

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM
GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN KARTU *BINGO*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA
DIDIK KELAS IV SD**

(Skripsi)

Oleh

**NOVITA SARI
NPM 2113053084**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN KARTU *BINGO* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS IV SD

Oleh

NOVITA SARI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu *bingo* terhadap hasil belajar peserta didik. Jenis penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi pada penelitian ini berjumlah 77 orang peserta didik dengan sampel 53 orang peserta didik. Penentuan sampel pada penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, observasi dan dokumentasi. Pengujian hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana dengan H_a diterima yaitu hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu *bingo* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat.

Kata kunci: hasil belajar, kartu bingo, *team games tournament*.

ABSTRACT

THE EFFECT OF TEAM GAMES TOURNAMENT TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL ASSISTED BY BINGO CARD ON THE LEARNING OUTCOMES OF IPAS PARTICIPANTS IV GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

NOVITA SARI

The problem in this study is the low learning outcomes of fourth grade students of SD Negeri 6 Metro Barat. This study aimed to determine the effect of Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model assisted by bingo cards on student learning outcomes. This type of research was a quasi-experiment with a nonequivalent control group design. The population in this study amounted to 77 students with a sample of 53 students. Determination of the sample in the study using purposive sampling technique. Data collection techniques using test techniques, observation and documentation. Hypothesis testing using simple linear regression test with H_a accepted, namely the results showed that there was an effect on the use of the Team Games Tournament (TGT) model assisted by bingo cards on the learning outcomes of IPAS class IV students of SD Negeri 6 Metro Barat.

Keywords: bingo cards, learning outcomes, team games tournament.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM
GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN KARTU *BINGO*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA
DIDIK KELAS IV SD**

**Oleh
NOVITA SARI**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

: **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES
TOURNAMENT* BERBANTUAN KARTU *BINGO*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA
DIDIK KELAS IV SD**

Nama Mahasiswa

: **Novita Sari**

Nomor Pokok Mahasiswa

: **2113053084**

Program Studi

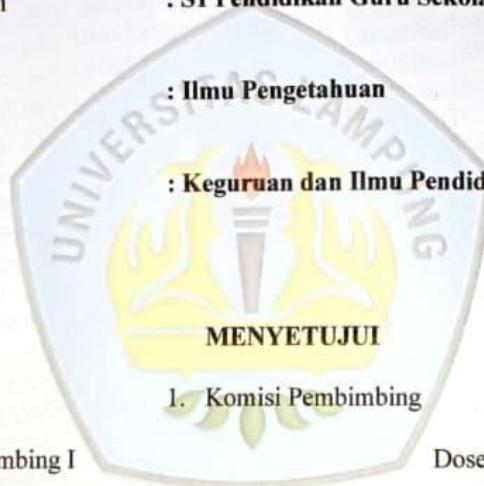
: **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan

: **Ilmu Pengetahuan**

Fakultas


: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



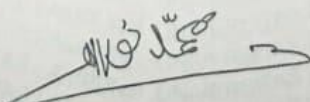
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Fachilah Khairani, M.Pd.
NIP. 199208022019032019


Agung Dian Putra, M.Pd.
NIP. 199501012024061002

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: **Fadhilah Khairani, M.Pd.**

[Signature]

Sekretaris

: **Agung Dian Putra, M.Pd.**

[Signature]

Penguji Utama

: **Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd.**

[Signature]

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP. 198705042014041001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 22 Juli 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Novita Sari

NPM : 2113053084

Program Studi : S-1 PGSD

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas lampung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan Kartu *Bingo* Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SD” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Dengan demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 22 Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



Novita Sari

NPM. 2113053084

RIWAYAT HIDUP



Novita Sari lahir di Bandar Agung, pada tanggal 19 November 2001. Peneliti merupakan anak pertama dari empat bersaudara, dari pasangan Bapak Sardi dan Ibu Narinem.

Pendidikan Formal yang telah ditempuh sebagai berikut:

1. SDN 2 Bandar Agung lulus tahun 2015
2. SMPN 1 Bandar Sribhawono lulus tahun 2018
3. SMAN 1 Bandar Sribhawono lulus tahun 2021

Pada tahun 2021, peneliti lulus jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri(SNMPTN) Dan diterima sebagai mahasiswi S1 PGSD FKIP Universitas Lampung. Pada tahun 2024, selama berkuliah peneliti aktif mengikuti organisasi kemahasiswaan diantaranya forkom PGSD, Himajip dan KMNU Unila , selain itu peneliti juga mengikuti Unit Kemahasiswaan (UKM) Taekwondo Unila. Pada tahun 2024, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan program Pengenalan Lingkungan Sekolah (PLP) di Desa Bakauheni, Kecamatan Bakauheni, Lampung Selatan.

MOTTO

“Tidaklah mungkin bagi matahari mengejar bulan,
dan malam pun tidak dapat mendahului siang. Masing-masing,
beredar pada garis edarnya.”
(Qs. Yasin :40)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang berkuasa pada semua yang ada di alam semesta. Alhamdulillah atas nikmat dan rahmatNya, skripsi ini dapat terselesaikan dengan segala kemudahan dalam prosesnya.

Kedua orang tuaku, ayahku tercinta Sardi Yanto dan ibuku tercinta Narinem. Tidak banyak yang dapat ku persembahkan, semoga karya kecil ini, menjadi bukti bahwa pertaruhan ini, kupersembahkan untuk menyambut doamu yang paling putih.

Adikku Yuli, Febi dan Jihan, yang telah memberikan semangat dan dukungan, semoga perjalanan yang masih kecil ini, kelak menjadi penunjuk arah pada semua yang masih gelap dikepala. Trimakasih sudah selalu memberi dukungan dan motivasi pada peneliti.

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji dan syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan rindhonya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan Kartu *Bingo* terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SD" Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan S-1 pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tentu tidak terlepas dari dorongan, masukan dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan segenap kerendahan hati, peneliti juga mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M. ASEAN Eng., selaku Rektor Universitas Lampung yang membantu dalam mengesahkan ijazah dan gelar sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung yang membantu mengesahkan skripsi ini, beserta seluruh tenaga kependidikan yang berkontribusi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag., M.Si. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) yang berkontribusi dalam memberikan persetujuan sebagai bentuk legalisasi skripsi yang diakui oleh Jurusan Ilmu Pendidikan.
4. Fadhilah Khirani, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) sekaligus Ketua Penguji yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini dan senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik

5. Agung Dian Putra, M.Pd., selaku Sekretaris Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktu untuk bimbingan, memberikan saran dan arahan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., selaku Pembimbing Akademik dan Penguji Utama yang telah memberikan saran dan masukan serta gagasan yang luar biasa untuk penyempurnaan skripsi ini.
7. Nindy Profitasari, M.Pd., selaku Validator *instrument* soal yang telah memberikan arahan, bimbingan dan saran dalam membuat instrument soal.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung. terimakasih atas semua ilmu pengetahuan yang telah diberikan selama proses perkuliahan.
9. SD Negeri 6 Metro Barat, tempat peneliti melakukan penelitian.
10. Dedi Kurniawan, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Negeri 6 Metro Barat yang telah memberikan izin dan bantuan selama penelitian. Aditya Agung Permana, S.Pd. dan Ibu Putri Windi Asmawati, S.Pd. selaku Wali Kelas IVC dan IVB SD Negeri 6 Metro Barat yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian ini. Juga seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat yang telah bersedia untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.
11. Sahabat-sahabat terbaikku pejuang skripsi Balqis, Dinda, Icha, Eliya, Yasmin, Ifah, dan Sintia terimakasih telah selalu ada menjadi tempat bercerita dan membantu peneliti dengan mengingatkan dalam kebaikan.
12. Semua pihak dengan cinta putih, terima kasih telah menjelma payung dengan doa-doa baik setiap hari, pada perjalananku yang baru dimulai ini.

Metro, 22 Juli 2025

Peneliti



Novita Sari

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang masalah	1
1.2 Identifikasi masalah	6
1.3 Batasan masalah	6
1.4 Rumusan masalah	7
1.5 Tujuan penelitian	7
1.6 Manfaat penelitian	7
1.6.1 Manfaat teoritis	7
1.6.2 Manfaat praktis	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Hasil belajar	9
2.1.1 Pengertian hasil belajar	9
2.1.2 Cara mengukur hasil belajar ranah kognitif	10
2.1.3 Faktor yang memengaruhi hasil belajar	11
2.2 Pembelajaran IPAS di sekolah dasar	12
2.2.1 Pengertian pembelajaran IPAS di sekolah dasar	12
2.2.2 Tujuan pembelajaran IPAS di SD	13
2.3 Belajar dan pembelajaran	14
2.3.1 Belajar	14
2.3.2 Pembelajaran	19
2.4 Media pembelajaran	21
2.4.1 Pengertian media pembelajaran	21
2.4.2 Manfaat media pembelajaran	22
2.4.3 Jenis media pembelajaran	24
2.4.4 Pengertian media kartu <i>bingo</i>	26
2.4.5 Langkah-langkah media permainan <i>bingo</i>	27
2.5. Model pembelajaran kooperatif	28
2.5.1 Pengertian model pembelajaran kooperatif	28
2.5.2 Tipe-tipe pembelajaran kooperatif	28
2.6. Model pembelajaran tipe <i>team games tournament</i>	30
2.6.1 Pengertian model pembelajaran tipe <i>team games tournament</i>	30

2.6.2 Tujuan model pembelajaran tipe <i>team games tournament</i>	32
2.6.3 Langkah-langkah model pembelajaran tipe <i>team games tournament</i>	33
2.6.4 Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran tipe <i>team games tournament</i>	35
2.7 Penelitian yang relevan	38
2.8 Kerangka pikir	39
2.9 Hipotesis penelitian	41
III. METODE PENELITIAN	42
3.1 Jenis dan desain penelitian	42
3.1.1 Jenis penelitian	42
3.1.2 Desain penelitian	42
3.2 Waktu dan tempat penelitian	43
3.2.1 Tempat penelitian	43
3.2.2 Waktu penelitian	43
3.3 Populasi dan sampel penelitian	43
3.3.1 Populasi penelitian	43
3.3.2 Sampel penelitian	44
3.4 Tahap penelitian	45
3.4.1 Tahap persiapan	45
3.4.2 Tahap pelaksanaan	46
3.4.3 Tahap akhir	46
3.5 Variabel penelitian	46
3.5.1 Variabel bebas (<i>independent</i>)	46
3.5.2 Variabel terikat (<i>dependent</i>)	47
3.6 Definisi konseptual dan operasional	47
3.6.1 Definisi konseptual	47
3.6.2 Definisi operasional	48
3.7 Teknik pengumpulan data	50
3.7.1 Tes	50
3.7.2 Non tes	51
3.8 Instrumen penelitian	52
3.8.1 Jenis instrumen	52
3.8.2 Uji instrumen penelitian	55
3.8.3 Validator dosen ahli	55
3.8.3 Uji persyaratan instrumen tes	56
3.9 Teknik analisis data aktivitas belajar	64
3.9.1 Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik	64
3.9.2 Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal	64
3.9.3. Persentase ketuntasan keterlaksanaan pembelajaran TGT	65
3.9.4 Peningkatan pengetahuan (<i>n-gain</i>)	65
3.9.5 Uji persyaratann analisis data	66
3.10 Uji hipotesis penelitian	68

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	69
4.1 Pelaksanaan penelitian	69
4.2 Hasil penelitian.....	70
4.2.1.Data <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	70
4.2.2 Analisis data	72
4.2.3 Uji hipotesis	86
4.3 Pembahasan	87
4.4 Keterbatasan penelitian	95
V. SIMPULAN DAN SARAN	96
5.1 Simpulan.....	96
5.2 Saran	96
DAFTAR PUSTAKA.....	98
DAFTAR LAMPIRAN	105

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data assesment sumatif akhir topik muatan IPAS kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat	4
2. Populasi peserta didik kelas IV	44
3. Langkah-langkah model koopertaif <i>team games tournament</i> berbantuan bingo	48
4. Kisi-kisi instrumen tes	52
5. Kisi-kisi penilaian aktivitas peserta didik dengan model <i>team games tournament</i> berbantuan kartu <i>bingo</i>	53
6. Klasifikasi validitas.....	57
7. Rekapitulasi hasil perhitungan uji validitas instrumen soal.....	58
8. Hasil analisis validitas butir soal.....	58
9. Klasifikasi reliabilitas	60
10. Hasil uji reabilitas	60
11. Klasifikasi daya pembeda soal.....	61
12. Kategori hasil daya beda soal.....	61
13. Hasil analisis daya beda soal.....	62
14. Klasifikasi tingkat kesukaran soal.....	63
15. Analisis kategori uji taraf kesukaran.....	63
16. Hasil uji tingkat kesukaran soal	63
17. Persentase Ketuntasan Belajar	65
18. Kategori nilai aktivitas belajar	65

19. Pembagian uji (<i>n-gain</i>)	66
20. Jadwal dan kegiatan pelaksanaan penelitian.....	69
21. Data penelitian <i>pretest</i> kelas eksperimen dan kontrol.....	71
22. Data penelitian <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kontrol	71
23. Distribusi frekuensi data <i>pretestt</i> kelas eksperimen dan kontrol	72
24. Distribusi frekuensi data <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kontrol	75
25. Rata-rata hasil penelitian kelas eksperimen dan kontrol.....	77
26. Nilai tiap indikator hasil belajar IPAS	79
27. Hasil perhitungan <i>N-Gain</i>	80
28. Hasil perhitungan aktivitas peserta didik	81
29. Hasil uji normalitas	84
30. Hasil uji homogenitas data <i>pretest</i>	85
31. Hasil uji homogenitas data <i>posttest</i>	85
32. Uji regresi linier sederhana	86
33. Lembar observasi model pembelajaran TGT	116
34. Rubrik penilaian model pembelajaran TGT	118
35. Lembar observasi kelas kontrol konvensional	122
36. Modul ajar kelas eksperimen	124
37. Modul ajar kelas kontrol	132
38. Daftar nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen.....	146
39. Daftar nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas kontrol.....	147
40. Hasil observasi aktivitas peserta didik kelas eksperimen	148
41. Hasil observasi aktivitas peserta didik kelas kontrol	151
42. Skor peserta didik uji <i>instrument</i>	154

43. Hasil perhitungan uji validitas	155
44. Hasil statistik reliabilitas	158
45. Hasil analisis uji reliabilitas	158
46. Hasil perhitungan daya beda soal	159
47. Kategori hasil daya beda soal.....	159
48. Hasil perhitungan taraf kesukaran soal	160
49. Anasis kategori uji taraf kesukaran	160
50. Hasil uji <i>N-gain</i>	161
51. Hasil perhitungan normalitas	162
52. Hasil perhitungan uji homogenitas <i>pretest</i>	164
53. Hasil perhitungan uji homogenitas <i>posttest</i>	165
54. Hasil perhitungan regresi linier sederhana	166
55. Analisis tiap indikator hasil belajar kelas eksperimen	167
56. Analisis tiap indikator hasil belajar Kelas Kontrol	168
57. Data hasil belajar IPAS sumatif tengah semester kelas eksperimen dan Kontrol	169

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka pikir	41
2. <i>Nonequivalent kontrol group design</i>	43
3. Diagram batang data <i>pretest</i> kelas eksperimen	73
4. Diagram batang data <i>pretest</i> kelas kontrol.	74
5. Diagram batang distribusi <i>posttest</i> kelas eksperimen.....	76
6. Diagram batang distribusi <i>posttest</i> kelas kontrol	76
7. Diagram nilai rata-rata <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat izin penelitian pendahuluan	106
2. Surat balasan prapenelitian.....	107
3. Surat izin uji coba instrumen.....	108
4. Surat balasan uji coba instrumen.....	109
5. Surat izin penelitian.....	110
6. Surat balasan penelitian.....	111
7. Surat validitas instrumen soal dosen ahli	112
8. Surat validitas modul ajar dosen ahli	113
9. Surat validitas LKPD dosen ahli	114
10. Surat validitas media pembelajaran dosen ahli	115
11. Lembar observasi model TGT	116
12. Rubrik penilaian model TGT	118
13. Lembar observasi model pembelajaran konvensional	122
14. Modul ajar kelas eksperimen	124
15. Modul ajar kelas kontrol.	132
16. Soal dan kunci jawaban <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	140
17. Daftar nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen.....	146
18. Daftar nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas kontrol.....	147
19. Hasil observasi aktivitas peserta didik kelas eksperimen.	148

20. hasil observasi aktivitas peserta didik kelas kontrol	151
21. Skor peserta didik uji coba instrument.....	154
22. Hasil perhitungan uji validitas.	155
23. Hasil perhitungan uji reliabilitas.	158
24. Hasil perhitungan uji daya beda soal.	159
25. Hasil perhitungan taraf kesukaran.....	160
26. Hasil perhitungan uji <i>N-gain</i>	161
27. Hasil perhitungan uji normalitas <i>pretest Posttest</i>	162
28. Hasil perhitungan uji homogenitas <i>pretest</i>	164
29. Hasil perhitungan uji homogenitas <i>posttest</i>	165
30. Hasil perhitungan uji regresi linear sederhana.	166
31. Persentase Distribusi f signifikansi (0,05)	166
32. Analisis tiap indikator hasil belajar IPAS kelas eksperimen.....	167
33. Analisis tiap indikator hasil belajar IPAS kelas kontrol	168
34. Data hasil belajar IPAS sumatif tengah semester kelas eksperimen dan kontrol.....	169
35. Lembar jawaban uji coba instrument.....	171
36. Hasil diskusi kelompok kelas eksperimen.	172
37. Hasil diskusi kelompok kelas kontrol	174
38. Lembar jawaban <i>pretest</i> kelas eksperimen	175
39. Lembar jawaban <i>pretest</i> kelas kontrol.	176
40. Lembar jawaban <i>posttest</i> kelas eksperimen.	177

41. Lembar jawaban <i>posttest</i> kelas kontrol	178
42. Lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran TGT	179
43. Lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran konvensional	180
44. Media pembelajaran kartu <i>bingo</i>	181
45. Dokumentasi Kegiatan	182

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah faktor utama dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan merupakan kebutuhan manusia dalam kehidupan untuk membangun kualitas dan potensi masa depan agar dapat berdaya saing. Pendidikan yang baik menjadi tolak ukur keberhasilan suatu negara dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Pada kehidupan di era abad 21, pendidikan menjadi kunci dari masa depan. Arus globalisasi pada abad ini sangat kuat dan terbuka. Perkembangan teknologi tidak dapat dihindari dan telah memberikan dampak yang sangat besar di berbagai bidang, salah satunya bidang pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dalam abad ini bertujuan mencerdaskan individu dan mengembangkan ketrampilannya.

Upaya dalam meningkatkan sumber daya manusia tersebut, pemerintah lakukan dengan menetapkan standar dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah, salah satunya melalui peraturan Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses yang diuraikan sebagai berikut.

Pembelajaran harus berpusat pada peserta didik, menggunakan pendekatan yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang. Selain itu, proses pembelajaran harus mendorong partisipasi aktif peserta didik serta memberikan ruang untuk berkembangnya kreativitas dan kemandirian dalam mencari serta mengolah informasi, berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan Fisik dan psikologis peserta didik.

Proses pembelajaran dengan melibatkan peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran merupakan suatu keharusan. Anjarwati (2025) mengungkapkan bahwa pembelajaran didesain untuk membelajarkan peserta didik, sehingga proses pembelajaran harus berpusat pada peserta

didik. Oleh karena itu, pembelajaran lebih berorientasi pada kegiatan peserta didik untuk memperoleh hasil belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Peningkatan kualitas pembelajaran ini akan berpengaruh terhadap kualitas pendidikan di Indonesia yang masih rendah.

Rendahnya pendidikan di Indonesia saat ini dapat dilihat dari survei *programme For International Student Assesment (PISA)* pada tahun 2022 yang menunjukkan bahwa pendidikan mengalami kemajuan namun peringkat namun diiringi penurunan skor. Menurut Dewi dkk.(2022) PISA adalah lembaga survei pendidikan di dunia yang mengukur kemampuan peserta didik, adapun yang di survei yaitu literasi, matematika dan sains. Berdasarkan hasil studi PISA tahun 2022 Indonesia masih berada dalam peringkat ke 63 dari 81 negara yang ikut berpartisipasi PISA. Data tersebut tentu memperlihatkan bahwa kemampuan sains dan matematika di Indonesia jauh dibawah rata-rata negara lain. Hasil studi PISA tahun 2022 Indonesia memang meningkat 5-6 posisi dari tahun 2018 namun peringkat ini diiringi penurunan skor. Indonesia mencatat, skor rata-rata pada bidang sains adalah 383 turun dari skor semula 396 pada (PISA tahun) 2018. Dilihat dari survei tersebut pendidikan Indonesia masih cukup rendah dari negara-negara lain sehingga perlu adanya pembaharuan dan perbaikan dalam sistem pendidikan di Indonesia

Mata pelajaran IPAS mungkin masih terdengar baru di pendidikan Indonesia. Mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang hadir dari implementasi kurikulum merdeka. IPAS merupakan gabungan materi pembelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Menurut Septiana (2023) ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta bagaimana interaksinya, juga mengkaji bagaimana kehidupan manusia sebagai individu sekaligus makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya, terutama pada lingkungan sosial. Sejalan dengan pernyataan tersebut F. Hidriyani dan E. Ramiati (2024) mengungkapkan mata pelajaran IPAS perlu mengkaitkan konteks yang

sejalan antara kondisi alam dan lingkungan sosial peserta didik karena peserta didik cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu.

Hasil belajar menjadi bentuk pencapaian atau hasil yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pendidikan atau pembelajaran. Hasil belajar tersebut mencakup pada peningkatan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan juga kompetensi peserta didik dalam suatu bidang atau mata pelajaran tertentu. Menurut Pandiangan (2018) hasil belajar adalah kemampuan peserta didik yang bisa kita lihat setelah mereka mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar peserta didik bisa berupa adanya perubahan tingkah laku secara holistik. Maka untuk mendapatkan hasil belajar peserta didik, diperlukan evaluasi atau penilaian yang menjadi alat ukur untuk dapat mengetahui bagaimana tingkat pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran. Selain itu ada juga faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik menurut Simamora (2020) terdapat dua faktor yang memengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal (berasal dari dalam diri individu) dan faktor eksternal (berasal dari luar diri individu)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pendidik kelas IV B dan VI C oleh Peneliti pada penelitian pendahuluan yang dilakukan pada bulan Oktober 2024 di SD Negeri 6 Metro Barat, ditemukan beberapa masalah terkait pembelajaran IPAS. Proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik, pendidik menggunakan model pembelajaran yang kurang bervariasi seperti dalam pembelajaran sebagian besar menggunakan metode ceramah dan pembelajaran kelompok tetapi dalam penerapannya kurang optimal dalam pelaksanaannya serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, pendidik hanya menggunakan media pembelajaran yang disediakan sekolah seperti media gambar. Selain itu pembelajaran dalam kelompok-kelompok belum terlaksana secara optimal, dalam pelaksanaannya pendidik kesulitan dalam mengkondisikan peserta didik dalam kelompok tersebut. Masalah tersebut tentu akan menimbulkan kurangnya minat belajar peserta didik sehingga saat proses pembelajaran masih banyak peserta didik yang menghiraukan pembelajaran, keluar masuk kelas tanpa alasan jelas,

peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran, misalnya saat proses pembelajaran peserta didik lebih banyak diam dan kurang antusias dalam kegiatan tanya jawab, tidak memperhatikan penjelasan pendidik, dan banyak peserta didik yang sibuk dengan urusannya masing-masing seperti peserta didik asik berbicara dengan teman lainnya.

Setelah dilakukan penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh Peneliti pada bulan Oktober di SD Negeri 6 Metro Barat diperoleh informasi berupa data penilaian STS (Sumatif Tengah Semester) yang dilihat dari dokumentasi pedidik kelas IV. Berdasarkan dokumentasi tersebut diperoleh data pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Belajar Sumatif Tengah Semester Ganjil Mapel IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat

Kelas	KKTP	Jumlah Peserta Didik	Ketercapaian			
			Tercapai(75-100)		Belum Tercapai (0-74)	
			Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)
IV B	75	26	8	30,77%	18	69,23%
IV C	75	27	4	14,81%	23	85,19%
	Jumlah	53	12	22,64%	41	77,36%

Sumber: Dokumen Pendidik Kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat tahun ajaran 2024/2025

Berdasarkan tabel 1 di atas, jumlah seluruh peserta didik kelas IV sebanyak 53 orang peserta didik yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas IV B dan IV C dengan nilai KKTP pada mata pembelajaran IPAS yaitu 75. Peserta didik yang tercapai hanya 12 orang dengan persentase 22,64% sedangkan ada sebanyak 41 peserta didik dengan persentase 77,36% yang mencapai KKTP. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang nilai mata pembelajaran IPAS belum tercapai lebih banyak dibandingkan nilai peserta didik yang sudah tercapai.

Memasuki era diterapkannya kurikulum merdeka, pembelajaran pun harus berkembang yang diharapkan semakin interaktif. Terdapat beberapa contoh model pembelajaran yang dapat digunakan dalam materi pembelajaran IPAS diantaranya model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran konseptual, model pembelajaran *Discovery Learning* dan lainnya. Berdasarkan alternatif solusi yang telah diuraikan di atas, Peneliti akan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Menurut Pratiwi (2022) pembelajaran *team game tournament* merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah digunakan di dalam kegiatan pembelajaran, model ini tidak ada perbedaan status, sebagai tutor sebaya, dan terdapat unsur pengakuan, turnamen setiap tim juga disusun dalam bentuk permainan agar proses belajar tidak membosankan. Menurut Manasikana, (2022) mengungkapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah model yang dapat mendorong dan mengkondisikan berkembangnya sikap dan keterampilan sosial peserta didik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, serta aktivitas peserta didik. Keberpengaruh model *Team Games Tournament* didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan Nurkholifah (2024) berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa signifikansi pada uji hipotesis diperoleh melalui uji parametrik (*Paired sample t-test*) adalah 0,001 yaitu $p < 0,05$ yang berarti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SDN Manggarai 05.

Salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas dari model pembelajaran TGT adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Firmadani (2020) mengungkapkan media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan pendidik untuk menyampaikan isi dari materi pembelajaran, meningkatkan kreatifitas peserta didik dan meningkatkan perhatian peserta didik saat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran terdapat banyak jenisnya, misalnya media visual, media audio visual, media gambar, dan sebagainya. Pembelajaran IPAS diperlukan adanya alat bantu untuk menyampaikan atau mengulas materi agar menarik keaktifan peserta didik. Pembelajaran IPAS yang merupakan pembelajaran kompleks dan

memerlukan pemahaman yang mendalam maka media yang cocok adalah media visual grafis berjenis gambar. Kartu *bingo* adalah salah satu media visual berjenis gambar. Kartu bingo adalah permainan yang di dalamnya terdapat soal-soal yang harus dipecahkan. Sejalan dengan pernyataan tersebut Saputri dan Rosalina (2024) mengemukakan *bingo* adalah permainan berupa kartu dan tabel bernomor jika peserta didik mengumpulkan tiga titik vertikal, horizontal atau diagonal secara berturut-turut dalam menjawab soal dengan benar maka mereka berteriak “*Bingo*” dan berhak mendapatkan poin karena berhasil menjawab pertanyaan dengan tepat. Menurut Wulandari (2023) media gambar mampu memberikan pengalaman konkret dengan menunjukan pokok-pokok masalah, memperkuat materi yang telah dipelajari, serta penyampaian informasi yang lebih mudah dipahami dan bermakna bagi peserta didik.

Berdasarkan uraian dari masalah di atas, maka perlu adanya penelitian untuk memperbaiki hasil belajar IPAS dengan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang dibuktikan secara ilmiah. Oleh karena itu Peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Team Games Tournament* Berbantuan Kartu Bingo Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik kelas IV SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka Peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher center*).
- 1.2.2 Model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi (monoton).
- 1.2.3 Rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka penelitian ini dibatasi agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang akan dilaksanakan. Oleh karena itu, peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut.

- 1.3.1 Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan kartu *bingo*.
- 1.3.2 Hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat pada muatan pembelajaran IPAS.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan kartu *bingo* terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat tahun ajaran 2024/2025?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat dirumuskan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan kartu *bingo* terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat tahun ajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini yaitu diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan tentang model pembelajaran apa yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan juga dapat digunakan sebagai pegangan referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah hal-hal yang dapat dibuat untuk acuan orang-orang atau pihak terkait (Amilia, 2018). Adapun dalam penelitian ini manfaat praktiknya sebagai berikut.

1. Peserta Didik

Memberikan pengalaman bagi peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Pendidik

Memberikan gambaran kepada pendidik dalam merancang pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menarik yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Kepala Sekolah

Sebagai bahan kepala sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

4. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian peneliti lain dalam menambah pengetahuan dan wawasan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Tipe Team Games Tournament*.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Hasil Belajar

2.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Keberhasilan peserta didik dalam belajar dapat dilihat dari bagaimana pencapaian hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan bentuk dari kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah melalui masa belajar atau mengikuti pembelajaran. Hasil belajar adalah keseluruhan kecakapan yang dimiliki peserta didik dan juga hasil yang berhasil ia peroleh selama melewati proses belajar mengajar di sekolah, yang biasanya dalam hal ini dinyatakan dalam bentuk angka atau nilai berdasarkan tes hasil belajar yang diujikan oleh pendidik.

Menurut Nabillah dan Abadi (2019) mengungkapkan bahwa:

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh oleh individu setelah melewati pengalaman belajar, pengalaman tersebut dapat terbentuk pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat dinyatakan dengan simbol-simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan kualitas individu dalam proses tertentu sehingga dapat digunakan pendidik sebagai acuan untuk mencapai tujuan pembelajaran pada kegiatan pembelajaran selanjutnya.

Hal itu sejalan dengan ungkapan Pandiangan (2018) mengungkapkan hasil belajar adalah bentuk kemampuan- kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia mengalami proses belajarnya. Selain itu Parwati dan Suryana (2018) mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan alat ukur untuk melihat apakah individu sudah belajar atau belum yang dapat dilihat dari perubahan perilaku yang di dalamnya mencakup aspek afektif, psikomotorik dan kognitif.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar adalah penilaian terhadap kemampuan peserta didik yang ditinjau dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik dan dapat dinyatakan dalam bentuk angka atau huruf, yang dapat menggambarkan bagaimana kemampuan yang telah dicapai peserta didik setelah melewati proses pembelajaran. Pada penelitian ini hanya mengukur ranah hasil belajar di ranah kognitif. Ranah kognitif meliputi kemampuan intelektual peserta didik seperti pengetahuan dan kemampuan berpikir.

2.1.2 Cara Mengukur Hasil Belajar Ranah Kognitif

Pengukuran hasil belajar dalam proses pembelajaran dapat ditinjau dari tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penelitian ini Peneliti akan mengukur hasil belajar pada ranah kognitif peserta didik. Menurut pendapat Engel Novita dan Dina (2024) ranah kognitif adalah ranah yang mengukur kegiatan mental (otak) seperti kemampuan berpikir, memahami, menghafal, mengaplikasi, menganalisa, mensintesa, dan kemampuan mengevaluasi. Sejalan dengan pernyataan tersebut Magdalena (2021) mengungkapkan bahwa ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak) yaitu kemampuan yang dimiliki oleh seorang peserta didik yang mencakup menghafal (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan membuat (C6). Pendidik pada proses pembelajaran perlu mengukur hasil belajar peserta didik untuk mengetahui perkembangan mereka dan untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.

Hasil belajar ranah kognitif menekankan pada teori atau materi pembelajaran yang disampaikan pendidik. Pendidik dapat mengukur kemampuan kognitif dengan berbagai cara, menurut Rosyidi (2020) ada beberapa cara untuk mengukur hasil belajar pada ranah kognitif, diantaranya (1) Tes tanya jawab, (2) tes pilihan ganda, (3) uraian

singkat, (4) uraian bebas, (5) menjodohkan, (6) portofolio, (7) penilaian proyek. Menurut Magdalena (2020) terdapat beberapa hal yang harus diukur dalam penilaian ranah kognitif seperti sebagai berikut.

1. Tes ingatan (C1), tes ini dapat berupa kemampuan individu dalam menjelaskan definisi, istilah dan fakta.
2. Tes pemahaman (C2), tes ini menguji tentang menerjemahkan, menafsirkan, memperkirakan, memilih dan sebagainya
3. Tes penerapan (C3), tes ini dapat berupa menyusun, mengklasifikasi, dan mengubah suatu susunan.
4. Tes analisis (C4), tes ini berupa tes kemampuan membandingkan, mengkaitkan, dan mengelompokkan.
5. Tes sintesis (C5), tes ini berupa menyimpulkan, menghasilkan, atau dapat juga mengembangkan.
6. Evaluasi (C6), tes ini dapat ditandai dengan bagaimana kemampuan peserta didik dalam menilai sesuatu, menafsirkan dan mempertimbangkan sesuatu

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat diketahui bahwa cara mengukur ranah kognitif pada hasil belajar, diantaranya menggunakan tes tanya jawab secara langsung, tes pilihan ganda dan tes uraian. Penelitian ini Peneliti menggunakan tes pilihan jamak untuk mengukur hasil belajar pada ranah kognitif C3,C4, dan C5.

2.1.3 Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang akan dicapai oleh peserta didik dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut Simamora (2020) mengungkapkan bahwa terdapat dua faktor yang memengaruhi belajar, yaitu

1. faktor dari dalam diri (intern) yang dikelompokkan menjadi dua yaitu:
 - a. Faktor fisiologis yaitu keadanya yang mempengaruhi akibat kondisi fisik individu seperti keadaan kesehatan dan keadaan tubuh
 - b. Faktor psikologi yaitu keadaan yang mempengaruhi akibat dari keadaan psikologis seseorang seperti perhatian, minat, bakat dan kesiapan, sedangkan
2. Faktor dari luar (ekstern) yaitu faktor yang berasal dari luar bukan dalam diri individu, terdapat dua jenis yaitu:
 - a. Faktor lingkungan sosial seperti lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat dan lingkungan sosial keluarga.
 - b. Faktor lingkungan non sosial, seperti lingkungan alamiah, faktor instrumental (perangkat pembelajaran), dan faktor materi pembelajaran.

Adapun menurut Astiti (2021) faktor yang memengaruhi hasil belajar terdiri atas faktor internal (faktor dari dalam diri peserta didik itu sendiri) dan faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik). Berikut uraian dari faktor tersebut sebagai berikut.

1. Faktor Internal

Faktor internal yang dapat memengaruhi hasil belajar adalah faktor yang berasal dari diri peserta didik yang meliputi kecerdasan, sikap, kebiasaan, bakat, minat, dan motivasi. Salah satu faktor internal yang memengaruhi hasil belajar peserta didik, yaitu gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik. Gaya belajar yang dimiliki setiap peserta didik umumnya berbeda. Oleh karena itu, penting bagi peserta didik dalam mengenal gaya belajar dan ketepatan penggunaan gaya belajar.

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang meliputi keluarga, masyarakat, dan sekolah. faktor eksternal ini dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik, salah satu faktor eksternal di lingkungan sekolah adalah pemanfaatan media belajar. Media belajar adalah alat yang digunakan dalam proses belajar yang dapat membantu peserta didik dalam belajar, sehingga membuat makna pesan yang disampaikan jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan faktor-faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar di atas, diketahui bahwa terdapat dua faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar. Pertama, faktor internal yang bersumber dari dalam diri peserta didik yang meliputi kecerdasan, motivasi, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, kesehatan, faktor psikis. Kedua, faktor eksternal yang bersumber dari luar peserta didik yang meliputi lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat. Faktor lingkungan sekolah yang dimaksud meliputi, fasilitas sekolah, metode belajar. Kedua faktor tersebut sangat memengaruhi hasil belajar peserta didik.

2.2 Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

2.2.1 Pengertian Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

IPAS merupakan singkatan dari ilmu pengetahuan alam dan sosial. Dewi Rahmadayani (2022) menyatakan bahwa IPAS merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk memahami keadaan disekitar baik

berupa fenomena alam maupun fenomena sosial. IPAS merupakan mata pelajaran yang hadir dari implementasi kurikulum merdeka. IPAS merupakan gabungan materi pembelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Mata pelajaran IPAS secara konten menitikberatkan pada alam dan interaksi dengan sesama manusia. Menurut Septiana, (2023) ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta bagaimana interaksinya, juga mengkaji bagaimana kehidupan manusia sebagai individu sekaligus makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya, terutama pada lingkungan sosial. Sejalan dengan pernyataan tersebut F. Hidriyani dan E. Ramiati (2024) mengungkapkan bahwa pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran yang mempelajari tentang manfaat pengetahuan alam dan sosial sebagai bekal memecahkan permasalahan di masa depan karena peserta didik cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, maka mata pelajaran IPAS di sekolah dasar adalah salah satu pelajaran di sekolah dasar dari pengembangan kurikulum merdeka, yang di dalamnya mengabungkan antara materi ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial menjadi satu pelajaran. Materi IPA yang di dalamnya mempelajari tentang alam, pasti akan berhubungan erat dengan kondisi masyarakat dan lingkungan sekitar, sehingga kedua materi pelajaran tersebut dapat digabungkan di ajarkan secara interaktif.

2.2 2 Tujuan Pembelajaran IPAS di SD

Pembelajaran yang dilaksanakan harus memiliki tujuan. Tujuan inilah yang akan menjadikan pembelajaran memiliki arah. Menurut Goliah (2022) tujuan pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, ikut serta berperan

aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, mengerti tentang diri sendiri dan lingkungannya, memahami persyaratan sebagai peserta didik untuk menjadi anggota masyarakat dan bangsa serta mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS. Sementara itu menurut Hasanah (2023) tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk mengembangkan ilmu pengetahuan alam dan sosial yang konsepnya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Adnyana (2023) tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai berikut.

- a. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- b. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
- c. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata
- d. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
- e. Memahami persyaratannya yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan.
- f. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli yang diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPAS yaitu mengembangkan pengetahuan, keterampilan inkuiri dan ketertarikan rasa ingin tahu peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

2.3 Belajar dan Pembelajaran

2.3.1 Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan usaha yang dilakukan manusia sejak lahir dengan tujuan untuk mengembangkan diri dan memenuhi kebutuhan

hidupnya. Menurut Festiawan (2020) belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan juga pengalaman dalam wujud tingkah laku dengan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi antara individu dan lingkungannya. Adapun menurut Irawan (2022) belajar adalah suatu aktivitas untuk memperoleh pengetahuan baik dilakukan oleh individu, kelompok ataupun dengan bimbingan pendidik yang memiliki hasil akhir yang ditandai dengan perubahan perilakunya, perilaku baik tersebut berupa kognitif, afektif maupun psikomotorik. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Wardana dan Djamaluddin (2021) belajar adalah kegiatan yang dilakukan individu secara sengaja untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu bentuk dari pengalamannya dalam melewati proses belajar.

Berdasarkan pendapat yang diungkapkan para ahli di atas, belajar merupakan proses usaha yang dilakukan manusia dalam upaya mengembangkan cara berfikir, membentuk sikap atau tingkah laku dan usaha dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya, agar dapat menyesuaikan dengan situasi dan di mana individu berada namun tetap dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, sebagai hasil dari proses belajar dari pengalaman dan latihan dengan lingkungannya guna meningkatkan kualitas yang ada pada dirinya.

2. Tujuan Belajar

Tujuan belajar adalah hasil yang ingin dicapai seseorang setelah melalui proses pembelajaran. Menurut Mulyadi dan Syahid (2020) Tujuan dari belajar adalah mengadakan perubahan seperti yang diharapkan. Usaha tersebut adalah hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut pendapat Suardi (2018) tujuan belajar adalah mengadakan perubahan tingkah laku yang berkesinambungan antara berbagai unsur dan berlaku seumur

hidup yang didorong aspek motivasi, emosional, sikap dan sebagainya yang menghasilkan tingkah laku yang diharapkan. Perbuatan itu dapat dinyatakan sebagai suatu kecakapan keterampilan, kebiasaan, sikap, pengertian, sebagai pengetahuan. Sejalan dengan itu Suardi (2018) mengungkapkan bahwa dengan adanya proses belajar diharapkan individu harus mampu menyesuaikan diri, apabila harus menghadapi rintangan-rintangan yang mengganggu kegiatan yang diinginkan. Peserta didik perlu mencoba atau mengulang kembali kebiasaan atau tingkah laku yang telah terbentuk hingga dapat mencapai respons yang memuaskan sehingga dapat mencapai proses belajar. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Abdul Wahit (2023) yang mengungkapkan bahwa terdapat tiga tujuan dari belajar yaitu:

1. Mendapatkan pengetahuan
Pengetahuan yang dimaksud dalam hal ini adalah adalah pengetahuan kemampuan berpikir, dengan kemampuan berpikir inilah yang akan memperkaya pengetahuan yang dimiliki individu berdasarkan bahan pengetahuan yang dipelajari.
2. Penanaman konsep dan keterampilan
Menanamkan konsep atau merumuskan konsep juga diperlukan keterampilan, di mana keterampilan tersebut dibentuk dari banyak melatih kemampuan.
3. Penanaman Sikap
Menumbuhkan sikap mental, perilaku dan pribadi, pendidik perlu menggunakan pendekatan yang tepat, selain itu juga pendidik harus menjadi acuan peserta didik dalam sikap, mental atau perilaku yang dapat ditiru peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, mengungkapkan bahwa tujuan belajar adalah mengubah tingkah laku dan perbuatan individu yang ditandai dengan meningkatnya pengetahuan, kecakapan, keterampilan, kemampuan, mental sikap dan nilai-nilai sehingga dapat tercapai hasil belajar yang ingin dicapai.

3. Teori Belajar

Belajar dapat diartikan sebagai proses ketika individu fokus pada apa yang ingin diketahui atau dipelajari ketika proses belajar berlangsung. Menurut Akhiruddin (2019) teori belajar adalah upaya

untuk menggambarkan bagaimana individu belajar, di dalamnya termuat antara beberapa variabel-variabel yang menentukan pada hasil belajar sehingga nantinya membantu dalam memahami proses kompleks inheren pembelajaran. Maka dalam proses pembelajaran sangat diperlukan teori-teori belajar yang sesuai agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Menurut Sartika (2022) menyatakan macam-macam teori belajar sebagai berikut.

1. Teori Belajar Behaviorisme

Teori behaviorisme menekankan tentang perubahan tingkah laku individu yang terjadi karena pengalaman belajar. Teori behavioristik menganggap, seseorang akan dianggap telah belajar ketika sudah menunjukkan perubahan perilaku setelah mengalami proses pembelajaran. Jadi, belajar dapat diartikan sebagai stimulus dan respon. Teori belajar behaviorisme menganggap bahwa fokus utama studi psikologi ialah perilaku. Aliran behaviorisme percaya bahwa perilaku adalah hal yang sepatutnya dipelajari, karena dapat dipelajari secara langsung.

2. Teori Belajar Kognitivisme

Teori belajar kognitif merupakan Teori kognitif membahas tentang manusia membangun kemampuan kognitifnya dengan motivasi yang dilakukan oleh diri sendiri terhadap lingkungannya. Jika merujuk pada teori belajar kognitif, belajar dapat dimaknai sebagai sebuah proses perubahan persepsi dan pemahaman. Dengan kata lain, belajar tidak harus berbicara tentang perubahan tingkah laku atau sikap yang bisa diamati oleh pendidik.

3. Teori Belajar Humanisme

Teori belajar humanisme merupakan teori belajar yang cenderung melihat perkembangan pengetahuan dari sisi kepribadian manusia. Hal ini disebabkan karena humanistik itu sendiri merupakan ilmu yang melihat segala sesuatu dari sisi kepribadian manusia. Teori belajar humanistik juga memiliki tujuan untuk membangun kepribadian peserta didik dengan melakukan kegiatan-kegiatan yang positif. Pendidik atau pendidik yang menerapkan teori humanistik akan mengutamakan hasil pengajaran berupa kemampuan positif yang dimiliki oleh peserta didik.

4. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme adalah usaha yang dilakukan untuk membangun tata hidup yang berbudaya di era modern saat

ini . Landasan dari teori belajar konstruktivisme adalah pembelajaran kontekstual. manusia membangun pengetahuan sedikit demi sedikit yang hasilnya disebarkan melalui konteks yang terbatas dan dalam waktu telah terencanakan. Teori konstruktivisme ini lebih menekankan bahwa individu yang belajar memiliki tujuan untuk menemukan bakatnya, menambah pengetahuan atau teknologi, dan lain-lain yang dibutuhkan untuk mengembangkan dirinya. Teori konstruktif memberikan kepada peserta didik kesempatan untuk bebas mengeluarkan gagasan atau idenya dengan bahasa sendiri sesuai dengan apa yang dipahami sehingga pendidik menjadi kreatif dan imajinatif.

Berdasarkan uraian yang tersaji di atas, dalam penelitian ini Peneliti menggunakan teori belajar konstruktivisme. Teori ini dipilih oleh Peneliti karena teori konstruktif berhubungan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Tipe Team Games Tournament*. Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* merupakan pembelajaran aktif di mana dalam proses pembelajaran lebih berpusat menekankan pada peserta didik (*Student centers*). Proses pembelajaran ini peserta didik tidak hanya sebagai penerima pengetahuan saja, namun peserta didik juga secara aktif dapat membangun pengetahuan dan ketrampilan yang dimiliki.

Menurut Adi Saputro (2021) teori belajar konstruktivisme merupakan suatu epistemologi tentang bagaimana perolehan pengetahuan (*knowledge acquisition*) yang lebih memfokuskan bagaimana pembentukan pengetahuan dari pada penyimpanan pengetahuan.

Teori ini memberikan kebebasan terhadap individu untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan, atau teknologi yang ingin dipelajari dan dikembangkan. Sugrah (2020) berpendapat bahwa epistemologi konstruktivis mengasumsikan bahwa peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri berdasarkan interaksi dengan lingkungan mereka. Teori ini tentu dapat menciptakan peserta didik yang tidak lagi pasif dalam pembelajaran dan dengan mampu mendorong pendidik terus kreatif saat proses pembelajaran.

Singkatnya teori ini lebih mengutamakan bagaimana individu berproses dalam membangun pengetahuan dibandingkan dengan hasil yang diterima, karena pada teori ini meyakini jika peserta didik melewati proses belajar dengan baik maka hasilnya akan baik pula, sebaliknya jika proses yang dilewati tidak baik maka pemahamannya pun tidak sesuai yang diharapkan.

2.3.2 Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Abdul Wahit (2023). Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh orang belajar dan yang mengajar, dengan menggunakan sumber belajar. Sejalan dengan pernyataan tersebut menurut Aryani dan Wahyuni (2021) pembelajaran adalah pendidik yang melakukan penyampaian pengetahuan dengan pengorganisasian dan berupaya menciptakan lingkungan belajar yang sesuai dengan menggunakan metode pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Menurut Suzana dan Jayanto (2021) pembelajaran adalah suatu aktifitas mengatur, membimbing dan mengontrol lingkungan peserta didik, sehingga menumbuhkan semangat serta rasa ingin tahu saat proses pembelajaran.

Pendapat lain disampaikan Yuhana dan Aminy (2019) jika dilihat secara psikologis pengertian pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku secara menyeluruh, sebagai hasil dari interaksi individu itu dengan lingkungannya. Pembelajaran pada dasarnya adalah proses yang dilakukan individu dengan bantuan pendidik guna memperoleh perubahan-perubahan seperti perilaku dan pendewasaan diri secara menyeluruh sebagai bentuk hasil antara interaksi yang dilakukan individu dengan lingkungannya.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran adalah interaksi yang terjadi dalam ruang lingkup pembelajaran yakni antara peserta didik, pendidik berserta sumber belajar untuk mencapai pembelajaran yang efektif, sehingga peserta didik dapat memperoleh wawasan, kecakapan dalam mengolah kemampuan, yang nantinya akan mampu membentuk karakter serta kepercayaan dalam dirinya.

2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah hal yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran . Adanya tujuan pembelajaran, tentu akan mempermudah pendidik karena memiliki pedoman serta target yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan. Menurut Uno (2023) tujuan pembelajaran adalah perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh peserta didik pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu. Menurut Iriani dan Ramadhan (2019) tujuan pembelajaran adalah tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Pane dan Darwis Dasopang (2017) berdasarkan ruang lingkupnya, tujuan pembelajaran dibagi atas dua bagian, yaitu:

1. Tujuan yang dibuat secara khusus oleh pendidik berbeda dengan topik yang diajarkan.
2. Tujuan pembelajaran umum, yaitu yang tercantum dalam garis besar pedoman pengajaran yang dituangkan dalam rencana pengajaran yang disiapkan oleh pendidik.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan dari pembelajaran adalah pernyataan untuk menggambarkan kompetensi yang hendak dicapai peserta didik yang mencakup aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan setelah menyelesaikan program pengajaran. Tujuan pembelajaran ini akan memberikan arah kepada pendidik dalam

pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

3. Komponen Pembelajaran

Komponen pembelajaran adalah sekumpulan dari beberapa item yang tidak dapat dipisahkan saling berhubungan satu sama lain dan merupakan hal penting dalam proses belajar mengajar di kelas. Menurut Pane dan Darwis Dasopang (2017) komponen pada kegiatan pembelajaran terdiri dari sumber belajar, pendidik dan peserta didik mempunyai hubungan yang kuat dan saling berinteraksi, untuk mencapai hasil yang diharapkan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Qomarudin (2021) mengungkapkan bahwa terdapat 5 komponen dalam pembelajaran di mana satu dengan yang lain saling terintegrasi, yaitu:

- 1 Tujuan pembelajaran.
- 2 Materi pelajaran.
- 3 Metode/strategi pembelajaran.
- 4 Media alat bantu dalam proses pembelajaran.
- 5 Evaluasi pembelajaran.

Sejalan dengan itu, menurut Adisel dkk (2022) mengemukakan bahwa komponen-komponen pembelajaran sebagai berikut:

1. Tujuan Pendidikan.
2. Bahan atau Materi Pelajaran.
3. Metode.
4. Media.
5. Evaluasi.
6. Peserta didik.
7. Pendidik.

Berdasarkan uraian di atas, komponen-komponen pembelajaran adalah serangkaian item yang saling berhubungan dan saling berinteraksi yang digunakan pada saat proses pembelajaran.

2.4 Media Pembelajaran

2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran menjadi perantara yang membantu pendidik dalam penyampaian pesan atau informasi, menjelaskan materi pembelajaran

dan mempermudah peserta didik menerima informasi pada proses pembelajaran. Menurut Hasan (2021) media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan oleh pendidik dan peserta didik untuk menunjang kegiatan belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan karena akan membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi. Selaras dengan pernyataan tersebut Prananingrum (2020) mengungkapkan bahwa Media pembelajaran merupakan alat peraga yang digunakan sebagai sarana guna menunjang pemahaman materi pembelajaran kepada peserta didik, yang mana di antara media pembelajaran ini berupa foto, video, gambar, komputer, televisi, laptop, video recorder, film, buku, tape recorder, slide, kaset, video camera, maupun media media lainnya yang akan berkembang di kemudian hari.

Media pembelajaran akan menunjang pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga peserta didik mudah menerima materi pembelajaran yang diajarkan pendidik. Sesuai dengan pernyataan tersebut Nurfadhilah dan Rosnaningsih (2021) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan pendidik untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran pada proses belajar mengajar sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik, merangsang peserta didik untuk berpikir kritis dan juga berimajinasi.

Berdasarkan pernyataan tersebut, maka media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik, sehingga pembelajaran mudah diterima dan dipahami serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada pada proses belajar mengajar.

2.4.2 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran yaitu untuk memudahkan proses penyampaian informasi atau pesan.

Materi pembelajaran yang disampaikan dengan bantuan media pembelajaran tentu akan mudah dipahami oleh peserta didik, menurut Prananingrum dkk.(2020) media pembelajaran memiliki Manfaat bagi pendidik dan peserta didik, diantaranya sebagai berikut.

- a) Manfaat bagi pendidik
 - 1) Mendongkrak semangat belajar peserta didik.
 - 2) Mempunyai tumpuan, tujuan, serta penataan dalam kegiatan mengajar.
 - 3) Mempermudah dalam penyuguhan bahan ajar secara mendetail.
 - 4) Mempermudah pendidik dalam penyuguhan bahan ajar yang logis, khususnya pada bahan ajar yang sifatnya terlalu umum atau luas, yaitu seperti fisika, matematika, dan sebagainya.
 - 5) Mempunyai beragam cara serta media sebagai alat dalam kegiatan belajar mengajar supaya tidak menjenuhkan.
- b) Manfaat bagi peserta didik
 - 1) Menciptakan rasa keingintahuan yang lebih pada diri peserta didik ketika kegiatan belajar mengajar.
 - 2) Menumbuhkan semangat belajar peserta didik di manapun mereka berada.
 - 3) Membantu peserta didik dalam hal pemahaman bahan ajar yang telah disuguhkan oleh pendidik melalui media yang terstruktur.
 - 4) Menciptakan lingkungan yang lebih hidup serta tidak menjenuhkan supaya peserta didik dapat lebih konsentrasi dalam kegiatan belajar mengajar.
 - 5) Menyadarkan peserta didik dalam pemilihan media belajar yang lebih mumpuni sebagai bentuk keberagaman.

Sementara itu menurut Pagarra dkk. (2022) mengemukakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ternyata banyak manfaat yang diperoleh antara lain sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran bila dirancang dengan baik, maka akan berfungsi sebagai pemusatan fokus perhatian peserta didik.
- 2) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- 3) Mendukung pengorganisasian pembelajaran menjadi lebih mudah, pengorganisasian materi dalam bentuk yang menarik akan membuat peserta didik lebih mudah memahami materi dan mengingatnya.

- 4) Dapat digunakan sebagai penyamaan Presepsi dalam memahami hal-hal baru dan abstrak, dengan media pembelajaran, materi yang diajarkan akan lebih kongkret dan mudah dipahami.
- 5) Media pembelajaran mampu mendorong peserta didik untuk mencari tahu sendiri materi pembelajaran sebelum kemudian dikonfirmasi atau diberi tahu oleh pendidik, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif.

Sementara itu menurut Pagarra dkk. (2022) mengemukakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ternyata banyak manfaat yang diperoleh antara lain.

- 1) Media pembelajaran bila dirancang dengan baik, maka akan berfungsi sebagai pemusatan fokus perhatian peserta didik.
- 2) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- 3) Mendukung pengorganisasian pembelajaran menjadi lebih mudah, pengorganisasian materi dalam bentuk yang menarik akan membuat peserta didik lebih mudah memahami materi dan mengingatnya.
- 4) Digunakan sebagai penyamaan resepsi dalam memahami hal-hal baru dan abstrak, dengan media pembelajaran, materi yang diajarkan akan lebih kongkret dan mudah dipahami.
- 5) Media pembelajaran mampu mendorong peserta didik untuk mencari tahu sendiri materi pembelajaran sebelum kemudian dikonfirmasi atau diberi tahu oleh pendidik, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli yang diuraikan, penggunaan media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran yaitu dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik, memudahkan pendidik dalam menyampaikan informasi, pembelajaran menjadi menarik dan menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

2.4.3 Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dikelompokkan menjadi beberapa macam.

Menurut Hasan (2021) media pembelajaran dibagi menjadi sepuluh golongan sebagai berikut.

- a) Media berbasis manusia (pendidik, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *field-trap*).
- b) Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan (*zworkbook*), alat bantu kerja, dan lembaran lepas).
- c) media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, *slide*).
- d) Media berbasis audio-visual (*video, film, program slide-tape, televisi*).
- e) Media berbasis multimedia (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*, grafis, animasi).
- f) Media realita yaitu media yang konkrit yang bisa ditemui dilingkungan sekitar misalnya tumbuhan, batuan, binatang, insektarium, herbarium, air, sawah dan sebagainya.

Sejalan dengan pernyataan tersebut Praptaningrum dkk (2023) mengungkapkan media pembelajaran pada dasarnya diklasifikasikan menjadi empat kelompok diantaranya sebagai berikut.

- a) Media audio
Media pembelajaran berbasis audio menitik beratkan pada rangsangan indera pendengaran. Media visual.
- b) Media visual
Media visual berfokus melalui indera penglihatan sebagai penyampaian pesannya. Media visual terbagi menjadi media dua dimensi dan tiga dimensi.
- c) Media audio visual
Media audio visual dapat didefinisikan sebagai media yang memadukan indera penglihatan serta pendengaran sekaligus untuk menangkap suatu pesan atau materi pelajaran.
- d) Multimedia
Multimedia merupakan teknologi yang menggunakan komputer sebagai alat bantu untuk membuat serta menyajikan teks, suara, gambar, video, dalam kesatuan program dengan menggunakan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai untuk berinteraksi dan berkomunikasi.

Selaras dengan pendapat tersebut Hasan (2021) mengungkapkan bahwa terdapat beberapa jenis media pembelajaran diantaranya

- a) Media berbasis audio yaitu media yang hanya dapat didengar saja (rekaman dan radio).
- b) Media berbasis visual yaitu media yang hanya bisa di lihat saja terdiri dari media diproyeksikan (realia,model, media grafis) dan media terproyeksi (ohp).
- c) Media audio visual yaitu media yang dapat dilihat dan didengar (film dan video).

- d) Media cetak media yang dicetak (buku cetak, koran dan majalah).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di antaranya yaitu media visual, media audio, media audio visual, cetak, serta multimedia.

2.4.4 Pengertian Kartu *Bingo*

Media pembelajaran terdiri dari berbagai macam yang dapat digunakan pendidik dalam kegiatan pembelajaran, salah satu media yang dapat digunakan yaitu media Kartu Bingo. Menurut Andriyani (2022) metode permainan *bingo* merupakan metode mengajar dengan suatu permainan sederhana yang akan memberikan kesempatan bagi para pemainnya untuk mendengar, mencari informasi sederhana dan menandainya pada papan permainan masing-masing tanpa mengubah informasi atau menggunakan kemampuan kognitif seperti pemecahan masalah, berpikir kritis.

Sejalan dengan pernyataan tersebut, Saputri dan Rosalina (2024) mengemukakan bingo adalah permainan berupa kartu dan tabel bernomor jika peserta didik mengumpulkan tiga titik vertikal, horizontal atau diagonal secara berturut-turut dalam menjawab soal dengan benar maka mereka berteriak "*Bingo!*" dan berhak mendapatkan poin karena berhasil menjawab pertanyaan dengan tepat. Menurut I Gede Sujana (2020) permainan bingo merupakan jenis permainan atraktif yang melibatkan anak berperan aktif dalam *bingo* dan dapat digunakan pada semua mata pelajaran karena sederhana dan mudah dimainkan.

Berdasarkan penjelasan para ahli, maka media kartu *bingo*, adalah media pembelajaran dengan permainan berjenis visual grafis berjenis gambar, yang terletak pada kartu dan tabel bernomor, jika peserta didik mengumpulkan tiga titik vertikal, horizontal atau diagonal secara

berturut-turut dalam menjawab soal dengan benar maka mereka berhak mendapatkan poin karena berhasil menjawab pertanyaan dengan tepat

2.4.5 Langkah-langkah Media Permainan *Bingo*

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kartu *bingo* terdapat langkah-langkah yang digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Sari dkk.(2019) mengemukakan langkah-langkah pembelajaran yang dengan media permainan bingo adalah sebagai berikut.

1. Menyiapkan tabel bernomor dengan ordo 5x5.
2. Pemain berlomba untuk mendapatkan lima deret jawaban pertanyaan.
3. Pemain memberi tanda secara horizontal, vertikal maupun diagonal.
4. Meneriakkan kata “Bingo”.
5. Menentukan pemenang.

Permainan *bingo* dalam pembelajaran juga di sampaikan oleh yang Renata dkk.(2021) mengungkapkan langkah-langkah permainan bingo adalah sebagai berikut.

1. Membuat kotak sebanyak 25 kotak.
2. Membentuk beberapa kelompok.
3. Menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan materi.
4. Membentuk kata bingo secara vertikal, horisontal maupun, diagonal.
5. Menentukan pemenang.

Sejalan dengan pernyataan tersebut Harahap dkk.(2024) mengungkapkan langkah-langkah permainan kartu *bingo* dalam proses pembelajaran adalah secara berikut.

1. Membagai peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil 5-6 anggota.
2. Mengerjakan soal pada kartu soal.
3. Menandai soal pada tabel bernomer (Membentuk vertical, horizontal, maupun diagonal).
4. Berteriak “*Bingo*”.

5. Perhitungan *poin* setiap jawaban yang tepat.
6. Penentuan pemenang.

Berdasarkan uraian tersebut, maka langkah-langkah media pembelajaran kartu bingo yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah (1) Membagai peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil 5-6 anggota. (2) Mengerjakan soal pada kartu soal. (3) Menandai soal pada tabel bernomer (Membentuk vertikal, horizontal, maupun diagonal). (4) Berteriak “*Bingo*” sebagai penanda telah menyelesaikan permainan atau kemenangan. (5) Perhitungan *poin* setiap jawaban yang tepat. (7) Menentukan pemenang.

2.5 Model Pembelajaran Kooperatif

2.5.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model Pembelajaran Kooperatif adalah belajar melalui kegiatan bersama. Menurut Salvin (2008) *Cooperative Learning* merupakan suatu model pembelajaran dengan bentuk *learning community* yaitu dengan membentuk masyarakat belajar atau kelompok kelompok belajar. Selama proses kerjasama berlangsung. terjadi diskusi, saling bertukar ide, yang pandai mengajari yang lemah, sehingga individu atau kelompok yang belum tahu menjadi tahu.

2.5.2 Tipe-tipe Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe menurut Slavin, (2008) tipe-tipe model pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut.

- a. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, model pembelajaran dimana pendidik menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan serta menyediakan kartu berupa jawaban dan peserta didik mencocokkan pasangan kartu. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* adalah suatu model pembelajaran berkelompok dimana peserta didik mencocokkan soal dengan jawaban pada kartu yang telah disediakan oleh pendidik.

- b. Model kooperatif tipe STAD adalah model pembelajaran di mana peserta didik belajar dalam kelompok-kelompok yang heterogen (tingkat prestasi, jenis kelamin, budaya, dan suku) yang terdiri dari 4-5 peserta didik. Kegiatan pembelajarannya diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, kuis, dan penghargaan kelompok yang tercermin pada kerja tim.
- c. Model kooperatif *Think Pair Share* adalah model dengan terlebih dahulu menyampaikan materi dan kompetensi yang ingin dicapai, kemudian peserta didik diminta untuk berpikir tentang materi/permasalahan yang disampaikan pendidik, selanjutnya peserta didik diminta berpasangan dengan teman sebelahnya (satu kelompok 2 orang anggota) untuk mengutarakan hasil pemikiran masing-masing dari kegiatan tersebut pendidik mengarahkan pembicaraan pada pokok permasalahan dan menambah materi yang belum diungkapkan oleh peserta didik.
- d. Model Jigsaw model jigsaw adalah model pembelajaran yang dimulai dengan terlebih dahulu peserta didik dibagi kedalam kelompok 4-5 secara heterogen, kemudian dibentuk kelompok ahli untuk menjadikan peserta didik-peserta didik ahli suatu topik yang ditugaskan kemudian saling berbagi informasi kepada teman-teman yang membahas topik berbeda di dalam kelompok asalnya. Dengan bertukar informasi tersebut, peserta didik akan jauh lebih mudah mendalami pembelajaran, sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami.
- e. Model *Snowball throwing* adalah model pembelajaran dengan melempar bola salju berisi pertanyaan. Snowball throwing adalah suatu model pembelajaran permainan yang menarik yaitu dengan saling melemparkan bola salju (snowball throwing) yang berisikan pertanyaan kepada sesama teman dengan menggunakan bola pertanyaan dari kertas yang digulung bulat berbentuk bola, kemudian dilemparkan secara bergiliran antar kelompok untuk

menguji tingkat pemahaman pada peserta didik setelah proses pembelajaran.

- f. Model *group investigasi*, model pembelajaran ini menekankan pada variasi dengan diskusi kelompok, berdiskusi dan berbagi gagasan dan membuat alternatif gagasan yang dianggap baik atau dinilai dapat menjadi solusi pemecahan suatu persoalan atau masalah, oleh sebab itu model pembelajarabn ini sangat menekankan pada kerjasama antar peserta didik.
- g. Model *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang menitikberatkan keaktifan peserta didik dalam memainkan permainan (*game*) yang dalamnya dikemas dengan membentuk anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka. Model pembelajaran ini berpusat pada peserta didik dengan sangat menekankan pada kerjasama.

2.6 Model Pembelajaran Tipe Team Games Tournament

2.6.1 Pengertian Model Pembelajaran Team Games Tournament

Pembelajaran model *Team Games Tournament* adalah salah satu model dari pembelajaran kooperatif . Menurut Made Prastini (2020) Model TGT merupakan model pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan topik apapun, memberikan kesempatan untuk peserta didik untuk membantu satu sama lain, dan bila konsisiten semua tim berkesempatan untuk menang. Sejalan dengan pernyataan tersbeut Suryani (2022) mengungkapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* secara keseluruhan dapat diartikan dengan model pembelajaran kooperatif yang berkaitan dengan *Student Teams Achievement-Division* (STAD) pada model ini peserta didik memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin pada skor tim mereka.

Pembelajaran model ini peserta didik dituntut untuk dapat bersaing menjawab soal-soal yang telah disiapkan pendidik sebelumnya

mengenai materi yang telah dipelajari. Kelompok atau tim yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak akan mendapatkan *reward* dari pendidik. Model pembelajaran ini sangat memberikan kebebasan pada peserta didik untuk membangun atau menciptakan pengetahuannya dengan saling bertukar pikiran dan mencari dan memberi arti pada pengetahuan yang diketahui. Pendapat lain yang dikemukakan oleh Sulistio dan Haryanti (2022) model pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*).

Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Prihatmojo dan Rohman (2020) model pembelajaran *Team Games Tournament* secara umum merupakan model pembelajaran yang menitikberatkan keaktifan peserta didik dalam memainkan permainan (*game*) yang dikemas dengan membentuk anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Pembelajaran dalam penggunaan model ini dikemas dengan proses permainan yang disusun oleh pendidik dalam bentuk kuis yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah diberikan.

Berdasarkan uraian di atas, mengungkapkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dalam model ini peserta didik dituntut untuk dapat memecahkan masalah, menggali pengetahuan, dan mampu menyalurkan pengetahuan yang dimiliki melalui ide atau gagasan yang telah dipahami sebelumnya. Model pembelajaran ini dilakukan saat kegiatan pembelajaran dengan membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, kemudian setiap kelompok bekerja sama menjawab pertanyaan yang disiapkan pendidik dengan strategi yang telah didiskusikan selama durasi yang telah sepakati, kemudian dengan intruksi dari pendidik, kelompok yang yang

telah selesai mempresentasikan hasil temuannya, selanjutnya setiap soal yang berhasil dijawab akan mendapatkan skor.

2.6.2 Tujuan Model Pembelajaran Tipe *Team Games Tournament*

Ketika seorang pendidik menerapkan model pembelajaran pasti memiliki tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran. Menurut Slavin menyatakan bahwa tipe *Team Games Tournament* dalam model pembelajaran kooperatif bertujuan untuk mendorong peserta didik saling membantu dan saling menolong dalam mempelajari materi yang diajarkan oleh pendidik. Menurut Oxianto (2024) tujuan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* sebagai berikut.

1. Meningkatkan percaya diri peserta didik.
2. Meningkatkan motivasi dengan pembelajaran yang menyenangkan.
3. Menumbuhkan rasa kerjasama.
4. Meningkatkan partisipasi aktif pada peserta didik.
5. Meningkatkan daya ingat peserta didik.
6. Pembelajaran menjadi aktif dan bermakna.
7. Meningkatkan pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap materi ajar.

Pendapat lain dikemukakan oleh Najmi dan Rofiq (2021) tujuan dari pembelajaran *Team Games Tournament* adalah untuk memotivasi peserta didik untuk aktif di kelas, dapat berbagi pengetahuan dengan teman sebaya, mampu kolaborasi dalam kelompok, berani berpendapat, mampu mencurahkan ide, terutama untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik. Sejalan dengan pernyataan tersebut Ali dkk.(2021)mengungkapkan tujuan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* antara lain.

1. Memupuk kerjasama antar anggota kelompoknya.
2. Meningkatkan kemampuan sosial, di mana peserta didik belajar untuk berkomunikasi dan bekerja sama dalam kelompok.
3. Meningkatkan kemampuan kognitif.
4. Meningkatkan kemampuan afektif, yaitu kemampuan untuk memahami dan mengelola emosi dan motivasi dalam pembelajaran.
5. Memotivasi peserta didik untuk berprestasi.
6. Meningkatkan pemahaman holistik peserta didik, yaitu pemahaman yang menyeluruh tentang konsep atau topik tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dipaparkan, bahwa tujuan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* ialah untuk meningkatkan hasil belajar pada peserta didik dengan cara mengembangkan kemampuan sosial dan jiwa kompetitif tujuan dari model pembelajaran *kooperatif tipe Team Games Tournament* adalah untuk meningkatkan hasil belajar belajar peserta didik dengan cara mengembangkan kemampuan sosial, kognitif, dan afektif dan holistik melalui kerjasama dalam kelompok.

2.6.3 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Pada pembelajaran dengan menggunakan model *Tipe Team Games Tournament* terdapat langkah-langkah yang digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Manasikana (2022) mengemukakan langkah-langkah pembelajaran yang ditempuh dalam melaksanakan model *Team Games Tournament* sebagai berikut.

1. Tahap Menyampaikan Informasi (Presentasi Klasikal)
 Pada fase ini pendidik menyajikan materi pelajaran seperti biasa, bisa dengan ceramah, diskusi, demonstrasi atau eksperimen bergantung pada karakteristik materi yang dipelajari dan ketersediaan media di sekolah yang bersangkutan. Pada kesempatan ini pendidik harus memberitahu peserta didik agar cermat mengikuti proses pembelajaran karena informasi yang diterimanya pada fase ini sangat bermanfaat untuk bisa menjawab kuis pada fase berikutnya dan skor kuis yang akan diperoleh sangat menentukan skor tim mereka.
2. Pembentukan Tim atau Pengorganisasian Peserta didik (Kelompok)
 Pada fase ini, pendidik harus membentuk kelompok-kelompok kecil beranggotakan 4-6 orang peserta didik, terdiri dari peserta didik berkemampuan tinggi, sedang dan kurang. Fungsi kelompok disini adalah untuk mengarahkan semua anggota untuk belajar mengkaji materi yang disampaikan oleh pendidik, berdiskusi, membantu anggota yang kemampuan akademiknya kurang sehingga mereka secara tim nantinya siap untuk mengikuti kuis. Kekompakkan kerjasama tim akan mampu meningkatkan hubungan antar sesama anggota tim, rasa percaya diri, dan keakraban antar peserta didik.
3. Tahap Permainan (*Game Tournament*)
 Pada fase ini, pendidik membuat suatu bentuk permainan. Materinya terdiri dari sejumlah pertanyaan yang relevan dengan

materi ajar yang disampaikan oleh pendidik pada fase sebelumnya untuk menguji kemajuan pengetahuan peserta didik setelah memperoleh informasi secara klasikal dan hasil latihan di kelompoknya.

4. Tahap Pemberian Penghargaan Kelompok Skor kelompok diperoleh dengan cara menjumlahkan skor anggota setiap kelompok, kemudian dicari rata-ratanya. Berdasarkan skor rata-rata kelompok akan diperoleh gambaran perbedaan prestasinya. Dari skor rata-rata kelompok ini pendidik dapat memberikan penghargaan kepada setiap kelompok yang berhasil memenangkan pertandingan

Menurut Slavin, (2008) langkah-langkah model pembelajaran *Team Games Tournament* modifikasi adalah:

1. Menyampaikan materi dan pemberian informasi akan dilaksanakan *Tipe Team Games Tournament*, penyampaian materi diperlukan dalam setiap untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.
2. Membentuk kelompok, peserta didik dibagi kedalam kelompok-kelompok kecil.
3. Memberikan kesepakatan peraturan dalam proses pembelajaran
4. Melakukan Tournament setiap kelompok.
5. Menentukan Pemenang Tournament atau pertandingan.

Sejalan dengan pendapat tersebut langkah-langkah model pembelajaran *Team Games Tournament* menurut Hartanto dan Mediatati (2023) sebagai berikut:

1. Pendidik menyampaikan materi dengan menggunakan *powerpoint* yang menarik.
2. Pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok.
3. Pendidik memotivasi peserta didik dan memberikan informasi mengenai peraturan permainan.
4. Peserta didik melakukan permainan.
5. Peserta didik melakukan *tournament*.
6. Rekognisi tim, yaitu kepada kelompok di dalam satu kelas yang telah dibentuk oleh pendidik untuk saling bersaing atau berkompetisi satu sama lainnya dalam bentuk permainan dan turnamen yang telah direncanakan seperti perebutan skor terbaik dsb.
7. Evaluasi.
8. Penutup.

Berdasarkan uraian pendapat para ahli di atas langkah-langkah yang akan digunakan dalam model pembelajaran *Team Games Tournament*

dalam penelitian ini adalah (1) Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran. (2) Pendidik menyampaikan materi pembelajaran. (3) Pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil. (4) Memberikan motivasi dan informasi mengenai aturan permainan. (5) Melakukan *tournament* antar *team*. (6) Menghitung skor. (7) Memberikan penghargaan. (8) Evaluasi. (9) Penutup.

2.6.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Tipe Team Games Tournament*

Setiap model pembelajaran tentu saja memiliki kekurangan dan kelebihan termasuk juga model pembelajaran kooperatif *tipe Tipe Team Games Tournament*. Adapun kelebihan dan kekurangannya sebagai berikut :

a. Kelebihan Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan. Menurut Manasikana, (2022) kelebihan model pembelajaran *Team Games Tournament* diantaranya.

1. Mampu mendorong dan mengkondisikan berkembangnya sikap dan keterampilan peserta didik, meningkatkan hasil belajar, serta aktivitas peserta didik.
2. Mampu meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
3. Melatih peserta didik untuk mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
4. Peserta didik dapat menguasai materi secara mendalam dengan waktu yang singkat.
5. Proses belajar mengajar berlangsung dengan aktif.
6. Mendidik peserta didik untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
7. Motivasi belajar lebih tinggi, dan
8. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Menurut Oxianto dkk. (2024) penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, selain itu juga model ini akan memacu peserta didik untuk berpikir aktif, berdiskusi dengan teman, dan

dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan karena peserta didik dapat belajar sambil bermain. Sejalan dengan itu Yuliawati (2021) mengemukakan kelebihan model *Team Games Tournament* antara lain:

1. Peserta didik lebih memahami dan mengerti secara mendalam tentang materi pelajaran yang dipelajari.
2. Dapat mengurangi rasa takut peserta didik dalam menyampaikan pikiran, ide atas pengetahuan yang dimiliki kepada teman maupun pendidik.
3. Peserta didik akan lebih mengerti makna kerja sama dalam menemukan pemecahan suatu masalah.
4. Peserta didik akan memahami makna tanggung jawab.
5. Peserta didik akan lebih bisa menerima keragaman atau heterogenitas suku, sosial, budaya, bakat dan intelegensia.
6. Peserta didik akan terus termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar dengan pembelajaran yang menyenangkan

Berdasarkan beberapa paparan pendapat ahli tersebut, bahwa terdapat beberapa kelebihan yang dimiliki oleh model pembelajaran *Team Games Tournament* yaitu pembelajaran ini sangat menyenangkan untuk peserta didik, selain menyenangkan model pembelajaran ini juga dapat menggali jiwa kompetitif, potensi, tanggung jawab, kerja sama dan pemahaman materi pembelajaran melalui permainan imajinasif.

b. Kelemahan Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran ini juga memiliki kelemahan. Menurut Manasikana (2022) kekurangan pada model pembelajaran *Team Games Tournament* yaitu.

1. Bagi Pendidik
 - a. Pendidik sering mengalami kesulitan dalam mengelompokkan peserta didik yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat di atasi pendidik dengan bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok.
 - b. Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh peserta didik cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah

ditetapkan. Kesulitan ini dapat di atasi jika pendidik mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

2. Bagi peserta didik

Terdapat peserta didik berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik lain. Untuk mengatasi masalah ini, pendidik perlu membimbing peserta didik yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada peserta didik yang lain.

Sedangkan menurut Hairunisa dan Abdurahman (2024) kelemahan *model Team Games Tournament* adalah sebagai berikut.

1. Memerlukan waktu yang relatif lama sehingga sulit apabila dilaksanakan dalam satu pertemuan.
2. Adanya kesulitan dalam mengelola kelas dan menjaga fokus peserta didik selama kegiatan diskusi berjalan.
3. Peserta didik kadang bertanya kembali peraturan permainan pada saat game berlangsung.

Sejalan dengan itu. Mulyadi (2022) mengemukakan model pembelajaran *Team Games Tournament* memiliki beberapa kekurangan di antaranya:

1. Memerlukan waktu yang lebih lama. Model pembelajaran ini memakan waktu yang lebih lama karena setiap kelompok harus memiliki kesempatan untuk mengerjakan soal-soal dalam permainan yang telah pendidik siapkan sebelumnya.
2. Peserta didik harus memahami materi yang diajarkan, jika tidak akan menghambat proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa uraian pendapat ahli yang dipaparkan, mengungkapkan bahwa kelemahan dari model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran memerlukan waktu yang lama, jika pendidik tidak memberikan arahan pembelajaran dengan jelas dan strategi yang tepat, dan tentu model ini akan membuat peserta didik kesulitan menyelesaikan proses belajar.

2.7 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan Peneliti sebagai berikut.

1. Fauzi dan Masrupah (2024) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta didik”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif TGT yang dilihat dari peningkatan pada kelas eksperimen sebesar 62,2. Sedangkan pada kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 46,4.
2. Nurul Marlita dkk (2023) berdasarkan artikel yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB” Hasil penelitian membuktikan bahwa hasil belajar peserta didik pada muatan IPAS mengalami peningkatan setiap siklusnya, hal ini terbukti dari siklus I hasil belajar pada elemen pemahaman IPAS peserta didik memperoleh keberhasilan sebesar 66,67% dan siklus II meningkat mencapai 86,67% sedangkan pada elemen keterampilan proses peserta didik siklus I memperoleh 65,60%, naik pada siklus II mencapai 76,66%.
3. Yosafat (2024) berdasarkan artikel yang berjudul “Perbandingan Model Pembelajaran TGT Dan TGT Menggunakan Permainan *Bingo* Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik”. Hasil penelitian ini diperoleh, nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 64,27 sedangkan untuk kelas eksperimen sebesar 80,40.
4. Nurkholifah dkk. (2024) berdasarkan artikel berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPS untuk peserta didik di kelas eksperimen yang diberikan perlakuan model TGT, yaitu kelas IV B, memiliki nilai rata-rata *pretes* adalah 61,259 lalu kemudian meningkat menjadi nilai rata-rata *posttes*

sebesar 79,333. Di sisi lain, kelas kontrol yang diberikan perlakuan model *scramble*, yaitu kelas IV D, memiliki nilai rata-rata *pretes* sebesar 60,444 dan nilai rata-rata *posttes* sebesar 78,740.

5. Nurhayati (2022) berdasarkan artikel yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil nilai rata-rata tes awal (*pre-tes*) peserta didik sebesar 27,57 dan simpangan baku 10,68, sedangkan nilai rata-rata untuk tes akhir (*post-tes*) meningkat menjadi 75,90 dan simpangan baku sebesar 3,18.

2.8 Kerangka Pikir

Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar adalah pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik (*teacher center*), di mana penyampaian materi pembelajaran tidak variatif (monoton). Pendidik saat proses pembelajaran sering menggunakan metode ceramah, hal ini tentu membuat peserta didik kurang tertarik pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung, sehingga menyebabkan peserta didik kurang aktif saat proses pembelajaran.

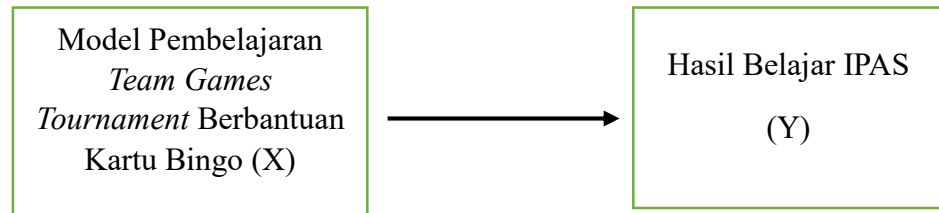
Hal yang perlu dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS adalah dengan penggunaan model pembelajaran yang menarik dan mampu menarik peserta didik untuk aktif saat proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran di mana pendidik membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok, kemudian setiap kelompok bekerja sama menjawab pertanyaan yang disiapkan pendidik dengan strategi yang telah didiskusikan selama durasi yang telah sepakati, kemudian dengan intruksi dari pendidik, kelompok yang telah selesai mempresentasikan hasil temuannya, selanjutnya setiap soal yang berhasil dijawab akan mendapatkan skor.

Cara meningkatkan hasil belajar peserta didik juga dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan materi pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah kartu bingo. Media kartu bingo adalah media pembelajaran dengan permainan berjenis visual grafis berjenis gambar, yang terletak pada kartu dan tabel bernomor, jika peserta didik dapat mengumpulkan tiga titik vertikal, horizontal atau diagonal dan mampu menjawab soal dengan benar maka mereka berhak mendapatkan poin karena berhasil menjawab pertanyaan dengan tepat.

Tahap awal dalam penelitian ini dilakukannya *pretes* atau tes awal terlebih dahulu pada kelas kontrol atau kelas eksperimen untuk mengetahui kelas mana yang akan diberi perlakuan. Setelah hasil *pretes* terlihat Peneliti memberikan perlakuan yang berbeda antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol Peneliti menggunakan pembelajaran konvensional. Sedangkan pada kelas eksperimen Peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media kartu *bingo* dan dilakukan observasi. Setelah memahami pembelajaran pada tahap akhir akan dilakukan *posttes* atau tes akhir pada peserta didik. Data *posttes* yang diperoleh selanjutnya akan dianalisis untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu *bingo* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu bingo dapat menjadi salah-satu alternative dalam proses pembelajaran. Hal tersebut bertujuan untuk menarik minat dan motivasi peserta didik agar aktif saat proses pembelajaran, sehingga diharapkan model TGT berbantuan kartu *bingo* akan berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini ialah sebagai berikut.



Gambar 1 Kerangka Pikir.

2.9 Hipotesis Penelitian

Hipotesis Penelitian adalah dugaan sementara terhadap suatu masalah yang kebenarannya harus diuji terlebih dahulu secara empiris. Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir yang telah diuraikan di atas, maka hipotesis dari penelitian ini:

Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan kartu *bingo* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat tahun ajaran 2024/2025.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

3.1.1. Jenis Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan jenis metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2019) penelitian eksperimen adalah jenis penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Penelitian eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Objek penelitian dalam penelitian ini yaitu pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu *bingo* (X) dan hasil belajar IPAS peserta didik (Y). Kemudian untuk subjek penelitian ialah peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat tahun pelajaran 2024/2025.

3.1.2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis metode eksperimen semu (*quasi experimental design*) dengan tehnik *nonequivalent kontrol group design*. Menurut Sugiyono, (2013)

Nonequivalent kontrol group design, merupakan desain penelitian yang dipilih terlebih dahulu kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian diberikan perlakuan yang berbeda. Setiap kelompok eksperimen dan kelompok kelas kontrol diberikan suatu tes berupa *pretes* dan *posttet*. Berdasarkan hal ini hanya kelompok eksperimen yang akan diberikan perlakuan khusus yaitu, dengan menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan kartu bingo, kemudian kelompok kelas kontrol diberikan perlakuan menggunakan konvensional. Adapun desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut.

0_1	X_a	0_2
0_3	X_b	0_4

Gambar 2. *Nonequivalent Kontrol Group Desain.*

Sumber: (Sugiyono, 2013)

Keterangan:

0_1 = *Pretes* kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu *bingo*.

0_2 = *Posttes* kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu *bingo*.

0_3 = *Pretes* kelompok kontrol sebelum diberi perlakuan menggunakan pembelajaran konvensional di sekolah

0_4 = *Posttes* kelompok kontrol setelah diberi perlakuan menggunakan pembelajaran konvensional di sekolah

X_a = Pemberian perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *kartu bingo*)

X_b = Pemberian perlakuan dengan pembelajaran konvensional.

Sumber: (Sugiyono, 2013)

3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 6 Metro Barat, Ganjarsari, Kecamatan Metro Barat, Kota Metro, Provinsi Lampung.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester genap pada tahun ajaran 2024/2025.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan dari subjek penelitian. Menurut Sugiyono (2013) adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat yang berjumlah 77 orang.

Tabel. 2. Populasi Peserta Didik Kelas IV

Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
	Laki –Laki	Perempuan	
IV A	14	10	24
IV B	15	11	26
IV C	16	11	27
Jumlah			77

Sumber: Dokumen pendidik kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat tahun ajaran 2024/2025

3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel penelitian ditetapkan oleh peneliti sebelum melaksanakan penelitian. Menurut Sugiyono (2013) sampel adalah sebagian dari keseluruhan jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Ketika menentukan sampel penelitian terdapat teknik sampling yang digunakan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik *non probability sampling* dengan jenis teknik *purposive sampling* yaitu tehnik menentukan sampel dengan aturan atau pertimbangan tertentu. Asari (2023) mengungkapkan teknik *nonproblity sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 53 orang, dengan kelas IV B sebagai kelas kontrol dan kelas IV C sebagai kelas eksperimen. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang diberikan perlakuan dengan menggunakan konvensional. Kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas IV C karena masih banyak peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran atau hasil belajarnya masih tergolong rendah dan kelas kontrol dalam penelitian ini adalah kelas IV B karena

dilihat berdasarkan hasil belajar, sudah banyak peserta didik yang dapat mencapai tujuan pembelajaran atau tercapai dalam hasil belajarnya.

3.4 Tahap Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan tiga tahapan, yaitu pertama tahap persiapan, kedua tahap pelaksanaan, dan ketiga tahap pengelolaan data.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan ketiga tahap tersebut adalah sebagai berikut.

3.4.1 Tahap Penelitian

Pada tahap persiapan terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan, diantaranya sebagai berikut.

- a. Melaksanakan penelitian pendahuluan.
- b. Merumuskan masalah dari hasil penelitian pendahuluan.
- c. Melakukan pemilihan subjek penelitian yang akan dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat yang berjumlah 53 peserta didik.
- d. Merancang perangkat pembelajaran berupa modul ajar, lkpd, bahan ajar, kartu bingo dan media nomer.
- e. Menyusun kisi-kisi soal instrumen penelitian.
- f. Melaksanakan uji coba instrumen yang akan dilaksanakan di kelas IV A SD Negeri 6 Metro Barat. Pemilihan kelas uji coba instrumen ini karena kelas IV A merupakan salah satu rombongan belajar di sekolah SD Negeri 6 Metro Barat yang menerapkan kurikulum merdeka. Selain itu kelas IV A memiliki jumlah dan kemampuan peserta didik yang tidak jauh berbeda dengan kelas yang dijadikan eksperimen yaitu kelas IV C SD Negeri 6 Metro Barat.
- g. Melakukan analisis data dari hasil uji coba instrumen, hal ini dilakukan untuk mengetahui instrumen soal yang valid atau tidak.

3.4.2 Tahap Pelaksanaan

Adapun tahap pelaksanaan terdapat beberapa langkah, diantaranya sebagai berikut.

- a. Melaksanakan kegiatan *pretes* atau tes awal di kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu *bingo*. Sedangkan pada kelas kontrol menggunakan konvensional.
- c. Melaksanakan kegiatan *posttes* atau tes akhir di kelas eksperimen dan kontrol.

3.4.3 Tahap Akhir

Langkah- langkah pada tahap akhir sebagai berikut.

- a. Pengumpulan, pengelolaan, dan analisis data *pretes* dan *posttes* hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Menyusun laporan hasil penelitian.
- c. Menyimpulkan hasil penelitian.

3.5 Variabel Penelitian

Setiap penelitian pasti terdapat variabel. Menurut Suriani dkk.(2023) variabel penelitian adalah sesuatu yang terbentuk dari informasi tentang hal yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, kemudian ditarik kesimpulannya.

Dalam hal ini ada dua variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*), yang diuraikan sebagai berikut.

3.5.1 Variabel Bebas (*independent*)

Variabel bebas adalah variabel yang diduga sebagai sebab munculnya variabel variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *Tipe Team Games Tournament*, berbantuan kartu *bingo*, yang dilambangkan dengan (X).

3.5.2 Variabel Terikat (dependent)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD, dilambangkan dengan (Y).

3.6 Definisi Konseptual dan Operasional

3.6.1 Definisi Konseptual

Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah:

- a. Model pembelajaran kooperatif *tipe Team Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu bingo

Model pembelajaran kooperatif *tipe Team Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu *bingo* adalah model pembelajaran di mana peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok-kelompok kecil, dalam kelompok tersebut peserta didik saling bekerjasama, memotivasi dan saling membantu untuk melakukan *tournament*, hingga memperoleh skor terbaik dan menjadi pemenang. Menurut Parwati dan Suryana (2018) model pembelajaran TGT secara umum merupakan model pembelajaran yang menitik beratkan keaktifan peserta didik dalam memainkan permainan(*game*) yang dikemas dengan membentuk anggota-anggota tim, untuk memperoleh skor tim mereka masing-masing.

- b. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan peserta didik setelah melewati pengalaman belajar, pengalaman tersebut dapat terbentuk pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut Parwati dan Suryana (2018) Hasil belajar merupakan alat ukur untuk melihat apakah peserta didik sudah belajar atau belum yang dapat dilihat dari perubahan perilaku yang di dalamnya mencakup aspek afektif, psikomotorik dan kognitif. Pada penelitian meneliti hasil belajar ranah kognitif, yaitu hasil belajar IPAS peserta didik.

3.6.2 Definisi Operasional

Definisi operasional pada penelitian ini adalah:

- a. Model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan kartu bingo (X)

Model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan kartu bingo dapat berfungsi sebagai alat untuk mempermudah saat pelaksanaan tournament saat proses pembelajaran. Dalam pengimplementasiannya, model kooperatif tipe *Team Games Tournament* ini mengacu pada langkah-langkah sebagai berikut.

Tabel 3 Langkah-langkah model kooperatif Tipe *Team Game Tournament* berbantuan kartu bingo

No	Langkah Pembelajaran (Pendidik)	Kegiatan Peserta Didik	Tehnik Penilaian	Bentuk Penilaian
1.	Menyampai-kan materi dan pemberian informasi akan dilaksanakan TGT, penyampaian materi diperlukan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.	Peserta didik mendengarkan dengan baik apa yang disampaikan pendidik.	Observasi	<i>Ceklist</i>
		Peserta didik memperhatikan dengan baik apa yang disampaikan pendidik.	Observasi	<i>Ceklist</i>
		Peserta didik mencatat dengan jelas hal-hal penting yang disampaikan pendidik.	Observasi.	<i>Ceklist</i>
2.	Membentuk kelompok, peserta didik dibagi kedalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 3 sampai 5 orang.	Peserta didik bergabung dengan kelompok masing – masing dengan tertib dan kondusif.	Observasi	<i>Ceklist.</i>
3.	Memberikan kesepakatan peraturan dalam proses pembelajaran.	Peserta didik memahami aturan yang dibuat dengan baik.	Observasi	<i>Ceklist</i>
		Peserta didik dapat menjalankan peraturan yang disepakati dengan baik.	Observasi	<i>Ceklist</i>

(Tabel Lanjutan)

No	Langkah (Kegiatan Pendidik)	Kegiatan Peserta didik	Tehnik Penilaian	Bentuk Penilaian
4.	Melakukan <i>tournament</i>	Peserta didik sangat bertanggung dapat jawab dalam memahami materi.	Observasi	<i>Ceklist</i>
		Peserta didik melakukan diskusi dan mengatur strategi dan pemecahan masalah pada kartu bingo dengan sangat baik.	Observasi	<i>Ceklist</i>
		Peserta didik berani mengemukakan pendapat.	Observasi	<i>Ceklist</i>
		Peserta didik sangat aktif dalam kegiatan diskusi.	Observasi	<i>Ceklist</i>
		Peserta didik mengerjakan evaluasi pada kartu bingo secara berkelompok	Observasi	<i>Ceklist</i>
		Peserta didik memainkan kartu bingo dengan strategi yang dibuat	Observasi	<i>Ceklist</i>
		Peserta didik melakukan permainan dengan jujur tanpa kecurangan.	Observasi	<i>Ceklist</i>
5.	Menentukan pemenang	Peserta didik secara berkelompok melakukan perhitungan skor keaktifan, pola dan skor permainan bingo dengan baik.	Observasi	<i>Ceklist</i>
		Peserta didik dengan tim nilai seri akan melakukan rekognisi tim	Observasi	<i>Ceklist</i>
		Peserta didik menjawab pertanyaan rekognisi dengan berdiskusi	Observasi	<i>Ceklist</i>
		Peserta didik mampu menjaga kekompakan tim dan mencari keputusan bersama.	Observasi	<i>Ceklist</i>
		Peserta didik menerima penghargaan	Observasi	<i>Ceklist</i>

Sumber: Sumber : Slavin, (2008)

- b. Hasil belajar yang akan Peneliti lihat dalam penelitian ini ialah hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD. Hasil belajar ini diperoleh dari nilai yang peserta didik peroleh saat mengerjakan *pretes* dan *posttes* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Indikator hasil belajar yang akan digunakan dalam penelitian berfokus pada ranah kognitif atau pengetahuan, yaitu pada tingkat (C3),(C4) dan (C5), pada materi pembelajaran BAB 8 “Kegiatan ekonomi di Indonesia berdasarkan sumber daya alam”. Jumlah soal yang digunakan dalam penelitian ini adalah 20 butir soal pilihan jamak.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, selain diperlukannya metode yang tepat, juga sangat penting untuk dapat memilih teknik pengumpulan data yang relevan dengan penelitian. Penggunaan teknik penggunaan data dapat membantu Peneliti dalam memperoleh data yang objektif. Teknik penggunaan data yang akan digunakan Peneliti dalam penelitian ini adalah teknik tes dan non tes (observasi, wawancara, dan dokumentasi)

3.7.1 Tes

Teknik tes adalah teknik dalam mengumpulkan data dengan memberikan soal kepada objek penelitian untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam suatu penelitian yang dilakukan. Menurut Sugiyono (2013) tes adalah teknik pengumpulan data penelitian yang dilakukan dengan memberikan suatu soal atau pertanyaan tertulis kepada objek penelitian untuk dijawab.

Teknik pengumpulan data berupa lembar soal pilihan jamak dalam penelitian ini diberikan dua kali tes awal dan biasanya sering disebut dengan istilah *pretes* dan tes akhir atau *posttes* yang akan diberikan pada kelas eksperimen yaitu kelas IV C dan kelas kontrol yaitu kelas IV B SD Negeri 6 Metro Barat. Pemberian *pretes* pada saat sebelum peserta didik melakukan pembelajaran, sedangkan pemberian *posttes* dilakukan setelah peserta didik melakukan pembelajaran. Tes berupa lembar soal pilihan jamak yang terdiri dari 25 butir soal, soal tersebut nantinya akan diuji

cobakan terlebih dahulu dan diuji validitas untuk mengetahui soal mana yang valid dan dapat digunakan. Lembar soal pilihan jamak ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dan diteliti untuk melihat apakah ada pengaruh dari penerapan model pembelajaran kooperatif *tipe Team Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu *bingo* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat.

3.7.2 Non Tes

a. Observasi

Observasi merupakan kegiatan melakukan pengamatan, menghitung, mendengarkan, mengukur, dan mencatat peristiwa yang akan diteliti. Observasi ini merupakan suatu metode yang akurat untuk mendapatkan suatu data dan informasi mengenai suatu data dan informasi mengenai suatu objek penelitian.

Observasi pada penelitian ini berfokus pada cara bagaimana Peneliti mempelajari tindakan yang dilakukan oleh objek yang diteliti. Pada penelitian ini menggunakan observasi terstruktur, pada keterlaksanaan model kooperatif *tipe Team Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu *bingo*.

b. Dokumentasi

Dokumentasi diperlukan saat hendak melaksanakan penelitian.

Menurut Sani (2013) dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film documenter dan data penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa data jumlah peserta didik, hasil belajar, dan dan foto atau gambar selama proses penelitian. Dokumentasi diperlukan untuk meleangkapi hal-hal yang diperlukan dalam penelitian.

3.8 Instrumen Penelitian

3.8.1 Jenis Instrumen

1. Tes

Jenis instrument tes yang digunakan untuk mengetahui nilai pengetahuan atau kognitif hasil belajar peserta didik kelas IV menggunakan tes objektif. Pada penelitian ini tes objektif berbentuk soal pilihan jamak yang terdiri dari empat pilihan jawaban. Tes ini diberikan pada saat tes awal sebelum pembelajaran (*pretes*) dan pada akhir setelah pembelajaran (*posttes*). Adapun struktur instrument tes pilihan ganda adalah sebagai berikut.

- a. **Stem** : Pertanyaan atau pertanyaan yang di dalamnya berisi permasalahan yang akan ditanyakan.
- b. **Option** : Beberapa pilihan atau alternatif jawaban
- c. **Kunci..** : Jawaban benar atau yang paling tepat
- d. **Pengecohan** : Jawaban lain selain kunci

Sumber :Zuhriah (2024)

Tabel 4 Kisi-Kisi Instrumen Tes

Tujuan Pembelajaran	Indikator soal	Level Kognitif	Nomor Soal
Peserta didik memahami berbagai kegiatan ekonomi di Indonesia dan lingkungan sekitar	Menentukan bagaimana peran produsen, distributor, dan konsumen dalam alur kegiatan ekonomi dan contohnya dalam kehidupan	C3	1,2,3,
	Mengkaitkan proses kegiatan ekonomi dengan keadaan lingkungan sekitar	C3	4,5
Peserta didik dapat memahami kegiatan ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam	Menganalisis keterkaitan sumber daya alam dengan kegiatan Ekonomi	C4	6,7,8,9, 10.11,12,
	Menelaah hubungan kegiatan ekonomi dengan keragaman ekonomi(pertanian,peternakan, perairan dsb.	C4	13,14,15
Peserta didik dapat memahami cara menghargai usaha orang lain	Mengemukakan pendapat bagaimana upaya dan pemanfaatan SDA dan cara menghargai usaha orang lain	C5	16,17,18,19,20

Sumber: Buku Espes (Erlangga,2022. Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Untuk SD Kelas IV)

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa kisi-kisi instrument tes pilihan jamak pada penelitian ini yaitu tujuan pembelajaran dengan menggunakan indikator C3 berjumlah 6 soal, indikator C4 berjumlah 14 soal, dan indikator dan C5 berjumlah 5 soal. Soal yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 25 butir pilihan jamak yang disusun berdasarkan materi pembelajaran yang berjudul “Kegiatan Ekonomi di Indonesia Berdasarkan Sumber Daya Alam”.

2. Non tes

Jenis instrumen non tes pada penelitian ini adalah observasi atau pengamatan. Observasi adalah penilaian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengamati bagaimana perilaku peserta didik, pada saat proses pembelajaran di kelas. Pada penelitian ini observasi dilakukan dalam bentuk *ceklist*, yang digunakan untuk mengamati kondisi atau perilaku peserta didik pada saat pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan kartu bingo. Adapun kisi-kisi observasi model pembelajaran TGT berbantuan kartu bingo adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Kisi-kisi Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Model *Team Games Tournament* Berbantuan Kartu Bingo

No	Langkah	Aspek yang Diamati	Nomer aspek
1.	Menyampai-kan materi dan pemberian informasi akan dilaksanakan TGT, penyampaian materi diperlukan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.	Peserta didik mendengarkan dengan baik apa yang disampaikan pendidik.	1
		Peserta didik memperhatikan dengan baik apa yang disampaikan pendidik.	2
		Peserta didik mencatat dengan jelas hal-hal penting yang disampaikan pendidik.	3
2.	Membentuk kelompok, peserta didik dibagi kedalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 3 sampai 5 orang.	Peserta didik bergabung dengan kelompok masing – masing dengan tertib dan kondusif.	4
3.	Memberikan kesepakatan peraturan dalam proses pembelajaran.	Peserta didik memahami aturan yang dibuat dengan baik.	5

(Tabel Lanjutan)

No	Langkah	Aspek yang Diamati	Nomer Aspek
		Peserta didik dapat menjalankan peraturan yang disepakati dengan baik.	6
4.	Melakukan <i>tournament</i>	Peserta didik bertanggung jawab dalam memahami materi.	7
		Peserta didik melakukan diskusi dan mengatur strategi dan pemecahan masalah pada kartu bingo.	8
		Peserta didik berani mengemukakan pendapat.	9
		Peserta didik aktif dalam kegiatan diskusi.	10
		Peserta didik mengerjakan evaluasi pada kartu bingo secara berkelompok	11
		Peserta didik memainkan kartu bingo dengan strategi yang dibuat.	12
		Peserta didik melakukan permainan dengan jujur tanpa kecurangan	13
5.	Menentukan pemenang	Peserta didik secara berkelompok melakukan perhitungan skor keaktifan, pola dan skor permainan bingo.	14
		Peserta didik dengan tim nilai seri akan melakukan rekognisi tim.	15
		Peserta didik menjawab pertanyaan rekognisi dengan berdiskusi.	16
		Peserta didik mampu menjaga kekompakan tim dan mencari keputusan bersama.	17
		Peserta didik menerima penghargaan	18

Sumber : Slavin, (2008)

Rublik penilaian dalam kegiatan observasi pada aktivitas peserta didik kelas IV dalam pembelajaran IPAS dengan Model *Team Games Tournament* terdapat pada halaman 118.

3.8.2 Uji Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Uji coba dalam penelitian ini perlu dilakukan untuk mendapatkan data dari hasil belajar peserta didik. Instrumen yang dibuat kemudian di uji cobakan pada kelas yang bukan kelas eksperimen ataupun kelas kontrol dalam penelitian ini. Peneliti memilih kelas IV A di SD Negeri 6 Metro Barat karena kelas ini merupakan salah satu rombongan belajar di sekolah SD 6 Metro Barat yang telah menerapkan kurikulum merdeka. Selain itu, jumlah peserta didik dan kemampuan peserta didik yang tidak jauh berbeda dengan kelas yang dijadikan eksperimen yaitu kelas IV C SD Negeri 6 Metro Barat. Setelah diuji coba instrumen selesai, langkah selanjutnya adalah dengan menguji hasil tes tersebut.

Adapun hal yang perlu diuji adalah validitas soal, reliabilitas soal, daya beda soal, dan taraf kesukaran soal. Pengujian tersebut bertujuan agar mengetahui butir soal yang valid dan layak untuk diberikan pada kelas yang menjadi sampel dalam penelitian ini.

3.8.3 Validator Dosen Ahli

a. Dosen Ahli Instrumen Soal

Dosen ahli instrument soal pada penelitian ini adalah ibu Nindy Profitasari, M.Pd. Adapun yang dinilai pada soal tersebut adalah kesesuaian soal dengan indikator dan tata bahasa Penelitian soal tersebut. Kesimpulan dari validator dosen ahli yaitu instrumen soal tersebut valid untuk di uji cobakan dengan revisi sesuai saran dosen ahli.

b. Dosen Ahli Modul Ajar IPAS

Dosen ahli Modul pada penelitian ini adalah ibu Fadhilah Khairani, M.Pd. Adapun yang dinilai pada modul ajar tersebut adalah kesesuaian materi dengan KD dan Indikator, serta tata bahasa Penelitian modul ajar. Kesimpulan dari validator dosen

ahli yaitu modul ajar tersebut valid untuk di uji cobakan dengan revisi sesuai saran dosen ahli.

c. Dosen Ahli LKPD

Dosen ahli LKPD pada penelitian ini adalah ibu Fadhilah Khairani, M.Pd. Adapun yang dinilai pada LKPD tersebut adalah kejelasan materi, kesesuaian pengantar ilustrasi atau gambar, kesesuaian dengan indikator pencapaian hasil belajar, dan tata bahasa Penelitian LKPD tersebut. Kesimpulan dari validator dosen ahli yaitu LKPD Tersebut valid untuk di uji cobakan dengan revisi sesuai saran dosen ahli.

d. Dosen Ahli Media

Dosen ahli Media pada penelitian ini adalah bapak Agung Dian Putra, M.Pd. Adapun yang dinilai pada media pembelajaran tersebut adalah kesesuaian media dengan materi yang akan di ajarkan dan kesesuaian gambar. Kesimpulan dari validator dosen ahli yaitu media pembelajaran tersebut valid untuk di uji cobakan dengan revisi sesuai saran dosen ahli.

3.8.4 Uji Persyaratan Instrumen Tes

1. Uji Validitas

Validitas adalah salah satu ciri yang menjadi tanda tes hasil belajar tersebut dikatakan baik dan dapat digunakan. Menurut Sugiyono (2019) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk mengetahui suatu validitas soal maka menggunakan analisis item yaitu dengan menghubungkan skor tiap butir soal total yang merupakan jumlah tiap butir soal tersebut. Selaras dengan pernyataan tersebut Sugiyono (2013) mengungkapkan bahwa uji validiitas adalah suatu cara yang digunakan untuk mengukur sah atau tidaknya suatu soal.

Penelitian ini menggunakan uji validitas dengan SPSS 27, dengan langkah langkah sebagai berikut.

1. Masukkan data ke dalam SPSS dan tentukan variabel
2. Pilih menu *Analyze*
3. Kemudian *Correlate*
4. Pilih *Bivariate*.
5. Masukkan seluruh item variabel ke dalam Variabel.
6. Pilih korelasi *Pearson*
7. pilih *Two Tailed*
8. Pilih klik ok.
9. Bandingkan nilai r hitung dengan r tabel.

Suatu soal atau kuisioner dikatakan valid apabila memenuhi kriteria sebagai berikut.

Hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$ nilai signifikan $(p) < 0,05$.

Sedangkan suatu soal atau kuisioner dikatakan tidak valid apabila:

Hasil $r_{hitung} < r_{tabel}$ nilai signifikan $(p) > 0,05$.

Tabel 6. Klasifikasi Koefisien Validitas

Klasifikasi Validitas	Kategori
$0,90 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,70 < r_{xy} \leq 0,90$	Tinggi
$0,40 < r_{xy} \leq 0,70$	Cukup
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	Sangat rendah
$r_{xy} \leq 0,00$	Tidak Valid

Sumber: Arikunto (2018)

Validasi instrumen tes yaitu soal pilihan jamak dengan responden berjumlah 24 orang peserta didik. Jumlah soal yang di uji cobakan sebesar 25 butir soal. Berikut ini analisis validitas butir soal pilihan jamak yang selengkapnya dapat dilihat pada (lampiran 22 halaman. 155).

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Uji Validitas Instrumen Soal Variabel (Y) Hasil Belajar

Nomor Soal	Uji Validitas		Kriteria
	r_{hitung}	r_{tabel}	
Soal 1	0,603	0,404	Valid
Soal 2	0,462	0,404	Valid
Soal 3	0,463	0,404	Valid
Soal 4	-0,327	0,404	Tidak Valid
Soal 5	0,418	0,404	Valid
Soal 6	0,652	0,404	Valid
Soal 7	0,413	0,404	Valid
Soal 8	0,291	0,404	Tidak Valid
Soal 9	0,316	0,404	Tidak Valid
Soal 10	0,231	0,404	Tidak Valid
Soal 11.	0,810	0,404	Valid
Soal 12	0,643	0,404	Valid
Soal 13.	0,684	0,404	Valid
Soal 14	0,707	0,404	Valid
Soal 15	0,739	0,404	Valid
Soal 16	0,633	0,404	Valid
Soal 17	0,569	0,404	Valid
Soal 18	0,450	0,404	Valid
Soal 19	0,366	0,404	Tidak Valid
Soal 20	0,526	0,404	Valid
Soal 21	0,489	0,404	Valid
Soal 22	0,731	0,404	Valid
Soal 23	0,605	0,404	Valid
Soal 24	0,807	0,404	Valid
Soal 25	0,548	0,404	Valid

Sumber: Hasil Penelitian (2025)

Tabel 8. Hasil Analisis Validitas Butir Soal

No	Keterangan	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Valid	1,2,3,5,6,7,11,12,13,14,15,16,17,18,20,21,22,23,24,25	20
2.	Tidak Valid	4,8,9,10,19	5

Sumber: Hasil Penelitian (2025)

Validitas instrument tes berjumlah 25 butir soal pilihan jamak yang dilakukan dengan jumlah responden sebanyak 24 peserta didik . Berdasarkan tabel 9 diketahui hasil analisis uji validitas diperoleh 20 butir soal yang valid dan 5 soal lainnya dinyatakan tidak valid. Menurut Sugiyono (2019) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Berdasarkan hasil uji validitas tersebut maka 20 soal dengan kategori valid akan

digunakan dalam penelitian sementara 5 soal yang tidak valid akan di buang atau tidak digunakan. Soal yang tidak valid dikarenakan $r_{hitung} < r_{table}$ sebesar 0,404. Hal ini didukung oleh perhitungan lebih rinci validitas pada (lampiran 22 halaman, 155). Setelah di uji validitas selanjutnya data di analisis menggunakan uji reliabilitas.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah ukur yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana alat ukur tersebut dapat digunakan. Instrumen yang valid pada kenyataannya belum tentu reliabel. Menurut Sugiyono (2013). Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas menggunakan uji *reliability statistic* dengan menggunakan alat bantu hitung SPSS 27 dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi ($p > 0,05$) maka data berdistribusi reliabel.

Langkah-langkah uji reliabilitas adalah sebagai berikut.

1. Masukkan data kuesioner ke dalam SPSS.
2. Pilih menu *Analyze, Scale dan Reliability Analysis*.
3. Masukkan semua item variabel, pilih *Alpha* pada opsi model di jendela *reliability analysis*.
4. Centang *Scale if item deleted* dan *reliability analysis statistics*. dan klik *continue*.
5. Hasil analisis uji reliabilitas akan ditampilkan di jendela output.

Pada penelitian ini menggunakan uji reliabilitas pendapat (Sugiyono, 2013). Adapun klasifikasi reliabilitas sebagai berikut.

Tabel 9. Klasifikasi Reliabilitas

Klasifikasi Reliabilitas	Kategori
<0,200	Sangat rendah
0,200 – 0,399	Rendah
0,400 – 0,599	Cukup
0,600 – 0,799	Tinggi
0,800 – 1,000	Sangat Tinggi

Sumber : (Sugiyono, 2013)

Berdasarkan data perhitungan uji reliabilitas 20 butir soal dilakukan dengan perhitungan untuk menguji tingkat reliabilitas soal tersebut. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan rumus *cronbach alpha* dengan bantuan SPSS 27 dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 10. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.920	20

Sumber: Hasil Penelitian (2025)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas dengan *cronbach alpha* diperoleh hasil sebesar 0,920 dengan kategori sangat tinggi sehingga dapat disimpulkan instrument tes soal reliabel dan dapat digunakan.

Perhitungan reliabel dapat dilihat pada (lampiran 23 halaman 158). Setelah data diketahui reliabel maka perlu uji daya beda soal untuk mengetahui kualitas dari soal yang diujikan.

3. Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal diperlukan untuk membedakan kemampuan masing-masing peserta didik. Arikunto(2018) mengungkapkan bahwa daya pembeda soal adalah kemampuan soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah lebih rendah. Penelitian ini menggunakan uji daya pembeda soal dengan SPSS 27. Adapun langkah –langkah uji tersebut adalah sebagai berikut.

1. Pilih menu *analyze, correlate* dan *bivariate*.
2. Masukkan kolom skor total

3. Pilih klik opsi *pearson* tercentang.
4. Pilih ok.

Untuk mengetahui hasil daya beda soal maka Peneliti harus mengetahui nilai korelasi setiap butir soal, klasifikasi daya pembeda soal adalah sebagai berikut.

Tabel 11 Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Klasifikasi Daya Pembeda	Kategori
< 0,00	Tidak Baik
0,00 – 0,20	Kurang
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Sangat Baik

Sumber : (Arikunto 2018)

Berikut ini analisis daya beda soal menggunakan *software* SPSS dapat dilihat pada (lampiran 24 halaman 159)

Tabel 12 Kategori Hasil Daya Beda Soal

Nomor Soal	Daya Beda	Kategori
1	.631	Baik
2	.476	Baik
3	.438	Baik
5	.378	Cukup
6	.625	Baik
7	.325	Cukup
11	.863	Sangat Baik
12	.574	Baik
13	.683	Baik
14	.714	Sangat Baik
15	.766	Sangat Baik
16	.577	Baik
17	.491	Baik
18	.388	Cukup
20	.537	Baik
21	.459	Baik
22	.683	Baik
23	.612	Baik
24	.826	Sangat Baik
25	.536	Baik

Sumber: Hasil Penelitian (2025)

Tabel 13. Hasil Analisis Daya Beda Soal

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Kurang Sekali		-
2	Kurang		-
3	Cukup	5,7,18	3
4	Baik	1,2,3,6,12,13,16,17,20,21,22,23,25	13
5	Sangat Baik	11,14,15,24	4

Sumber: Hasil Penelitian (2025)

Berdasarkan hasil daya beda soal instrument pada tabel 13 dapat dilihat ada beberapa kategori daya pembeda soal yaitu terdapat 3 soal dalam kategori cukup, 13 soal dalam kategori baik, dan 4 butir soal dalam kategori sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa instrument soal ini termasuk kategori baik. Tahap selanjutnya setelah uji daya beda adalah uji tingkat kesukaran, yang bertujuan untuk mengidentifikasi apakah butir soal tergolong mudah, sedang, atau sukar bagi peserta didik.

4. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal adalah proporsi peserta tes yang menjawab soal tersebut dengan benar. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Tingkat kesukaran menentukan seberapa sulit suatu butir soal dijawab oleh peserta didik. Guna mengetahui kesukaran soal, dalam penelitian ini Peneliti menggunakan SPSS 27.

langkah-langkah menentukan klasifikasi uji tingkat kesukaran soal sebagai berikut.

1. Masukkan data ke SPSS, klik *Analyze* dan pilih *Descriptive Statistics*
2. Pilih variabel yang akan dianalisis.
3. Pindahkan variabel dari kolom kiri ke kolom kanan.

Klasifikasi soal dapat dikategorikan sukar, sedang atau mudah berdasarkan interpretasi soal yang didapatkan. Klasifikasi tingkat kesukaran soal adalah sebagai berikut.

Tabel 14 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal

Besar Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,00 – 0,30	Sukar
0,31- 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber : (Arikunto 2018)

Berikut ini adalah hasil analisis data tingkat kesukaran soal menggunakan *software* SPSS 27.(lampiran 25 halaman 160).

Tabel 15. Analisis Kategori Uji Tingkat Kesukaran Soal

No	Indeks Kesukaran	Kategori
1.	0,83	Mudah
2.	0,71	Mudah
3.	0,92	Mudah
4.	0,75	Mudah
5.	0,75	Mudah
6.	0,50	Sedang
7.	0,63	Sedang
8.	0,79	Mudah
9.	0,54	Sedang
10.	0,83	Mudah
11.	0,79	Mudah
12.	0,58	Sedang
13.	0,63	Sedang
14.	0,83	Mudah
15.	0,75	Mudah
16.	0,63	Sedang
17.	0,54	Sedang
18.	0,79	Mudah
19.	0,58	Sedang
20.	0,71	Mudah

Sumber: Hasil Penelitian (2025)

Tabel 16. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

No	Tingkat Kesukaran	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Sukar	-	0
2.	Sedang	7,11,13,16,17,21,22,24	8
3.	Mudah	1,2,3,5,6,12,14,15,18,20,23,25	12

Sumber: Hasil Penelitian (2025)

Berdasarkan tabel 16, hasil uji tingkat kesukaran soal tersebut menunjukkan bahwa terdapat 8 butir soal atau 40% soal kriteria sedang, diantaranya butir soal nomor 7,11,13,16,17,21,22,24, dan 12 butir soal atau 60% soal dengan kriteria mudah yaitu nomor 1,2,3,5,6,12,14,15, 18,20,23,25. Menurut Arikunto (2018) soal dikatakan baik apabila memiliki kriteria tingkat kesukaran tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Berdasarkan pernyataan Arikunto (2018) maka dapat disimpulkan bahwa soal dapat digunakan untuk penelitian.

3.9 Teknik Analisis Data

3.9.1 Nilai Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik

Nilai hasil belajar peserta didik dihitung dengan menjumlahkan nilai yang diperoleh peserta didik dibagi dengan skor maksimal kemudian di kali 100. Penelitian ini untuk menghitung nilai hasil belajar peserta didik menggunakan rumas sebagai berikut

$$X = \frac{\sum x_i}{\sum x_n}$$

Keterangan :

X = Rata-rata

$\sum x_i$ = Nilai hasil belajar peserta didik

$\sum x_n$ = Bilang tetap

3.9.2 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Secara Klasikal

Ketuntasan hasil belajar peserta didik adalah hasil yang diperoleh dari proses belajar mengajar peserta didik. Menurut Harahap (2024) dalam pembelajaran di suatu kelas akan dikatakan tuntas belajar (ketuntasan klasikal) apabila di dalam kelas tersebut peserta didik yang tuntas sebanyak $\geq 75\%$. Peneliti menghitung persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal menggunakan rumus sebagai berikut.

$$p = \frac{\sum \text{Peserta didik yang tuntas}}{\sum \text{peserta didik}} \times 100$$

Sumber : Sundayana (2014)

Tabel 17. Persentase Ketuntasan Belajar

Persentase (%)	Kriteria
>80	Sangat Tinggi
60-79	Tinggi
40-59	Sedang
20-39	Rendah
>20	Sangat Rendah

Sumber: Aqib (2013)

3.9.3 Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model data *Team Games Tournament*.

Analisis data bertujuan untuk mengetahui aktivitas pembelajaran menggunakan *model Team Games Tournament* berbantuan kartu bingo, menggunakan lembar observasi. Untuk menghitung hasil belajar peserta didik secara individual, Peneliti akan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{M} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai

R = Jumlah skor yang di peroleh

SM = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

Sumber: Purwanto (2017)

Tabel 18 Kategori Nilai Aktivitas Belajar

Tingkat Keberhasilan	Keterangan
>80	Sangat Aktif
60-79	Aktif
50-59	Cukup
>50	Kurang

Sumber: Trianto (2011)

3.9.4 Peningkatan Pengetahuan (*N-Gain*)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka diperoleh data berupa hasil *pretes*, *posttes*, dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Hasil *pretes* dan *posttes* kemudian dibandingkan sehingga diketahui pengaruh pembelajaran yang telah dilakukan, untuk

mengetahui peningkatan pengetahuan Peneliti menggunakan bantuan *software* SPSS.

Langkah-langkah untuk mengetahui bagaimana peningkatan pengetahuan menggunakan SPSS adalah sebagai berikut.

1. Klik *Analyze, Compute*, buat variabel sesuai keinginan.
2. Buat persamaan *posttes – pretes*
3. Isilah persamaan skor *N-Gain* pada kotak *Numeric Expression*.
4. Arahkan kursor ke data Pemahaman Akhir.
5. Klik *Posttes* dan Klik Pemahaman Awal *Pretes*.

Peningkatan skor (*N-Gain*) dapat terlihat berdasarkan kategori skor. Berikut ini adalah Pembagian skor (*N-Gain*)

Tabel 19 Uji (N-Gain)

Nilai N (Gain)	Kategori
$G > 0,70$	Tinggi
$0,3 \leq G \leq 0,70$	Sedang
$G < 0,30$	Rendah
$G = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 < 0,00$	Terjadi penurunan

Sumber: Sundayana (2014)

3.9.5 Uji Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk dapat mengetahui apakah data yang berasal dari kedua kelas berupa nilai hasil belajar berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas menggunakan program SPSS.

Langkah-langkah uji normalitas adalah sebagai berikut.

1. Masukkan data ke dalam lembar *variable view* dan *data view*.
2. Klik menu *Analyze, Descriptive Statistics dan Explore*.
3. Pilih Both pada bagian *display*.
4. Klik kolom *statistics, continue* dan *plots*.
5. Centang pada bagian *normality plots with tess* dan klik *continue*.

Program SPSS 27 dapat digunakan untuk mengkaji normalitas data dengan uji *kolmogrov-Smirnov* dengan taraf signifikansi 0,05. ketentuan pengujian dengan taraf 0,05, yaitu apabila signifikansi ($p > 0,05$) maka data berdistribusi normal dan sebaliknya jika ($p < 0,05$) maka data berdistribusi tidak normal.

2. Uji Homogenitas

Uji hipotesis adalah suatu cara perhitungan statistik untuk mengetahui bahwa dua sampel atau lebih yang diambil berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama atau tidak. Dalam penelitian ini uji hipotesis menggunakan program SPSS.

Langkah-langkah uji homogenitas adalah sebagai berikut.

1. Pilih menu *Analyze* di bagian atas layar dan pilih menu *Compare Means*.
2. Pilih *One-Way ANOVA* masukkan variabel yang ingin dianalisis ke dalam kotak *Dependent list*.
3. Klik tombol *Options* dan pastikan bahwa opsi *Descriptives* dan *Homogeneity of Variance Tes* dicentang.
4. Pilih salah satu dari tiga tes homogenitas yang tersedia, yaitu *Levene's Tes*, *Brown-Forsythe Tes*, atau *Welch's Tes*. Secara default, *Levene's Tes* dipilih.
5. Klik *Continue* dan *Ok* untuk menampilkan output hasil analisis.
6. Kemudian cari bagian *Test of Homogeneity of Variances* pada output hasil analisis untuk melihat hasil uji homogenitas.

Program SPSS 27 dapat digunakan untuk menguji homogenitas dengan uji *levene statistic* dengan taraf signifikansi 0,05. Saling uji menunjukkan bahwa data homogen jika nilai output pada kolom sig lebih besar dari taraf signifikansi ($p > 0,05$), dan sebaliknya jika nilai output pada kolom sig, lebih kecil dari taraf signifikansi ($p < 0,05$) maka data tidak homogen.

3.10 Uji Hipotesis Penelitian

Uji regresi linier sederhana digunakan untuk menguji hubungan atau korelasi antara variabel independent atau bebas terhadap variabel dependen atau terikat. Sejalan dengan hal tersebut menurut Muncarno (2017) regresi linier sederhana adalah regresi yang didasarkan pada hubungan fungsional atau hubungan sebab akibat variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Uji regresi linier sederhana untuk melihat arah hubungan anatara variabel bebas dengan variabel terikat apabila variabel terikat mengalami kenaikan atau penurunan.

Adapun uji linier sederhana dalam penelitian ini menggunakan program *software* SPSS 27, dengan langkah-langkah berikut.

1. Buka lembar kerja di SPSS.
2. Masukkan data penelitian ke dalam kolom X dan Y.
3. Pilih menu *Analyze, Regression dan Linear*.
4. Masukkan variabel X ke kotak *Independent*.
5. Masukkan variabel Y ke kotak *Dependent*.
6. Pilih Enter pada bagian *Method* dan klik Ok.

Kriteria uji:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka H_a diterima berarti terdapat pengaruh

Hasil $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_o ditolak berarti tidak terdapat pengaruh

Dengan signifikansi $\alpha = 0,05$

Adapun rumusan hipotesis yang akan diujikan pada penelitian ini sebagai berikut.

H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu *bingo* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD.

H_o : Tidak Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu *bingo* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan juga signifikan pada penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan kartu bingo terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari hasil uji regresi linier sederhana yaitu peningkatan *pretest* dan *Posttest* menunjukkan pengujian hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana yaitu $F_{hitung} = 120.865 > F_{tabel} = 4.24$ maka H_a diterima atau terdapat pengaruh model pembelajaran (TGT) berbantuan kartu bingo terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan model *Tipe Team Games Tournament*, terdapat beberapa saran kepada pihak terkait pada penelitian ini untuk nantinya dapat meningkatkan kualitas pendidikan, diantaranya sebagai berikut.

5.2.1 Peserta didik

Peserta didik diharapkan mampu berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu bingo, seperti dengan mengikuti proses pembelajaran secara aktif dalam diskusi *team*, dan mau saling bekerja sama dengan pendidik agar dapat meningkatkan hasil belajar dan mencapai tujuan pembelajaran.

5.2.2 Pendidik

Pendidik sebagai fasilitator dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu

bingo untuk mempermudah peserta didik dalam pembelajaran dan untuk menjadikan peserta didik lebih tertarik dan antusias selama proses pembelajaran dengan pembelajaran yang menyenangkan.

5.2.3 Kepala Sekolah

Kepala sekolah sebagai pemimpin yang dapat mengkoordinir pendidik untuk mengembangkan model pembelajaran yang bervariasi, salah satunya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu bingo yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.

5.2.4 Peneliti Selanjutnya

Peneliti menyarankan untuk pada penelitian selanjutnya dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu bingo dengan mengembangkan penelitian yang akan diteliti dan lebih memperbanyak literasi terkait masalah yang diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Wahit, Abdul 2023. *Belajar dan Pembelajaran*. Sleman. Bintang Semesta Media.
- Saputro, Adi 2021. Mengukur Keefektifan Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. *Industry and Higher Education*, 3(1), 1689–1699.
<http://journal.unilak.ac.id/index.php://dspace.uc.ac.id/handle/123456789/1288>
- Adisel, Aprilia, Putra, R, dan Prastiyo, T. 2022. Komponen-Komponen Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran IPS. *Journal of Education and Instruction (Joeai)*, 5(1), 298–304.
<https://doi.org/10.31539/joeai.v5i1.3646>
- Adnyana, K. S., dan Yudaparmita, G. N. A. 2023. Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61.
<https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, dan Nurhikmah, H. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Gowa. Jaya Bintang Cemerlang.
- Ali, L., Tirmayasri, T., dan Zaini, M. 2021. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Papan Game Number One untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Konstan - Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika*, 6(1), 43–51. <https://doi.org/10.20414/konstan.v6i1.76>
- Amilia, F. 2018. Pemahaman dan Habitiasi untuk Membangun Kompetensi Menulis Praktis dan Ilmiah. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 22–31. <https://doi.org/10.30651/lf.v2i1.1401>
- Andriyani, Aryani., dan Sukerta, I. M. 2022. Meningkatkan pemahaman kosa kata bahasa Inggris melalui permainan bingo bagi siswa sd. *Universitas Mahasaraswati Denpasar*(1), 549–557.
<https://ejournal.unmas.ac.id/index.php/semregunmas22/article/view/6801/5210>
- Anjarwati, R., Sukma, R., dan Dewi, I. 2025. Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(2). <https://doi.org/10.17977/um084v3i22025p279-286>

- Aqib, Z. 2013. *Model-Model, Media Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung. Yrama Widya
- Arikunto, S. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Aryani, N., dan Wahyuni, M. 2021. *belajar dan Pembelajaran Teori Beserta Implikasinya*. Yogyakarta. Bintang Pustaka Madani.
- Asari, A. 2023. *Pengantar Statistik. Sumatra Barat*. PT Mafy Media Literasi Indonesia.
- Astiti, N. D., Mahadewi, dan Suarjana, I. M. 2021. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 193.
<https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35688>
- Dewi, L., Jumini, S., dan Prasetya Adi, N. (2022). Implementasi Media Pohon Literasi untuk Meningkatkan Literasi Sains Murid pada Mata Pelajaran IPA. *Journal of Education and Teaching*, 3(2), 247–267.
<https://doi.org/10.51454/jet.v3i2.190>
- Dewi Rahmadayani, A. H. 2022. Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- F. Hidriyani, E. Ramiati, M. I. 2024. Analis Hambatan Guru Dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD SD Negeri III Genteng Wetan. *At Talim: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3, 57–71.
<https://doi.org/10.69552/taklim.v3i1.2683>
- Fauzi, A., & Masrupah, S. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20.
<https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Firmadani, F. 2020. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Goliah, M., Jannah, M., dan Nulhakim, L. 2022. Komponen Kurikulum Pembelajaran Khususnya Pada Muatan 5 Bidang Studi Utama di SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1707–1715.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10273>
- Hairunisa, A dan Abdurahman, M. 2024. Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu Domino dalam Pembelajaran Mufradāt. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 904–918. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.611>

- Harahap, Yunita, E., Saputri, I. A., Kurniawati, K., Destrinelli, D., dan Sofwan, M. 2024. Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Menggunakan Model PjBL pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar. *JIIP. Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(6), 6101–6105. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i6.4665>
- Hartanto dan Mediatati, N. 2023. Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3224–3252. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2928>
- Hasan, Milawati, Darodjat, Khairani, dan Tahrim, T. 2021. Media Pembelajaran. Jawa Tengah. In *Tahta Media Group*.
- Hasanah, A., Amelia, C. R., Salsabila, H., Agustin, R. D., Setyawati, R. C., Elifas, L., dan Marini, A. 2023. Pengintegrasian kurikulum merdeka dalam pembelajaran ipas: Upaya memaksimalkan pemahaman siswa tentang budaya lokal. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 89. <https://bajangjournal.com/index>
- I Gede Sujana. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Question Student Have (Qsh) Berbantuan Permainan Bingo Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V Di Sd Tegaljaya. *Widya Accarya: Jurnal Kajian Pendidikan FKIP Universitas Dwijendra*, 11(1), 24–33. <http://ejournal.undwi.ac.id/index.php/widyaaccarya/index>
- Irawan, A. 2022. Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 5(2), 119–131. <http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/skula>
- Iriani, T. dan Ramadhan, M. A. 2019. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta. Prenadamedia Group.
- Made Prastini. 2020 *Model Pembelajaran TGT Dengan Variasi Permainan*. . Jawa Barat. Adanu Abimata.
- Magdalena, I., Fajriyati Islami, N., Rasid, dan Diasty, N. T. 2020. Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan. *Edisi: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 132–139. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Magdalena, I., Hidayah, dan Safitri, T. 2021. Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas Ii B Sdn Kunciran 5 Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 48–62. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Manasikana, O. 2022. *Model Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru IPA SMP*. Tebuireng Jombang.

.Lppm Unhasy.

- Mulyadi, D. 2022. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT). *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4537–4543. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1048>
- Mulyadi, M., dan Syahid, A. 2020. Faktor Pembentuk dari Kemandirian Belajar Siswa. *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(02), 197–214. <https://doi.org/10.46963/alliqo.v5i02.246>
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Bandarlampung. In Hamim Group.
- Nabillah, T., dan Abadi, A. P. (2019). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. 659–663. *Sesiomadika* <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>.
- Najmi, N., dan Rofiq, Muhammad Husnur Ma`arif, M. A. 2021. The Effect Of Cooperative Learning Model Type Of Teams Games Tournament (Tgt) On Student's Learning Achievement. *At-Tarbiyat*, 4. <https://doi.org/https://doi.org/10.37758/jat.v4i2.291>
- NurFadhilah, S., dan Rosnaningsih, A. 2021. *Media Pembelajaran Tingkat SD*. Tangerang. *Jejak*.
- Nurhayati, Egok, A. S., dan Aswarliansyah. 2022. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126. <https://jbasic.org/index.php/basicedu%0APenerapan>
- Nurkholifah, S., Safitri, S. N., Hidayat, O. S. dan Utami. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Holistika : Jurnal Ilmiah PGSD*, 08(01), 11–21. jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika
- Nurul Marlita, I., Masfuah, S., dan Riswari, L. A. 2023 Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Tgt Berbasis Media FTB. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4). <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2683>
- Oxianto, A., Rahman, A., dan Heldayani, E. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Spin The Wheel terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2839–2846. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8242>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A. dan Saiyidiman. (2022) *Media Pembelajaran*. Malang Badan Penerbit UNM.

- Pandiangan, W. M., Siagian, S., dan Sitompul, H. 2018. Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 11(1), 86. <https://doi.org/10.24114/jtp.v11i1.11199>
- Pane, A., dan Darwis Dasopang, M. 201). Belajar Dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Parwati, N. N., dan Suryana, I. putu pasek. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Depok. Raja Grafindo Persada.
- Prananingrum, A. V., Rois dan Sholikhah, A. 2020. Kajian Teoritis Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 3(1), 303–319. <https://journal.staimsyk.ac.id/index.php/ihtimam/article/viewFile/220/162>
- Praptaningrum, G., Sukamti, S., dan Suhartono, S. 2023. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Kelas II di SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 3(2), 124–136. <https://doi.org/10.17977/um065v3i22023p124-136>
- Pratiwi, S. D., Safiah, I., dan Syafrina, A. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Tema 7 Subtema 1 Kelas V SD Negeri Garot Aceh Besar PGSD FKIP Universitas Syiah Kuala. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa : Elementary Education Research* P. 7(2), 12–18. <https://doi.org/10.24815/primary.v7i3.21502>
- Prihatmojo, A., dan Rohman. 2020. *Buku Pengembangan Model Pembelajaran "Who Am I"*. Kota Bumi. Universitas Muhammadiyah.
- Purwanto. 2017. *Prinsip-Prinsip dan Teknik-teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Qomarudin, dan Malang, H. 2021. Aktivitas Pembelajaran Sebagai Suatu Sistem. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 24–34. <http://ejournal.staima-alhikam.ac.id/index.php/piwulang>
- Renata, Sidik Iriansyah, H., dan Barkah, A. S. 2021. Pengembangan Media Permainan Bingo pada Mata Pelajaran PKn Materi Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat. Seminar Nasional Pendidikan *STKIP Kusuma Negara III*, 570–578. <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/download/1355/942/5293>
- Rosyidi, D. 2020. Teknik dan Instrumen Asesmen Ranah Kognitif. *Tasyri` : Jurnal Tarbiyah-Syari`ah-Islamiah*, 27(1), 1–13.

<https://doi.org/10.52166/tasyri.v27i1.79>

- Saputri, W., dan Rosalina, E. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Bingo Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Tegalrejo. *LP3MKIL*. [https://doi.org/LJSE/Prefix: 10.55526](https://doi.org/LJSE/Prefix:10.55526)
- Sari, Rosdiana, L., dan Purnomo, A. R. (2019). Validitas Pengembangan Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep. *Jurnal Mahasiswa Unesa*
<http://Jurnalmahasiswa.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Pensa/Index>, 7(3), 394–397.
- Sartika, 2022. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung. In Buku Ajar Dan Belajar.
- Septiana, 2023. Analisis Kritis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ips Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43–54. [file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB \(2\).pdf](file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB%20(2).pdf)
- Slavin, R. E. (2008). *Cooperative Learning*. Malang Nusa Media.
- Simamora, T., Harapan, E., dan Kesumawati, N. 2020. Faktor-Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 5(2), 191.
<https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770>
- Suardi, M. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta deepublish.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif R&D*. Bandung. Alfabet
- Sugrah, N. U. 2020. Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika*, 19(2), 121–138.
<https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Sulistio, A., dan Haryanti, N. 2022. *Pembelajaran Kooperatif (cooperatif learning model)*. Eureka. Jawa Tengah. Media Aksara.
- Sundayana. 2014. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung . Alfabet.
- Suriani, N., Risnita, dan Jailani, M. S. 2023. Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36.
<https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Suryani, T. 2022. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT)

- Siswa. *Wahana Didaktika Vol.*, 16(1), 1–23.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v20i1.7338>
- Suzana, Y., dan Jayanto, I. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Malang .Literasi Nusantara.
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik: Bagi anak Usia Dini*. Jakarta.Kenvana.
- Uno, B. H. 2023. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Wardana, W., dan Djamaluddin, A. 2021. *Belajar dan Pembelajaran Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar*. Bandung CV. Kaafah Learning Center.
- Wijaya, S. dan Nugraha, D.2020. Analisis Pengaruh Kualitas Produk dan Kualitas Pelayanan terhadap Kepuasan Pelanggan pada Industri Ritel. *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*, Vol. 14, N(2016), 351–366.
<https://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/fe/article/view/3033>
- Wulandari, A. P., Salsabila., Cahyani, K., Nurazizah, dan Ulfiah, Z. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yosafat, I., Manapa, dan Mautang, 2024. Perbandingan Model Pembelajaran Tgt Dan Tgt Menggunakan Permainan Bingo Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 10(2), 1087–1101. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i2.3841>
- Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. 2019. Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 79.
<https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.357>
- Yuliawati, 2021 Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 356–364.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>
- Zuhriah, I. A. 2024 *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran*. Jawa Barat.Team Jejak.