



Efektivitas Model TGT Berbantuan *Question Box* terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SDN 19 Palembang

Indy Deraya Ajiba¹, Lukman Hakim², Dina Sri Nindiati³, Nanang Winarno⁴
Universitas PGRI Palembang, Kota Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia^{1,2,3}
Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Jawa Barat, Indonesia⁴

indyderayaajib1@gmail.com¹, lukmanhakim1976@gmail.com², dinamrsyid@gmail.com³
nanang_winarno@upi.edu⁴

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Box* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 19 Palembang. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk *Quasi Experimental* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh kelas V yang terdiri dari 2 kelas dan berjumlah 56 orang. Penentuan sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik *purposive sampling*, sehingga terdapat 2 kelas yakni V.A sebagai kelas eksperimen dan V.B sebagai kelas kontrol. Bentuk teknik pengumpulan data yaitu menggunakan teknik observasi, tes dan dokumentasi. Pada observasi diperoleh rata-rata nilai siswa sebesar 87,05% dengan kriteria baik dan nilai guru sebesar 90% dengan kriteria sangat baik. Teknik analisis data menggunakan uji statistik parametrik melalui uji hipotesis *N-Gain* dan uji *N-Gain*. Uji hipotesis *N-Gain* menggunakan uji *Independent Sample T-Test* yang diperoleh $t_{hitung} = 2.924$ dan $t_{tabel} = 2.004$ dan nilai signifikan 2 *tailed* sebesar 0.005. Dengan demikian, hasil uji T menunjukkan bahwa $2.924 > 2.004$ dan nilai signifikan 0.005 ($< 0,05$) maka disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sementara dilihat dari nilai rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen diperoleh 0,6573 atau 66% termasuk dalam kategori sedang Sedangkan nilai rata-rata *N-Gain* untuk kelas kontrol sebesar 0,4181 atau 42%. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Box* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 19 Palembang yaitu cukup efektif.

Kata kunci: Efektivitas, Model TGT, Hasil belajar

Effectiveness of Question Box- Assited TGT Model on Class V Science Learning Outcomes of SDN 19 Palembang

Abstract: This research aims to determine the effectiveness of question box- assited tgt model on class v science learning outcomes of sdn 19 palembang. This type of research is quantitative research with experimental methods in the form of *Quasi Experimental* with a *Nonequivalent Control Group Design* research design. The population in this study was all class V consisting of 2 classes and totaling 56 people. Determining the sample in this research uses a *purposive sampling* technique, so there are 2 classes, namely V.A as the experimental class and V.B as the control class. The form of data collection technique is using observation, test and documentation techniques. In observations, the average student score was 87.05% with good criteria and the average teacher score was 90% with very good criteria. The data analysis technique uses parametric statistical tests through the *N-Gain* hypothesis test and the *N-Gain* test. The *N-Gain* hypothesis test used the *Independent Sample T-Test* which obtained $t_{count} = 2.924$ and $t_{table} = 2.004$ and a 2 *tailed* significant value of 0.005. Thus, the T test results show that $2,924 > 2,004$ and the significant value is 0.005 (< 0.05), so it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted. Meanwhile, looking at *N-Gain* value for the experimental class, it was found to be 0.6573 or 66%, which is included in the medium category. Meanwhile, the average *N-Gain* value for the control class was 0.4181 or 42%. Based on the research results obtained, the application of the *Teams Games Tournament* (TGT) model assisted by *Question Box* media to student learning outcomes in Class V science subjects at SD Negeri 19 Palembang is quite effective.

Keywords: Effectiveness, TGT Model, Learning Outcome.

1. Pendahuluan

Menurut (Lestari & al, 2022, p. 18) menyatakan bahwa pendidikan menaruh peranan yang penting bagi kehidupan yakni sebagai sarana dalam meningkatkan serta mengembangkan taraf kualitas sumber daya manusia (SDM). Adapun upaya yang harus ditempuh untuk membangun sumber daya manusia yang handal dan berkompentensi yaitu adanya penyelenggaraan pendidikan formal. Salah satu lembaga yang menyelenggarakan pendidikan formal dan berperan penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional yaitu sekolah.

Permasalahan yang saat ini sering terjadi di dalam kegiatan belajar khususnya pelajaran IPA ialah guru tidak menempatkan siswa dalam kegiatan belajar sehingga membuat siswa menjadi tidak inovatif dalam belajar. Dalam dunia pendidikan, guru memiliki peranan yang penting dalam menumbuhkan rasa ketertarikan dan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Akan tetapi kenyataannya, masih banyak guru yang belum menerapkan pembelajaran inovatif dan masih menggunakan pembelajaran konvensional seperti ceramah.

Pembelajaran konvensional memiliki arti bahwa guru menjadi pusat di dalam aktivitas belajar (teacher centered) sementara siswa hanya berperan untuk memperhatikan dan mengamati penjelasan yang dipaparkan oleh guru. Hal ini, dapat memberi dampak kepada siswa dengan timbulnya rasa jenuh, bosan, hingga tidak memiliki kreativitas dalam pembelajaran. Maka dari itu, guru harus mempunyai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan menganalisis kebutuhan dari siswa serta menyeleksi model pembelajaran dan media yang cocok dengan karakter siswa sekaligus mata pelajarannya.

Menurut (Alfira & Syofyan, 2022, p. 178) Ilmu Pengetahuan Alam merupakan studi yang menarik untuk siswa terutama sekolah dasar, dikarenakan Ilmu Pengetahuan Alam ialah suatu ilmu yang berhubungan dengan gejala – gejala alam sekitar beserta isinya. Hal ini berarti, mata pelajaran IPA memiliki kedudukan yang penting serta dapat mengembangkan pengetahuan & pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat guna diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA ini hendaknya membantu siswa memahami konsep-konsep ilmiah, sehingga tidak hanya membiarkan siswa menghafal dan mengadaptasi berbagai informasi saja tanpa memahami informasi tersebut (Juanda, A, N., dkk, 2024, p. 1382).

Dalam proses pembelajaran, biasanya siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi hingga beranggapan bahwa mempelajari IPA merupakan pelajaran yang cukup menantang dan mengakibatkan rendahnya hasil belajar. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik ranah kognitif, ranah afektif, maupun ranah psikomotorik (Susanto, 2019, p. 7). Artinya, hasil belajar menjadi patokan untuk mengetahui seberapa jauh kemajuan pada diri siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yang dapat diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Berdasarkan observasi awal pada Kamis, 11 Januari 2024 di SD Negeri 19 Palembang, diperoleh informasi terkait beberapa masalah dalam pelaksanaan pembelajaran IPA yaitu; (1) Terdapat beberapa nilai siswa yang masih rendah dibawah KKM, (2) Terdapat siswa yang asik mengobrol dan tidak menyimak penjelasan guru, hingga berdampak pada hasil belajar rendah, (3) Tersedianya media pembelajaran seperti proyektor/LCD tidak membuat guru sering memakainya melainkan lebih menggunakan media berupa papan tulis dan berdominan pada buku cetak, (4) Penyajian materi masih bersifat monoton/belum bervariasi, (5) Guru masih menerapkan metode ceramah.

Berikutnya, peneliti juga menemukan permasalahan yang dialami siswa, terkhususnya pada materi perubahan wujud benda. Terlihat dari indikator – indikator berikut: a) Siswa belum mampu menjelaskan apa itu perubahan wujud suatu benda, b) Siswa belum mampu menyebutkan sifat-sifat benda padat, cair dan gas, c) Siswa belum mampu mengidentifikasi peristiwa perubahan wujud benda, dan d) Siswa belum mampu membedakan sifat wujud benda (padat, cair, dan gas).

Adapun faktor-faktor penyebabnya yaitu faktor internal yang dapat memengaruhi hasil belajar meliputi intelegensi, sikap, minat dan motivasi. Sedangkan faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah dan masyarakat (Susanto, 2019, pp. 14-15). Artinya hasil belajar siswa dapat dicapai hingga maksimal apabila faktor - faktor yang memengaruhi dapat mendukung proses belajar atau berpengaruh positif.

Melihat permasalahan tersebut, maka perlu adanya solusi untuk mengatasinya yaitu melalui pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif guna meningkatkan hasil belajar siswa terkhusus pada pembelajaran IPA. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan yaitu menerapkan model

pembelajaran kooperatif yang pembelajarannya berpusat pada siswa.

Model pembelajaran adalah model yang mendeskripsikan prosedur atau langkah pembelajaran yang tersusun secara sistematis guna menggambarkan sebuah tahapan dalam kegiatan pembelajaran (Hendracita, 2021, p. 2). Model pembelajaran merupakan perlengkapan yang digunakan guru pada saat pembelajaran tujuannya untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman (Puspitasari & dkk, 2018, p. 117). Adapun model pembelajaran khusus dan menyenangkan adalah model Teams Games Tournament (TGT) (Utami, dkk, 2024, p. 1608).

Menurut Sensualita menyatakan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status (Damayanti & Nurfaizah, 2022, p. 201). Aktivitas belajar sambil bermain telah dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), sehingga memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks dengan adanya rasa kebersamaan, tanggung jawab, kerja sama, dan sikap saling menghargai antar sesama anggota atau tim kelompoknya.

Hal ini, dapat membantu proses belajar menjadi lebih baik, dikarenakan siswa sekolah dasar lebih senang terhadap permainan. Menurut Adnyana dalam (Seprina & dkk, 2022, p. 77) menyatakan bahwa langkah – langkah model pembelajaran TGT meliputi 5 tahap yaitu (1) Presentasi kelas; (2) Team (kelompok); (3) Game (permainan); (4) Tournament (pertandingan); (5) Reward (pemberian penghargaan).

Pelaksanaan model pembelajaran ini akan lebih bermakna apabila didukung dengan penggunaan media pembelajaran sebagai penunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut (Ella, G, C, dkk, 2024, p. 1330) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran, seorang guru harus dapat menerapkan berbagai inovasi dalam dunia pendidikan termasuk diantaranya adalah media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memberikan variasi baru dalam proses pembelajaran. Adapun media yang dapat meningkatkan hasil belajar yaitu media Question Box. Menurut (Khoirunnisa & Amaliyah, 2023, p. 9805) menyatakan bahwa media Question Box adalah media sederhana yang dibuat berbentuk kotak yang berisikan beberapa pertanyaan dan kemudian diambil secara acak. Hal ini berarti, dengan adanya media Question Box menjadikan siswa dapat semangat dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas dan didukung dengan penelitian relevan. Sehingga peneliti akan melakukan penelitian untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran berbantuan media terhadap hasil belajar siswa dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 19 Palembang”.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini yaitu “Apakah Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Question Box Efektif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 19 Palembang?”. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Question Box terhadap hasil belajar Siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 19 Palembang. Manfaat penelitian ini diharapkan memberikan ilmu pengetahuan dan informasi khususnya mengenai model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Question Box terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif yang berupa penelitian *Quasi Experimental*. Penelitian dilakukan di SD Negeri 19 Palembang, padasemester genap tahun ajaran 2023/2024. Adapun populasi dalam penelitian ini yakni seluruh siswa kelas V di SD Negeri 19 Palembang yang berjumlah 56, sampel diambil melalui teknik *purposive sampling*. Teknik ini merupakan penetapan sampel dengan pengamatan tertentu (Sugiyono, 2021, p. 153). Maka, sampel pada penelitian ini yaitu kelas V A sebanyak 28 siswa sebagai kelas eksperimen dan V B sebanyak 28 siswa sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian yaitu teknik observasi, tes, dan dokumentasi. Pada penelitian ini menggunakan rancangan desain yakni *Nonequivalent Control Group Design*. Pada desain ini terdiri dari dua kelompok yang dipilih dengan mempertimbangkan tingkat nilai guna menetapkan kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian keduanya diberi soal *pretest* (sebelum diberi *treatment*) dan *posttest* (sesudah diberi *treatment*), sehingga *treatment* dapat dihitung dengan cara membandingkan nilai *posttest* dengan *pretest*. Dengan demikian, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat dan

berpengaruh positif bilamananilai *posttest* lebih besar dari *pretest*.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini diawali dari 28 Maret 2024 dan diakhiri pada 04 April 2024. Penelitian ini dilakukan meliputi 3 tahapan yakni perencanaan, persiapan dan pelaksanaan. Hasil data diperoleh dari pemberian tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 soal dengan materi perubahan wujud benda. Pemberian testersebut dilakukan pada awal dan akhir pembelajaran. Perlakuan yang diberikan melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Box* di kelas Eksperimen dan kelas Kontrol melalui model pembelajaran Konvensional.

Tabel 1. Hasil Pretest, Posttest dan N-Gain Kelas Eksperimen dan Kontrol

Pretest		Posttest		N-Gain	
Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
1490	1330	2340	2010	18,4	11,72
53,21	47,50	83,57	71,79	0,657	0,418

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa untuk rata-rata hasil (*pretest*) dan (*posttest*) pada kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan (*treatment*) melalui model TGT berbantuan *Question Box*. Rata-rata nilai *pretest* didapatkan sebesar 53,21 dalam kategori rendah sedangkan untuk rata-rata nilai *posttest* didapatkan sebesar 83,57 dalam kategori tinggi. Dengan demikian, selisih nilai rata – rata dari keduanya yaitu sebesar 30,36.

Selanjutnya untuk rata-rata hasil (*pretest*) dan (*posttest*) pada kelas kontrol mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan (*treatment*) melalui model pembelajaran konvensional. Rata-rata nilai *pretest* didapatkan sebesar 47,50 dalam kategori rendah sedangkan untuk rata-rata nilai *posttest* didapatkan sebesar 71,79 dalam kategori tinggi. Dengan demikian, selisih nilai rata – rata dari keduanya yaitu sebesar 24,29.

Untuk hasil terakhir yaitu perhitungan uji N-Gain Score di atas, menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain Score untuk kelas eksperimen menggunakan (Model *Teams Games Tournament*) yakni sebesar 0,6573 atau 66% termasuk dalam kategori sedang. Sedangkan nilai rata-rata N-Gain untuk kelas kontrol (Model konvensional) yakni sebesar 0,4181 atau 42% termasuk dalam kategori sedang. Maka dapat disimpulkan, bahwa ada selisih antara *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan kontrol, sehingga terdapat

peningkatan hasil belajar yang signifikan atau lebih baik. Dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Deskripsi N-Gain Eksperimen dan Kontrol Group Statistics

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
NGain_Score Eksperimen	28	.6573	.26206	.04953
Kontrol	28	.4181	.34448	.06510

Berdasarkan pada hasil “*Group Statistic*”, diperoleh nilai *mean* pada kelas eksperimen menggunakan (Model *Teams Games Tournament*) yaitu sebesar 0,6573 atau 66% termasuk dalam kategori sedang. Sedangkan nilai rata-rata N-Gain untuk kelas kontrol menggunakan (Model konvensional) yaitu sebesar 0,4181 atau 42%.

Sebelum data hasil N-Gain Kelas Eksperimen dan Kontrol dianalisis pengaruhnya menggunakan Uji-t, terlebih dulu harus melalui beberapa kriteria yaitu Uji Normalitas dan Homogenitas. Uji normalitas N-Gain kelas eksperimen dan kontrol yakni menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*. Dimana hasil kedua kelas ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	Df	Sig.
NGain_Score	Eksperimen	.155	28	.085
	Kontrol	.101	28	.200*

a. Lilliefors Significance Correction
(Sumber : Data Penelitian, 2024)

Berdasarkan hasil *output* SPSS di atas menunjukkan bahwa nilai sig dari uji *kolmogorov smirnov* kedua kelas yakni eksperimen (0.085) dan kelas kontrol (0.200) > dari 0,05. Hal ini berarti, data setiap kelompok berdistribusi normal.

Uji homogenitas data N-Gain kelas eksperimen dan kontrol menggunakan uji kesamaan dua varians, untuk lebih jelas perhitungan uji homogenitas tertera pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

		Levene	df1	df2	Sig.
Statistic	Based on Mean	.760	1	54	.387
	Based on Median	.768	1	54	.385
	Based on Median and with adjusted df	.768	1	45.419	.386
	Based on trimmed mean	.760	1	54	.387

Berdasarkan hasil uji homogenitas dari tabel di atas, bahwa nilai *levene* ditunjukkan pada nilai 0.760 dengan perolehan $\text{sig } 0.387 > 0,05$ yang artinya ada kesamaan varians diantara kelas eksperimen dan kelas kontrol atau berarti data tersebut homogen.

Selanjutnya uji hipotesis, uji yang dipakai yaitu menggunakan Uji *Independent Sample T-Test* dengan membandingkan hasil *N-Gain* kelas eksperimen dan kontrol. Untuk hasil perbandingannya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis
Independent Samples Test

Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means					
		Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
N-Gain	Equal variances assumed	.760	2.387	54	.024	.205	.0820	.07521	.40320
	Equal variances not assumed		2.387	49	.024	.205	.08180	.07494	.40346

Berdasarkan hasil *output* uji T diatas, bahwa terdapat perbedaan rata-rata *N-Gain* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada bagian *Equal variances assumed* diketahui nilai sig. sebesar 0.005 dengan derajat kebebasan *df* 54, maka diperoleh $t_{hitung} = 2.924$ dan $t_{tabel} = 2.004$ dan nilai signifikan 2

tailed sebesar 0.005. Dengan demikian, hasil uji T menunjukkan bahwa $2.924 > 2.004$ dan nilai signifikan 0.005 ($< 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan, bahwa terdapat keefektifan dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Box* pada mapel IPA.

Hasil *Gain score* dapat dilihat dari selisih antara *pretest* dan *posttest* guna mengetahui peningkatan yang terjadi dari sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan rumus *N-Gain* (*Normalized-gain*). Secara deskriptif statistik, disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa dimana pada kelas eksperimen terdapat peningkatan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dinyatakan cukup efektif melalui penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Box* pada mata pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 19 Palembang.

Hasil didapatkan dari kelas V SDN 19 Palembang dengan total sampel sebanyak 56. Instrumen dalam penelitian berupa observasi, tes dan dokumentasi. Pada observasi diperoleh rata-rata nilai siswa sebesar 87,05% dengan kriteria baik dan rata-rata nilai guru sebesar 90% dengan kriteria sangat baik, tujuannya untuk mengetahui aktivitas hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran TGT. Sementara untuk teknik tes diberikan soal pilihan ganda guna mengetahui hasil belajar IPA awal (*pretest*) dan hasil belajar IPA setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Serta terakhir teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh foto kegiatan saat penelitian.

Dalam proses pembelajaran kedua kelas memiliki perbedaan dari nilai rata-rata. Pada kelas eksperimen nilai *pretest* didapatkan sebesar 53,21 sedangkan untuk rata-rata nilai *posttest* didapatkan sebesar 83,57 dalam kategori tinggi.

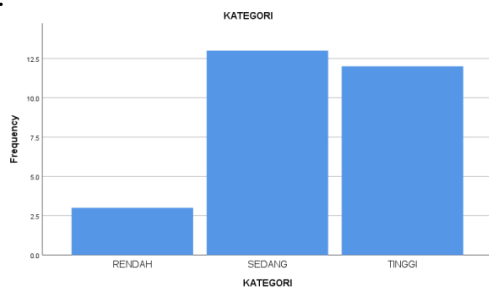
Selanjutnya untuk kelas kontrol nilai rata-rata *pretest* didapatkan sebesar 47,50 sedangkan untuk rata-rata nilai *posttest* didapatkan sebesar 71,79. Dari hasil penelitian, dapat dikatakan bahwasanya hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Box* lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar IPA daripada pembelajaran yang menggunakan model konvensional.

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji statistik parametrik yakni berupa uji normalitas, uji homogenitas, uji T *N-Gain*. Hasil uji normalitas, diperoleh data nilai *N-Gain pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Selanjutnya melalui uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sample T-Test* diperoleh $t_{hitung} = 2.924$ dan $t_{tabel} = 2.004$ dan nilai signifikan *2 tailed* sebesar 0.005. Dengan demikian, hasil uji T menunjukkan bahwa $2.924 > 2.004$ dan nilai signifikan 0.005 ($< 0,05$) maka disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

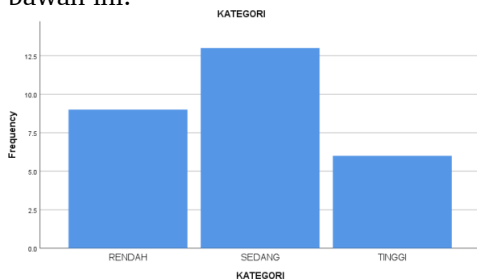
Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPA siswa kelas eksperimen dan kontrol. Dimana dari hasil perhitungan tersebut, diartikan bahwa rata-rata kelas eksperimen V.A yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Box* lebih efektif daripada kelas kontrol V.B yang menggunakan pembelajaran konvensional. Maka, hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat keefektifan dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Box* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 19 Palembang.

Perhitungan rata-rata uji *N-Gain* di kelas eksperimen memakai model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Box* yaitu sebesar 0,6573 atau 66% termasuk dalam kategori sedang dengan nilai *N-Gain Score* minimal 0,25 dan maksimal 1. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1. Perhitungan rata-rata uji *N-Gain* di kelas eksperimen

Sedangkan nilai rata-rata *N-Gain* untuk kelas kontrol menggunakan model konvensional yakni sebesar 0,4181 atau 42% dengan nilai *N-Gain Score* minimal -0,67 dan maksimal 0,86. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2 di bawah ini:



Gambar 2. Perhitungan rata-rata uji *N-Gain* di kelas kontrol

Maka dapat disimpulkan dari perhitungan uji *N-Gain* tersebut, bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dinyatakan cukup efektif dengan perolehan nilai sebesar 0,6573. Hal ini, dapat dilihat dari penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Box* yang digunakan sehingga mampu memberikan rasa ketertarikan, semangat dan antusiasme belajar yang lebih baik dari pembelajaran sebelumnya (konvensional). Untuk kesimpulan hasil dari penelitian ini juga, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri, Destiniar, & Dedy, (2023) yang membuktikan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Box* layak digunakan dan berpengaruh efektif terhadap hasil belajar siswa terkhusus pada mata pelajaran IPA.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Box* maka diperoleh hasil perhitungan melalui uji hipotesis *N - Gain* dengan menggunakan uji *Independent Sample T-Test* dimana $t_{hitung} = 2.924$ dan $t_{tabel} = 2.004$ dan nilai signifikan *2-tailed* sebesar 0.005.

Dengan demikian, hasil uji T menunjukkan bahwa $2.924 > 2.004$ dan nilai signifikan 0.005 ($< 0,05$) maka disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, hipotesisnya yaitu terdapat keefektifan dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Box* pada mata pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 19 Palembang.

Sementara untuk hasil uji *N-Gain Score* kelas eksperimen memperoleh rata-rata 0,6573 atau 66% dalam kriteria sedang dengan nilai *N-Gain Score* minimal 0,25 dan maksimal 1. Sedangkan nilai rata-rata *N-Gain* untuk kelas kontrol yang menggunakan model konvensional yakni sebesar 0,4181 atau 42% dengan nilai *N-Gain Score* minimal -0,67 dan maksimal 0,86. Berdasarkan nilai *N-Gain Score* yang diperoleh, maka penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Box* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 19 Palembang yaitu cukup efektif.

Adapun saran yang peneliti dapat sampaikan berdasarkan apa yang telah peneliti dapatkan dilapangan, yaitu sebagai berikut: a) Bagi siswa, dapat menjadi motivasi dan semangat untuk meningkatkan hasil belajar

terkhusus pada pembelajaran IPA; b) Bagi guru, dapat menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Box* sebagai salah satu alternatif atau referensi dalam mengajar terkhusus pada pembelajaran IPA; c) Bagi sekolah, dapat memberi masukan kepada guru untuk menggunakan model pembelajaran yang lebih beragam (variasi) lagi; d) Bagi peneliti, dapat melakukan penelitian yang lebih baik lagi dengan harapan agar dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.

Daftar Pustaka

- Ahmad Susanto, M. (2019). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Alfira, A., & Syofyan, H. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Daur Kehidupan Hewan Siswa SD. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 177-183.
- Damayanti, R., & Nurfaizah A.P, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Maros. *Journl Of Education*, 199-205.
- Ella, G, C., Setiani, P, P., Sunuyeko, N., Agustin, A. (2024). *Edugame Wordwall* : Media Pembelajaran Inovatif IPS Kelas 7 SMP Sunan Ampel Poncokusumo Materi Sosialisasi dalam Masyarakat. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 1329-1337.
- Hendracita, N. (2021). *Model-Model Pembelajaran SD*. Bandung: Multi Kreasi Press.
- Juanda, A, N., Sujana, A., Ali, Y, E. (2024). Pengaruh *Board Game* terhadap Pemahaman Konsep IPAS pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 1381-1386.
- Khoirunnisa, L., & Amaliyah, N. (2023). *The Influence of the TGT (Team Games Tournament) Type Cooperative Learning Model Assisted by Question Box Media on Student Learning Outcomes in Science Learning*. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9804-9809.
- Lestari, & al, e. (2022). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 17-30.
- Putri, R. D., Destiniar, & Dedy, A. (2023) Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Question Box* Terhadap Hasil Belajar Siswa IPA Kelas V SD Negeri 4 Pedamaran. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 1099-1108.
- Puspitasari, F., & dkk. (2018). Efektivitas Model *Collaborative Creativity* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Fisika*, 116-120.
- Seprina, R., & dkk. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) Berbasis Fotografi Bukti Peninggalan Sejarah pada Tingkat SMA. *Nirwasita*, 73-82.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Utami, Tri Muthi'ah & Rahmiati. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Keaktifan Belajar IPAS Pada Siswa Kelas IV. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 1606-1611.