



## Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Berbantuan Media Interaktif Mentimeter terhadap Hasil Belajar IPAS

Syifa Siti Nurhasanah<sup>1</sup>, Rana Gustian Nugraha<sup>2</sup>, Dety Amelia Karlina<sup>3</sup>  
Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Jawa Barat, Indonesia<sup>1,2,3</sup>  
[syifa0112@upi.edu](mailto:syifa0112@upi.edu)<sup>1</sup>, [ranaagustian@upi.edu](mailto:ranaagustian@upi.edu)<sup>2</sup>, [dety@upi.edu](mailto:dety@upi.edu)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Penelitian ini dilakukan ketika melihat kurangnya semangat siswa ketika mempelajari materi tentang kerajaan bercorak Hindu-Budha. Hal tersebut dipicu oleh materi yang sangat padat dan banyak hafalannya. Model pembelajaran *team game tournament* (TGT) berbantuan media interaktif mentimeter dinilai dapat menjadi alternatif solusi yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV pada materi kerajaan bercorak Hindu-Buddha. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa setelah diterapkan model pembelajaran *team game tournament* (TGT) dan media interaktif mentimeter, serta mengetahui perbedaan pengaruh antara penggunaan model TGT dan penggunaan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV pada materi kerajaan bercorak Hindu Budha. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain eksperimen semu. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD di SDN Tegalkalong dengan sampel penelitian adalah siswa kelas IV A dan IV C di SDN Tegalkalong. Instrumen yang digunakan adalah tes tertulis pada materi kerajaan dengan pola Hindu Budha. Adapun hasil dari penelitian ini ternyata penggunaan model pembelajaran *team game tournament* berbantuan media interaktif mentimeter berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV pada materi kerajaan bercorak Hindu Budha.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran; *Team Game Tournament* (TGT); Mentimeter; Model Pembelajaran Konvensional; Hasil Belajar IPAS

### *The Influence of the Team Game Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Mentimeter Interactive Media on Science Learning Outcomes*

**Abstract:** This research was carried out when students saw a lack of enthusiasm when studying material on a Hindu-Buddhist kingdom, which was triggered by the fact that the material was very dense and there was a lot of memorization. The *Team Game Tournament* (TGT) learning model assisted by the use of Mentimeter interactive media is considered to be an appropriate alternative solution to improve the science and science learning outcomes of class IV students on Hindu-Buddhist kingdom material. The aim of this research is to determine the influence on students' science learning outcomes after implementing the *Team Game Tournament* (TGT) learning model and Mentimeter interactive media, as well as finding out the difference in influence between using the TGT model and using conventional learning models on fourth grade students' science learning outcomes. on royal material with a Hindu Buddhist style. This research uses an experimental method with a quasi-experimental design. The research population was all students in class IV elementary school at SDN Tegalkalong with the research sample being students in class IV A and IV C at SDN Tegalkalong. The instrument used was a written test on royal material with a Hindu Buddhist pattern.

**Keywords:** Learning Model; *Team Game Tournament* (TGT); Mentimeter; Conventional Learning Model; Science Learning Outcomes.

## 1. Pendahuluan

Proses pembelajaran di sekolah berlangsung dengan baik karena ada kurikulum sebagai pedoman dalam pelaksanaan pendidikan. Kurikulum di Indonesia mengalami beberapa perubahan karena disesuaikan dengan

kebutuhan di lapangan. Untuk saat ini kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa, "Kurikulum merdeka merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai

tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”.

Selain itu, kurikulum merdeka berfungsi sebagai kurikulum alternatif yang digunakan setelah kurikulum darurat pada masa pandemi yang memegang prinsip kebebasan “merdeka belajar” bagi pelaksana pembelajaran yaitu guru dan kepala sekolah dalam mengelola proses pembelajaran dan mengembangkan kurikulum di sekolah yang disesuaikan dengan kebutuhan dan potensi siswa (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022).

Dengan diberlakukannya kurikulum merdeka di sekolah dasar memberikan beberapa dampak. Salah satu dampaknya adalah digabungnya mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hal tersebut bertujuan agar siswa dapat memahami serta memadukan pembelajaran alam sekitar dengan sosial (Kemendikbud dalam Wijayanti & Ekantini (n.d.), 2023) Jika pada kurikulum 2013 mata pelajaran tersebut diajarkan secara terpisah, tentunya hal tersebut menjadi tantangan bagi para guru dan siswa. Penyajian buku yang disediakan oleh pemerintah juga belum mengintegrasikan kedua mata pelajaran tersebut, tapi hanya dibuat dalam satu buku dengan bahasan/ topik yang berbeda (tidak terintegrasi).

Pada praktiknya mata pelajaran IPS merupakan perpaduan beberapa disiplin ilmu sosial yang mencakup fakta, peristiwa, konsep dan isu-isu sosial. Dengan demikian siswa dibekali kemampuan dalam hidup bermasyarakat serta mampu memecahkan setiap persoalan sosial yang dihadapi (Yunita Benu et al., 2022).

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru sekolah dasar yang ada di Kabupaten Sumedang terdapat beberapa permasalahan, diantaranya banyaknya teori yang bersifat hafalan sehingga siswa seringkali merasa bosan jika penyajiannya hanya menggunakan metode ceramah saja. Umumnya di sekolah dasar metode yang digunakan adalah metode ceramah untuk mengajarkan materi IPS. Metode ini bisa berdampak baik pada hasil pembelajaran apabila digunakan dengan profesional, meskipun kenyataan di beberapa sekolah menerapkan metode tersebut dengan cara yang sederhana sehingga berdampak pada proses pembelajaran yang kurang efektif. Pembelajaran yang baik seharusnya berpusat pada murid (*Student Centre Learning*) sehingga diperlukan metode yang tepat agar murid bisa aktif dan materi pelajaran bisa diterima dengan baik.

Sejalan dengan itu, beberapa ahli berpendapat bahwa salah satu kekurangan dalam pembelajaran IPS yaitu minimnya interaktif proses pembelajaran karena penggunaan media pembelajaran yang masih kurang padahal fungsi dari media tersebut adalah sebagai stimulus dalam proses pembelajaran. Hal tersebut bisa mungkin terjadi karena terbatasnya pengetahuan guru dalam penggunaan metode dan media yang cocok untuk pembelajaran IPS, kurangnya daya kreativitas serta terbatasnya media yang tersedia untuk pembelajaran IPS di sekolah dasar (Giwangsa, 2021).

Menurut Sari dan Rosidah (2023) menyatakan jika guru dapat menentukan sekaligus menggunakan model pembelajaran yang tepat maka hasil pembelajaran yang diperoleh akan maksimal. Guru juga harus mampu menentukan model pembelajaran yang cocok sehingga dapat merangsang keingintahuan siswa dan siswa lebih bersemangat lagi untuk belajar IPS.

Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut adalah model pembelajaran kooperatif. Model kooperatif adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk belajar bersama sebagai suatu tim kecil dalam menyelesaikan tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama (Artz dan Newman dalam Ahyar, 2021).

Model kooperatif memiliki tipe yang masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan, pada penelitian ini menggunakan kooperatif tipe *team game tournament* berbantuan media interaktif mentimeter untuk melihat seberapa besar pengaruhnya terhadap hasil pembelajaran IPS. Adapun sasaran utama dalam penelitian ini adalah model pembelajaran tipe *team game tournament* berbantuan media interaktif mentimeter dan hasil belajar murid. Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan sebagai penyalur suatu pesan ke penerima, yang bertujuan agar merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa, yang menyebabkan terjadinya proses pembelajaran (Sadiman dalam Fadilah et al., 2024). Dengan terpenuhinya faktor tersebut akan membawa dampak positif terhadap hasil murid dalam belajar yang pada gilirannya akan meningkatkan mutu pendidikan dalam upaya pengembangan sumber daya manusia.

Menurut Hermawan & Sri Rahayu (2020) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) merupakan model pembelajaran yang menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil, yaitu empat sampai enam orang yang memiliki latar

kemampuan berbeda baik dari segi akademik, jenis kelamin, dan suku. Model ini menjadikan peserta didik sebagai tutor sebaya, juga menggunakan unsur permainan yang bisa bermanfaat untuk meningkatkan semangat belajar. Selain itu, media interaktif mentimeter adalah media digital yang bisa digunakan untuk proses pembelajaran. Dengan cara demikian, diharapkan peserta didik akan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan otomatis akan mempengaruhi kepada hasil belajar.

Berdasarkan ulasan latar belakang tersebut peneliti akan melihat pengaruh model tersebut terhadap hasil pembelajaran IPS melalui penelitian eksperimen yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Model *Team Game Tournament* Berbantuan Media Interaktif Mentimeter Terhadap Hasil Belajar IPAS."

Mengingat konteks diatas, masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut: a) Bagaimana pengaruh model *team game tournament* berbantuan media interaktif mentimeter terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV? ; b) Bagaimana pengaruh model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV? ; c) Bagaimana perbedaan pengaruh antara menggunakan model *team game tournament* berbantuan media interaktif mentimeter dengan menggunakan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV?

## 2. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Jenis penelitian ini dipakai untuk menguji hipotesis berbentuk hubungan sebab akibat melalui perlakuan dan menguji perubahan yang diakibatkan oleh perlakuan tersebut. Peneliti meneliti ada tidaknya pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media interaktif mentimeter terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV dalam kelas eksperimen. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapatkan perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media interaktif mentimeter dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Desain penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen. Desain ini merupakan desain kontrol kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Sebelum melakukan penelitian ada beberapa langkah yang dilakukan oleh peneliti, yaitu: (1) Tahap persiapan: peneliti melakukan studi pustaka terlebih dahulu kemudian membuat instrumen penelitian. (2) Tahap pelaksanaan: melakukan *pretest*, pemberian perlakuan, yaitu

kegiatan belajar mengajar dengan model pembelajaran TGT berbantuan media interaktif mentimeter.

Penelitian ini dilakukan di satu sekolah dasar di Kabupaten Sumedang, yaitu SDN Tegalkalong yang terletak di Jalan Sebelas April No. 58, Talun, Kec. Sumedang Utara, Kab. Sumedang. Telah diperoleh persetujuan terlebih dahulu untuk sekolah yang akan digunakan sebagai sekolah dasar studi sebelum penelitian dilakukan.

Pengambilan sampel non-probabilitas dengan *purposive sampling* digunakan sebagai pendekatan sampel utama untuk penelitian ini. Pendekatan *purposive sampling*, menurut Sugiyono (dalam Mukhsin, 2017, hlm. 190), "adalah strategi pengambilan sampel dengan mengidentifikasi kriteria tertentu. Peneliti mendasarkan keputusannya pada faktor-faktor seperti jumlah murid, kurikulum yang digunakan, informasi yang belum diajarkan, maka SDN Tegalkalong akan dijadikan sebagai lokasi penelitian mengingat hal tersebut. Kelas eksperimen dan kelas kontrol secara acak, desain penelitian menggunakan *nonequivalent control group design*, kelas 4 A SDN Tegalkalong dipilih sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas 4 D dipilih sebagai kelas eksperimen.

Dalam penelitian ini, perangkat pengujian instrumen tes bertujuan untuk mengumpulkan data kuantitatif melalui pengujian. Penelitian ini akan menggunakan 5 pertanyaan berupa pilihan ganda dan 5 pertanyaan berupa esai. Pertanyaan tersebut bertujuan untuk melihat perolehan nilai hasil belajar IPAS pada materi kerajaan bercorak Hindu Budha. Uji kemampuan hasil belajar merupakan salah satu bentuk instrumen penelitian yang menggunakan soal-soal tes untuk mengevaluasi kemampuan kognitif siswa. Tes diberikan dua kali untuk kedua kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Ujian awal berfungsi sebagai *pretest*, sedangkan ujian akhir berfungsi sebagai *posttest*. Tujuan dari *pretest* adalah untuk mengidentifikasi dan mengukur hasil belajar IPAS siswa pada materi kerajaan bercorak Hindu Budha sebelum perlakuan. Sedangkan ujian akhir (*post test*) dilakukan untuk melihat apakah hasil belajar IPAS siswa mengalami peningkatan atau tidak akibat dari perlakuan tersebut.

Uji normalitas ini menentukan apakah hasil uji kontrol dan eksperimen berdistribusi normal. Karena ukuran sampel yang kecil, peneliti menggunakan uji *Shapiro-Wilk di SPSS 29.0 for Windows* untuk menentukan apakah data mengikuti distribusi normal atau tidak.

Penyelidikan akan menguji dua hipotesis:  $H_0$  = distribusi data normal dan  $H_1$  = distribusi data menyimpang. Setelah menghitung probabilitas, dibandingkan dengan ambang batas signifikansi statistik 0,05. Hipotesis ( $H_0$ ) ditolak jika (dan hanya jika) nilai p lebih kecil dari, sedangkan hipotesis ( $H_1$ ) diterima jika nilai p lebih besar dari.

Selanjutnya, uji homogenitas menentukan apakah data mengikuti distribusi normal, uji homogenitas ini menentukan ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.  $H_0$  = Tidak ada varians antara kedua kelompok sampel dan  $H_1$  + Ada varians yang sedang diuji. Pengujian homogenitas menggunakan uji Hartley F. Hipotesis dievaluasi menggunakan ambang signifikansi 0,05. Ketika P lebih kecil dari,  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, dan sebaliknya.

Uji beda rata-rata digunakan untuk membandingkan hasil belajar IPAS di kelas eksperimen dan kontrol. Penelitian mengasumsikan berikut ini. Skor rata-rata kelompok eksperimen sama dengan kelompok kontrol.

Uji beda rata-rata membandingkan hasil belajar IPAS kelompok eksperimen dan kontrol. Ini adalah asumsi penelitian. Kelompok eksperimen dan kontrol memiliki skor rata-rata yang identik. *Gain* yang *dinormalize* (N-Gain) dapat dihitung dengan persamaan:

$$N-Gain = \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ ideal - skor\ pretest}$$

Klasifikasi N-Gain ternormalisasi menurut Richard R Hake dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Klasifikasi tingkat N-gain

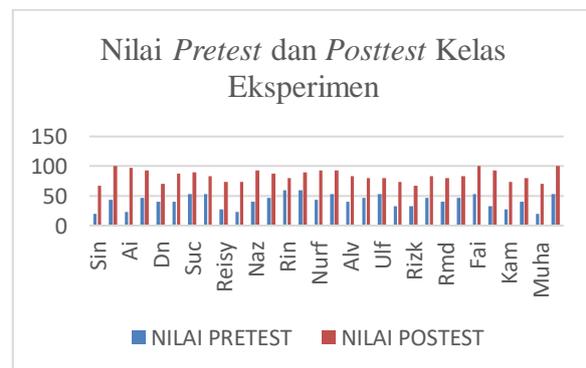
Kategori N-Gain	Kriteria
N-gain > 70	Tinggi
$0,30 \leq N-gain \leq 0,70$	Rendah
N-gain < 0,30	Sedang

### 3. Hasil dan Pembahasan

Model pembelajaran *team game tournament* berbantuan media interaktif mentimeter memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa di kelas eksperimen. Peningkatan hasil belajar yang terjadi sebelum dan setelah diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *team game tournament* berbantuan media interaktif mentimeter menunjukkan adanya pengaruh. Selain itu, peningkatan hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* di kelas eksperimen sebesar 41,26 dan nilai rata-rata *posttest* di kelas eksperimen sebesar 83,80. Setelah dilakukan analisis nilai *pretest* dan

*posttest* melalui serangkaian pengujian, diperoleh hasil uji beda rata-rata yang memperlihatkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest*. Dari hasil tersebut menunjukkan adanya pengaruh berupa peningkatan secara signifikan nilai hasil belajar di kelas eksperimen. Hal ini senada dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Mugiyatmi, 2023) bahwa pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *cooperative learning* dengan tipe *Team Game Tournament* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan juga dengan hasil penelitian Luh & Armidi (2022) bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sangat sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai bidang kajian ilmu pengetahuan.

Selain menerapkan model pembelajaran *team game tournament* dalam penelitian ini, penerapan model tersebut dibantu dengan penggunaan media interaktif mentimeter. Penggunaan media ini juga mengacu pada kreatifitas guru dalam pembelajaran agar membantu proses tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Teori yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran karena memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap alat-alat indra ini dicanangkan oleh (Novia Pitriani et al., 2022) Sejalan dengan pendapat tersebut Nasution dan Anas (2022) menyatakan bahwa media interaktif mentimeter memberikan pengaruh terhadap pembelajaran Biologi. Mentimeter juga mampu memberikan kesan yang lebih menarik sehingga tak sedikit yang menggunakan media tersebut untuk pembelajaran (Manshur dan Rosdiana, n.d., 2021).



Gambar 1. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

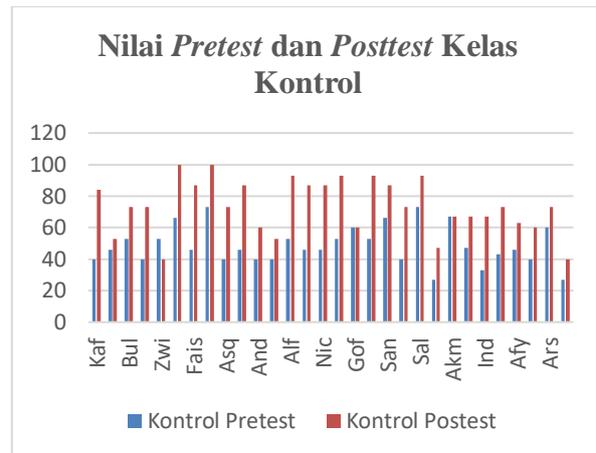
Gambar 1 menjelaskan perolehan nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV pada materi kerajaan bercorak Hindu Budha di kelas eksperimen.

Pembelajaran konvensional yang diterapkan pada kelas kontrol memberikan pengaruh berupa peningkatan terhadap nilai hasil belajar IPAS siswa. Nilai rata-rata *pretest* sebelum diterapkannya pembelajaran konvensional yaitu sebesar 46,00. Setelah diterapkannya pembelajaran konvensional, nilai rata-rata *posttest* menjadi 60,00. Apabila dilihat dari nilai rata-rata maka terjadi suatu peningkatan. Kemudian, dilakukan beberapa serangkaian pengujian dan diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa. Hal ini juga didukung dengan analisis *N-gain* yaitu sebesar 0,49 yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (M.A. Lestari, 2019) memperoleh hasil bahwa terdapat peningkatan nilai di kelas kontrol. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil kemampuan awal (*pretest*) dan kemampuan akhir (*posttest*). Namun, peningkatan pada kelas kontrol tidak lebih besar dibandingkan dengan kelas eksperimen.

Pembelajaran konvensional yang diterapkan pada penelitian ini tidak sepenuhnya menggunakan metode ceramah saja, melainkan disisipkan tanya jawab dan diskusi antara teman satu meja. Selain itu, siswa juga diberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai penunjang pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, siswa diberikan beberapa pertanyaan dan latihan soal sehingga siswa lebih paham terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Dalam menyampaikan materi guru juga memperhatikan keaktifan siswa saat proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hakikat pembelajaran IPS di SD menurut Hopeman et al., (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan sekumpulan upaya guru dalam rangka membuat peserta didik belajar dengan cara mereka sendiri, seperti berkomunikasi dengan baik, berkolaborasi dengan teman sehingga memicu peserta didik untuk berfikir kritis dan mudah dalam memecahkan suatu masalah.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung masih terlihat beberapa siswa yang bergurau dan mengantuk. Saat guru menemukan kondisi siswa seperti itu, guru langsung mendekati siswa dan memberikan pertanyaan seputar materi yang sedang disampaikan dan memintanya untuk menjelaskan apa saja yang telah dipelajari. Sehingga ketika guru sedang menyampaikan materi, siswa mampu menyimak dengan baik dan bisa memahami materi yang diajarkan oleh guru. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konvensional mampu memberikan

pengaruh berupa peningkatan nilai hasil belajar secara signifikan.



Gambar 2. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Gambar 2 menjelaskan perolehan nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV pada materi kerajaan bercorak Hindu Budha di kelas kontrol.

Model pembelajaran *team game tournament* merupakan model pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen sedangkan pada kelas kontrol adalah model konvensional. Berdasarkan hasil uji statistik, kedua pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa secara signifikan. Namun, terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol di mana peningkatan di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan di kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata peningkatan *N-gain* di kelas eksperimen sebesar 0,72 yang tergolong dalam kategori peningkatan tinggi dan kelas kontrol sebesar 0,49 yang tergolong dalam kategori peningkatan sedang. Setelah dilakukan proses uji statistik, menunjukkan adanya perbedaan rata-rata *N-gain* di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mugiyatmi (2023) bahwa terdapat perbedaan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *team game tournament* terhadap hasil belajar PPKN siswa kelas IV SDN Pacar. Sehingga terdapat peningkatan yang lebih baik berada pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol.

Analisis kemampuan awal pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan untuk melihat kemampuan siswa di kelas mana yang lebih baik. Setelah dilakukan serangkaian uji statistik, diperoleh hasil bahwa tidak terdapat perbedaan rata-rata kemampuan awal siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut dapat diartikan, kemampuan awal siswa di kelas

eksperimen dan kelas kontrol adalah sama. Untuk melihat kelas mana yang memiliki peningkatan lebih baik dapat dilihat dari analisis *N-gain* di dua kelas. Pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol dilaksanakan selama dua kali pertemuan. Pada kedua kelas tersebut guru berupaya menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa sehingga mampu memahami materi dengan baik.

Seperi yang telah dipaparkan di atas, peningkatan kemampuan akhir siswa di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari nilai *posttest*. Perbedaan peningkatan di kelas eksperimen disebabkan karena perlakuan pembelajaran yang diberikan di kelas eksperimen berbeda dibandingkan dengan kelas kontrol. Pembelajaran konvensional yang diterapkan adalah kelas kontrol bersifat *Teacher Centre Learning* sehingga dalam penerapannya menekankan kepada keahlian guru dalam menyampaikan materi secara verbal sehingga siswa bisa memahami materi yang disampaikan. Namun, setiap siswa tidak memiliki kemampuan menyimak yang sama sehingga tidak semua siswa dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru. Bagi siswa yang mempunyai kemampuan menyimak yang baik, mungkin akan lebih mudah untuk memahaminya. Selain itu, kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kinerja guru di kelas kontrol. Hal ini dapat mempengaruhi bagaimana kualitas guru dalam mengajar dan berdampak pada perbedaan hasil belajar siswa. Di dalam kelas kontrol guru berperan sebagai pentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa. Pengetahuan siswa terbatas pada pengetahuan yang dimiliki oleh guru. Siswa juga secara mandiri membangun pengetahuannya. Aktivitas kelompok hanya dilakukan dengan teman satu meja saja sehingga kegiatan diskusi hanya terlaksana secara dua arah. Kemudian pada kelas kontrol, keterlibatan siswa dalam menggunakan media dirasa kurang.

Sedangkan pada kelas eksperimen, pembelajaran berpusat kepada siswa (*Student Centre Learning*) sehingga siswa yang mendominasi pada saat pembelajaran berlangsung. Siswa dibagikan lembar kerja yang didalamnya mengandung pendalaman materi yang disampaikan sebagai bahan untuk memperkuat pemahaman siswa tentang materi kerajaan bercorak Hindu Budha. Sebelum nantinya dilaksanakan kompetisi antar kelompok belajar. Selain itu di kelas eksperimen menggunakan media interaktif mentimeter yang membuat siswa belajar menjadi lebih aktif pada

saat proses pembelajaran. Siswa terlibat langsung dalam penggunaan media tersebut. Manfaat lain yang dirasakan dari media tersebut adalah siswa mampu membangun pengetahuan awalnya mengenai materi yang sedang dipelajari. Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen mungkin terdapat kendala yang terjadi seperti karakteristik siswa yang kurang terbiasa dalam melakukan pembelajaran secara berkelompok dan muncul beberapa kegaduhan yang diciptakan oleh beberapa siswa selama proses pembelajaran. Namun, semua itu dapat diatasi oleh guru dan bukan merupakan hambatan yang berarti.

Hasil dari penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Mugiyatmi, 2023) yang memperoleh hasil bahwa kemampuan kognitif siswa dilihat dari hasil belajar menggunakan model pembelajaran *team game tournament* pada kelas eksperimen lebih baik dari pada siswa yang menggunakan model konvensional pada kelas kontrol. Hal tersebut sejalan dengan penelitian ini yang memperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan peningkatan pada kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *team game tournament* berbantuan media interaktif mentimeter dibandingkan dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar IPAS siswa pada materi kerajaan bercorak Hindu Budha. Adapun peningkatan kemampuan kognitif siswa dilihat dari hasil belajarnya melalui penerapan model pembelajaran *team game tournament* berbantuan media interaktif mentimeter lebih baik dibandingkan dengan penerapan model pembelajaran konvensional.

#### 4. Simpulan dan Saran

Pembelajaran dengan menggunakan model *team game tournament* berbantuan media interaktif mentimeter memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa pada materi kerajaan bercorak Hindu Budha. Begitu juga dengan model pembelajaran konvensional memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa pada materi kerajaan bercorak Hindu Budha. Namun, penggunaan model pembelajaran *team game tournament* berbantuan media interaktif mentimeter lebih baik dan efektif dibandingkan dengan model konvensional karena hasil *N-gain* menunjukkan pada kategori tinggi.

Penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media interaktif mentimeter dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Jika pada proses menggunakan model dan media tersebut guru merasa kesulitan maka bisa dengan

menggunakan model konvensional yang juga bisa meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Namun, guru harus mengemas model pembelajaran konvensional secara menarik dan kreatif agar memacu semangat belajar siswa disesuaikan dengan ketersediaan sarana dan prasarana yang ada di sekolah.

#### Daftar Pustaka

- Dyaning Wijayanti, I., & Ekantini, A. (n.d.). (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2)
- Fadilah, N., Uly Siahaan, A., Havwini, T., Ratna Sari, D., Bayu Aji, S., & Firdaus, F. (2024). Juni Tahun 2024 | Hal. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 20–29. <https://doi.org/10.56393/jpkm.v4i1.2109>
- Lestari, KE, & Yudhanegara, MR (2015). Penelitian Pendidikan Matematika (Anna (ed.); 2nd ed.). PT Retrika Aditama
- Mukhsin, R (2017). Pengaruh Orientasi Kewirausahaan Terhadap Keberlangsungan Hidup Usaha Micro Kecil Menengah Kelompok Hasil Perikanan Di Kota.
- Giwangsa, S. F. (2021). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i1.3992>
- Hermawan, A., & Sri Rahayu, T. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik Dan Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar (Vol. 4, Issue 2). <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141–149. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>
- Luh, N., & Armidi, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD A R T I C L E I N F O. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214–220. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.44635>
- Manshur, U., & Rosdiana, H. (n.d.). *Hijai-Journal on Arabic Language and Literature | Efektifitas Media Mentimeter Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Bahasa Arab Era Pandemi Covid-19 di MI AL-Huda Pengastulan Seririt Bali*.
- Nasution, M. F., & Anas, N. (2022). The Effect of Mentimeter Learning Media on Students' Learning Outcomes in Biology Learning. *Jurnal Pembelajaran Dan Biologi Nukleus*, 8(2), 293–301. <https://doi.org/10.36987/jpbn.v8i2.2791>
- Negeri Pacar Ngentak, M. S., Sewon, K., Bantul, K., & Istimewa Yogyakarta, D. (n.d.). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournaments terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas IV SDN Pacar. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(2), 799–805. <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i2.24895>
- Novia Pitriani, N., Noviati, P. R., & Juanda, R. Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar (Penelitian Eksperimen pada Siswa Kelas II SD Negeri Sukasari Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021): Vol. I (Issue 1). <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/pimath>
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Sari<sup>1</sup>, M., & Rosidah<sup>2</sup>, A. (2023). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPS SD. In *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia* (Vol. 2, Issue 1).
- Yunita Benu, A., Lioba Nahak, R., Citra, U., Nusa, B. /, & Timur, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Card Match Circle Dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* (Issue 5).