya beberapa siswa saja yang dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru. Ketika diminta untuk membacakan hasil kerjanya, siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan masih banyak yang tidak percaya diri untuk maju kedepan sehingga materi yang disampaikan tidak sesuai dengan yang diharapkan ini membuat kualitas pembelajaran akan menurun dan akan berpengaruh pada hasil belajar.

Implementasi kurikulum 2013 menyebutkan bahwa, Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, tetapi pembelajaran lebih banyak berpusat pada aktivitas siswa. Karena pembelajaran lebih banyak berpusat pada siswa akibatnya pembelajaran tidak lagi menjadi satu arah tetapi lebih bersifat interaktif (Zulherman, 2018). Guru bertindak sebagai fasilitator dalam pembelajaran, guru dituntut untuk dapat merancang pembelajaran agar siswa mampu menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang kontekstual dan nyata. Maksud dari dapat merancang pembelajaran adalah guru dapat menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat agar dapat menstimulasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Ketepatan pemilihan model dan media pembelajaran akan membawa dampak positif bagi siswa, khususnya pembelajaran yang membuat siswa aktif, kreatif, dan dapat memupuk kerjasama dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang memungkinkan setiap siswa terlibat aktif dalam pembelajaran IPA adalah model pembelajaran TGT dan akan lebih menarik jika dipadukan dengan media questions box.

Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang bersifat konstruktivisme, fokusnya pada penggalian pengetahuan siswa, dalam model pembelajaran ini siswa diharapkan dapat menggali informasi penting yang ada dalam materi yang sedang mereka pelajari. Model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda (Rusman, 2012). Tahapan pembelajaran TGT dimulai dengan konsep materi yang disampaikan oleh guru, kemudian siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang heterogen (Handayani et al., 2021). Menurut Slavin dalam (Rusman,

2012), pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (Class Presentation), belajar dalam kelompok (Teams), permainan (Games), pertandingan (Tournament), dan penghargaan kelompok (Teams recognition).

Taniredja dalam (Christian et al., 2018) model pembelajaran ini bersifat student center dengan keunggulannya (1) Peserta didik memiliki kesempatan berinteraksi dengan peserta didik lain dan mengutarakan pendapatnya secara verbal, (2) Dapat menambah kepercayaan diri setiap peserta didik, serta perilaku suka mengganggu peserta didik lain menjadi berkurang. Selain memiliki keunggulan, tentu saja model pembelajaran ini memiliki kekurangan yaitu berupa, (1) Tidak semua peserta didik dalam kelompok aktif berpendapat, (2) Waktu yang sangat kurang, (3) Kemungkinan terjadinya kegaduhan karena tidak terkondisikan.

Mengingat materi IPA yang sangat kompleks membuat siswa mudah merasa jenuh. Salah satu alternatif yang dapat mengatasi masalah tersebut adalah adanya penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu yang diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajarnya. (Kustandi & Sucipto, 2011) "Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna". Media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media question box.

Question box merupakan media yang menyediakan kumpulan-kumpulan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah disajikan. Setiap informasi, urutan informasi yang telah disajikan tersebut dituangkan ke dalam pertanyaan-pertanyaan kemudian dijadikan satu dalam kotak, berbagai pertanyaan tersebut merupakan sebagai kuis dalam pembelajaran (Zulherman, Iba, et al., 2021). Media ini dibuat untuk menarik minat siswa untuk belajar serta mengkondisikan seluruh anggota kelompok untuk aktif bekerja menyelesaikan tugas.

Model pembelajaran TGT berbantuan media question box, Model pembelajaran ini sangat baik dipakai untuk melibatkan peserta didik dalam menganalisis materi secara mendalam, dengan cara kerjanya yang bersifat kooperatif melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Model pembelajaran ini serupa dengan model pembelajaran STAD, hanya saja pada model pembelajaran ini kelompok siswa dipilih secara heterogen dan terdapat turnamen dalam proses pembelajarannya guna untuk memotivasi siswa supaya dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajar oleh guru. Dari gagasan tersebut maka satu anggota berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Media Question Box digunakan dalam turnamen siswa sebagai alat bantu siswa dalam proses berjalannya turnamen.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media pembelajaran Question Box terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Jenis metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Eksperimental Design karena penelitian ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2015). Peneliti menggunakan desain Nonequivalent Posttest-Only Control Group Desain. Pada metode eksperimen subjek dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok Eksperimen di Kelas IV A dan kelompok kontrol di kelas IV B, pada metode ini peneliti ingin mencari perbedaan hasil belajar yang signifikan dari hasil belajar IPA yang diberikan perlakuan melalui model pembelajaran Teams Games-Tournament berbantuan media question box dengan kelas yang tidak diberikan perlakuan. Populasi penelitian ini adalah

Tempat penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Cengkareng Barat 16 Pagi. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019. Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas IV SDN Cengkareng Barat 16 Pagi yang terdiri dari dua kelas dengan

jumlah masing-masing kelas IV A sebagai kelas eksperimen 28 siswa dan kelas IV B sebagai kelas kontrol 27 siswa. Jadi populasi dalam penelitian berjumlah 55 siswa.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah Teknik Nonprobability Sampling. (Sugiyono, 2015) mendefinisikan Teknik Nonprobability Sampling merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Teknik Sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah Sampling jenuh, Artinya seluruh anggota sampel menjadi objek penelitian.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes yang diujikan setelah proses pembelajaran berlangsung. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis tes objektif yang memerlukan instrumen sebagai alat ukur hasil belajar IPA. Sebelum instrumen digunakan, terlebih dahulu instrumen diuji coba validitas. Uji coba dilakukan di SDN Pegadungan 11 Pagi pada kelas IV A. Jumlah siswa yang dilibatkan sebanyak 32 siswa dengan 50 butir soal. Tes hasil belajar ini dibuat dalam bentuk pilihan ganda.

Teknik analisis data adalah data yang akan dianalisis dari hasil post -test siswa setelah dilakukan proses pembelajaran. Analisis statistik dilakukan dengan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas. Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang dilakukan peneliti adalah uji Lilliefors. Setelah data berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji persyaratan homogenitas varians dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa variansi sampel-sampel yang akan dibandingkan tidak berbeda secara signifikan. Uji homogenitas yang digunakan adalah uji Fisher dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Karena dan hasil varians menyatakan homogen, maka dalam pengujian hipotesis dapat digunakan rumus t-test. Uji t dilakukan untuk mengetahui apakah ada atau tidak pengaruh dari model pembelajaran TGT berbantuan media Question Box terhadap hasil belajar siswa dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $n_1 + n_2 - 2$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan uji coba instrument sebelum dilakukannya penelitian. Uji coba dilakukan guna untuk mengetahui kelayakan pada instrument soal yang akan digunakan sebagai instrumen penelitian. Uji coba dilakukan di kelas IV dengan jumlah siswa 32 orang dengan butir soal sebanyak 50 soal.

Tabel 1. Klasifikasi Butir Soal Uji Coba Instrumen Penelitian

Status	Jumlah Item	Nomor Item
Valid	34	1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 18, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 28, 29, 31, 35, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 46, 47, 48, 50
Drop	16	6, 8, 13, 17, 19, 20, 27, 30, 32, 33, 34, 36, 43, 44, 45, 49

Berdasarkan tabel di atas, klasifikasi butir soal tes hasil belajar IPA diperoleh soal valid berjumlah 34 item dan yang drop berjumlah 16 item.

Uji reliabilitas dilakukan setelah mengetahui jumlah instrument soal yang valid yaitu berjumlah 34 soal. Maka peneliti melakukan perhitungan reliabilitas menggunakan rumus K.R 20 atau Kuder Richardson. Dengan kriteria, menurut (Zarkasyi & Wahyudin, 2017)

Tabel 2. Kriteria daya pembeda reliabilitas

$R_{11} \leq 0,00$ maka reliabilitas sangat buruk
$0,00 < R_{11} \leq 0,20$ maka reliabilitas buruk
$0,20 < R_{11} \leq 0,40$ maka reliabilitas cukup

0,40 < R11 ≤ 0,70 maka reliabilitas baik
0,70 < R11 ≤ 1,00 maka reliabilitas sangat baik

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

N	α	r_{hitung}	Kriteria
30	0,05	0,9141	Reliabel

Berdasarkan hasil perhitungan KR20 diperoleh r_{hitung} sebesar 0,9141. Instrumen dikatakan reliabel jika pada taraf signifikansi 0,05 dengan $n = 32$. Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas diperoleh hasil ($0,9141 > 0,349$). Dengan demikian, hasil perhitungan tersebut dinyatakan Reliabel dan memiliki interpretasi yang Sangat Tinggi. Butir soal yang valid sebagian besar adalah butir soal yang memang sudah dipelajari, beberapa soal yang tidak valid banyak disebabkan karena kalimat yang tidak dipahami oleh murid atau memang belum pernah dipelajari sebelumnya. Butir soal yang valid dan reliabel akan digunakan kembali untuk uji posttest dalam penelitian.

Peneliti melakukan observasi di SDN Cengkareng barat 16 Pagi sebelum melakukan penelitian guna mengetahui kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa. Data penelitian yang didapatkan sebelum melakukan penelitian berupa tabel nilai siswa pada mata pelajaran sebelumnya. Berikut data tersebut :

Tabel. 4 Daftar Nilai Siswa Sebelum Diberi Perlakuan

No.	Kelas IV-A	Kelas IV-B
1	60	50
2	40	30
3	30	60
4	30	80
5	90	50
6	70	70
7	90	100
8	40	60
9	90	30
10	60	50
11	100	70
12	100	60
13	90	70
14	70	40
15	60	60
16	80	70
17	30	50
18	70	70
19	50	40
20	80	50
21	60	60
22	90	70
23	80	70
24	60	60
25	60	80
26	100	90
27	50	50
28	80	
Rata-rata	68,21	60,74

Data yang telah diperoleh ditemukan rata-rata bahwa kelas IV-A memiliki nilai rata-rata sebesar 68,21 dan kelas IV-B memiliki nilai rata-rata sebesar 60,74.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelas	$L_{hitung}(L_0)$	L_{tabel}	Kriteria	Keterangan
Eksperimen	0,0987	0,167	$L_{hitung} < L_{tabel}$	Normal
Kontrol	0,1297	0,171		

Hasil belajar IPA pada kelas yang menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media Question Box dan pada kelas yang tidak diberi perlakuan menggunakan tes hasil belajar berjumlah 34 butir soal dalam bentuk tes objektif pada posttest. Hasil jawaban siswa diberi skor 1 untuk jawaban yang benar dan diberi skor 0 untuk jawaban yang salah.

Berdasarkan hasil perhitungan distribusi frekuensi pada kelompok eksperimen diperoleh skor rata-rata = 74,24, sedangkan pada kelompok kontrol diperoleh skor rata-rata = 61,57 berdasarkan data tersebut terlihat bahwa kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Selisih nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 12,67. Ini membuktikan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat selisih yang signifikan.

Data hasil uji normalitas diperoleh untuk kelompok eksperimen sebesar 0,0987. Harga tersebut kemudian dibandingkan dengan harga dengan taraf signifikansi = 0,05 sehingga diperoleh harga = 0,0987 < 0,167 = maka H_0 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa data pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan untuk kelompok kontrol diperoleh harga sebesar 0,1297. Harga tersebut kemudian dibandingkan dengan harga dengan taraf signifikansi = 0,05 sehingga diperoleh harga = 0,1297 < 0,171 = maka H_0 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa data pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Berdasarkan analisis uji normalitas data, di bawah ini disajikan ringkasan hasil uji normalitas untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan rumus Liliefors.

Tabel 6. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Kelas	Varians	F_{hitung}	F_{tabel}	Kriteria	Keterangan
Eksperimen	170,82	1,196	1,925	$F_{hitung} < F_{tabel}$	Homogen
Kontrol	142,78				

Uji homogenitas varians dilakukan terhadap hasil belajar IPA kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian homogenitas menggunakan uji F pada taraf signifikansi = 0,05. Dari hasil perhitungan diperoleh = 1,925. Harga = 1,196 dengan db.pembilang = 28 - 1 = 27 dan db.penyebut = 27 - 1 = 26. Karena yaitu 1,196 < 1,925, maka diterima. Dapat disimpulkan data sampel pada kelas eksperimen dan kontrol berasal dari populasi yang mempunyai varian yang sama atau Homogen, maka data tersebut dinyatakan homogen.

Tabel 7. Hasil Perhitungan Uji t

dk	t_{hitung}	t_{tabel}	Kriteria	Keputusan
58	3,69	2,006	$t_{hitung} > t_{tabel}$	H_0 ditolak

Berdasarkan hasil analisis uji-t, dari data hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata hasil belajar IPA siswa yang menggunakan model pembelajaran Teams Games-Tournament berbantuan media question box adalah 74,24, dengan simpangan baku sebesar 13,07. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar IPA pada kelas yang tidak diberikan perlakuan adalah 61,57 dengan

simpangan baku sebesar 11,95. Hasil analisis uji-t diperoleh $t = 3,69$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan (dk) = 53 sehingga $t_{table} = 2,006$. Karena $t_{hitung} > t_{table}$ ($3,69 > 2,006$) maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, data tersebut dinyatakan terdapat pengaruh.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang diberi pelaksanaan model pembelajaran TGT berbantuan media Question Box dengan kelas yang tidak diberikan perlakuan. Sejalan dengan hal tersebut, model pembelajaran Teams Games-Tournament berbantuan media question box dapat memberikan pengaruh yang lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran yang konvensional. Model pembelajaran Teams Games-Tournament berbantuan media question box dipergunakan untuk mendorong peserta didik berpikir dalam berbagai perspektif. Materi pelajaran yang digunakan juga harus diperhatikan. Contohnya saja pada materi pelestarian sumber daya alam. Di dalam bahan pelajaran tersebut harus terdapat sesuatu yang dapat dianalisis oleh kelompok siswa.

Model pembelajaran ini sangat baik dipakai untuk melibatkan peserta didik dalam menganalisis materi secara mendalam, dengan cara kerjanya yang bersifat kooperatif melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Model pembelajaran ini serupa dengan model pembelajaran STAD, hanya saja pada model pembelajaran ini kelompok siswa dipilih secara heterogen dan terdapat turnamen dalam proses pembelajarannya guna untuk memotivasi siswa supaya dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajar oleh guru. Dari gagasan tersebut maka satu anggota berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Media Question Box digunakan dalam turnamen siswa sebagai alat bantu siswa dalam proses berjalannya turnamen.

Hasil penelitian yang telah diperoleh di atas diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Dwijayanti(2017) yang menyatakan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media Question Box memberi pengaruh yang signifikan terhadap kompetensi siswa kelas V di SD Gugus Mayor Metra Denpasar Utara.

KESIMPULAN

Berdasarkan rata-rata skor hasil belajar IPA diketahui bahwa pembelajaran IPA yang menggunakan model pembelajaran Teams Games-Tournament berbantuan media Question Box pada siswa SD kelas IV A lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran IPA di kelas IV B yang tidak menggunakan model pembelajaran Teams Games-Tournament berbantuan media Question Box. Hal tersebut dibuktikan dengan data nilai rata-rata hasil belajar IPA pada kelas A (eksperimen) lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelas B (kontrol) yaitu $74,24 > 61,57$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games-Tournament berbantuan media Question Box berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD.

UCAPAN TERIMA KASIH

Sebagai rasa hormat dan terimakasih yang tiada terhingga, kami mengucapkan terimakasih kepada PGSD Universitas Muhammadiyah Prof.DR.HAMKA, serta pihak-pihak terkait yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian ini.

REFERENSI

- Agustini, M., Dibia, K., & Suartama, K. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran TGT berbantuan Media Flip Chart Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*.
- Ahmad Syaiful, & Fani Selviani. (2022). Optimalisasi Guru PAI dalam Merancang Media Pembelajaran. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(1), 26-31. <https://doi.org/10.53621/jider.v2i1.115>
- Christian, R. Y., Mawardi, M., & Astuti, S. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Matematika

- Menggunakan Model Student Team Achievement Divisions (Stad) Dan Teams Game Tournament (Tgt) Siswa Kelas 4 Sd. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 2(1), 75–84.
- Ega Safitri, & Titin. (2021). Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Powtoon . *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 74-80. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i2.12>
- Handayani, L., Amaliyah, N., & Zulherman, Z. (2021). The Influence of an Assistant Application Namely “Quizizz” for Teams Games Tournament toward Students’ Learning Outcomes During the Coronavirus outbreak. *Proceedings of the First International Conference on Economics, Business and Social Humanities, ICONESBS 2020, November 4-5, 2020, Madiun, Indonesia*. <https://doi.org/10.4108/eai.4-11-2020.2304655>
- Ichsan, F. N. (2021). Implementasi Perencanaan Pendidikan dalam Meningkatkan Karakter Bangsa Melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum. *Al-Riwayah : Jurnal Kependidikan*. <https://doi.org/10.47945/al-riwayah.v13i2.399>
- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150–159. <https://doi.org/10.24252/AULADUNA.V8I2A3.2021>
- Kustandi, C., & Sucipto, B. (2011). *Media Pembelajaran*. Penerbit Ghalia Indonesia.
- Maharuli, F. M., & Zulherman. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Muatan Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(2), 265–271. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.966>
- Mohammad Roni, Melvy Karenia Putri, Juhaeni, J., Ninik Mahyuni, & Safaruddin, S. (2021). Implementasi Media Visual Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas IV MI Nahdatul Ulama’ Ngingas Waru Sidoarjo. *Journal of Instructional and Development Researches*, 1(3), 130-135. <https://doi.org/10.53621/jider.v1i3.73>
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. . (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Nizamial Learning Center.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers.
- Salehudin, M., Zulherman, Z., Arifin, A., & Napitupulu, D. (2021). Extending Indonesia Government Policy for E-Learning and Social Media Usage. *Pegegog Journal of Education and Instruction*, 11(2), 14–26. <https://doi.org/10.14527/pegegog.2021.00>
- Safaruddin, Degeng, I. N. S., Setyosari, P., & Murtadho, N. (2020). The effect of PjBl with WBL media and cognitive style on students’ understanding and science-integrated concept application. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(3). <https://doi.org/10.15294/jpii.v9i3.24628>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sri Bulan, & W Eka Wahyudi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur’an Hadits Terintegrasi Seni Melalui Narasi Berbasis Gambar Bercerita Surat Al-Fil Untuk Membangun Kemampuan Berpikir Siswa. *Journal of Instructional and Development Researches*, 1(1), 10-19. <https://doi.org/10.53621/jider.v1i1.18>
- Zarkasyi, & Wahyudin. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Refika Aditama.
- Zulherman, Amirullah, G., Purnomo, A., Aji, G. B., & Supriansyah. (2021). Development of Android-Based Millealab Virtual Reality Media in Natural Science Learning. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 9(1), 1–10. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i1.18218>

- Zulherman, Z. (2018). The Development of High School Physics Learning Module on Wave Subject. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 8(2), 143-148. <https://doi.org/10.30998/formatif.v8i2.2305>
- Zulherman, Z., Iba, K., Paramita, A. A., Supriansyah, S., & Aji, G. B. (2021). The Influence of The Question Box Media Assisted Teams Games Tournament Model on Science Learning Outcomes at Elementary School. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 30(1), 88. <https://doi.org/10.17977/um009v30i12021p088>