

EFEKTIVITAS MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP IPAS SISWA SD

Muhammad Akmal Prakoso¹, Fina Fakhriyah², Moh Syaffruddin Kuryanto³

¹Universitas Muria Kudus

Email: akmalprakoso18@gmail.com

²Universitas Muria Kudus

Email: fina.fakhriyah@umk.ac.id

³Universitas Muria Kudus

Email: Syafruddin.kuryanto@umk.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas model pembelajaran Tem Games Tornament (TGT) berbantuan media game Kahoot terhadap pemahaman konsep IPAS siswa kelas IV SD 1 Jepang. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep IPAS dari pengaruh model pembelajaran Team Games Tornament berbantuan media game Kahoot pada siswa kelas IV SD 1 Jepang. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SD 1 Jepang dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 22 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 12 siswi perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, dan. Teknik pengumpulan data tes dalam penelitian ini meliputi pretest dan posttest. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji validitas, uji normalitas, uji paired sample T-test, dan uji N-gain. Hasil analisis uji Paired Sample T-test menunjukkan bahwa tingkat signifikansi dengan sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa terdapat efektifitas penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap pemahaman konsep IPAS siswa kelas IV SD 1 Jepang. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep IPAS dilakukan uji N-Gain. Hasil uji N-Gain diperoleh sebesar 0,7179 dengan kriteria tinggi. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament dapat meningkatkan pemahaman konsep IPAS siswa kelas IV SD 1 Jepang.

Kata Kunci : Pemahaman konsep IPAS, Team Games Tournament, Kahoot.

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by Kahoot game media on the understanding of science concepts of grade IV students of SD 1 Jepang. To determine the increase in understanding of science concepts from the influence of the Team Games Tournament learning model assisted by Kahoot game media on grade IV students of SD 1 Japan. This study was conducted on grade IV students of SD 1 Jepang with a total of 22 research subjects consisting of 10 male students and 12 female students. Data collection techniques used in this study include observation, tests, and. Test data collection techniques in this study include pretest and posttest. Data analysis techniques used in this study include validity tests, normality tests, paired sample T-tests, and N-gain tests. The results of the Paired Sample T-test analysis show that the level of significance with sig. (2-tailed) is $0.000 < 0.05$ which indicates that there is an effectiveness of using the Team Games Tournament (TGT) learning model on the understanding of science concepts of grade IV students of SD 1 Japan. To find out the increase in understanding of the concept of science and natural sciences, an N-Gain test was conducted. The results of the N-Gain test obtained 0.7179 with high criteria. It can be concluded that the use of the Team Games Tournament learning model can improve the understanding of the concept of science and natural sciences of grade IV students of SD 1 Jepang.

Keywords : *Understanding the concept of IPAS, Team Games Tournament, Kahoot*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik. Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa (Arukah, Fathurohman, & Kuryanto, 2020). Pendidikan menjadi motor penggerak lahirnya generasi suatu bangsa. Baik buruknya generasi suatu bangsa ditentukan oleh baik buruknya pendidikan di negara tersebut. Tak heran jika pendidikan menjadi hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan menjadi aspek utama dalam menunjang kemajuan negara dan meningkatkan mutu pendidikan negara (Salafiyah, Zuliana, & Kuryanto, 2024). Pengembangan pendidikan terus dilakukan seiring berjalanannya waktu. Hal tersebut dikarenakan zaman yang semakin maju menuntut lahirnya manusia yang semakin berkualitas.

Perkembangan zaman yang semakin maju saat ini menuntut menghasilkan manusia yang berkualitas untuk dapat mengimbanginya (Janah, Fakhriyah, & Bakhruddin, 2023). Adanya kualitas penerus bangsa yang baik dipengaruhi oleh pendidikan yang baik pula. Kualitas pendidikan yang baik akan melahirkan generasi penerus bangsa yang kompeten yang pada gilirannya akan berkontribusi pada kemajuan negara tersebut (Wardani, Kuryanto, & Riswari, 2024).

Pendidikan yang semakin berkembang mengakibatkan komponen di dalamnya juga ikut berkembang mengikuti perkembangan zaman. Salah satu komponen pendidikan yang

dimaksud adalah kurikulum.

Menurut Undang Undang No. 20 Tahun 2003 adalah “Seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum merupakan salah satu bagian terpenting dalam sistem pendidikan nasional karena didalamnya memuat rangkaian program pendidikan yang direncanakan dan dilaksanakan untuk mencapai hasil pendidikan yang telah ditentukan (Damayanti, Kuryanto, & Fajrie, 2024).

Perkembangan zaman juga mengakibatkan adanya perubahan kurikulum pendidikan yang digunakan setiap negara. Kurikulum di Indonesia telah berulang kali diperbaharui dan disempurnakan (Amalia, Fakhriyah, , & Ardianti, 2020). Perubahan kurikulum dilakukan dengan berbagai pertimbangan agar pendidikan di Indonesia dapat terus berjalan mengikuti karakteristik zaman yang semakin maju. Pada saat ini, pendidikan di Indonesia menggunakan kurikulum Merdeka. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang didalamnya ter-input pembelajaran intrakurikuler yang sangat beragam, dimana konten pembelajaran akan terasa lebih optimal karena konten tersebut mampu mengarahkan peserta didik memiliki waktu yang cukup untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensinya (Salma, Fakhriyah, & Riswari, 2023). Salah satu pembaruan yang ada pada kurikulum Merdeka adalah adanya mata pelajaran IPA dan IPS yang digabung menjadi IPAS. Pembelajaran IPAS membantu siswa untuk menumbuhkan

keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keberhasilan pembelajaran pada mata belajaran IPAS tak terlepas dari keterlibatan komponen pembelajaran di dalamnya.

Berlangsungnya proses pendidikan tentu melibatkan guru sebagai komponen utama pelaksanaannya (Latifah, Pratiwi, & Kuryanto, 2023). Seorang guru harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar siswa dapat mencerna materi yang disampaikan dan siswa dapat memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Fakta di lapangan menyatakan bahwa siswa merasa semangat dan senang ketika guru menggunakan alat bantu media (Ilfa, Ardianti, & Kuryanto, 2023). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD 1 Jepang, diketahui bahwa hasil belajar IPAS yang didapat siswa kelas IV SD 1 Jepang masih rendah. Hanya ada 7 dari 22 siswa yang berhasil mencapai nilai di atas KKM sebesar 70. Hasil ini disebabkan oleh cara mengajar guru yang kurang menarik dan membuat siswa sering merasa bosan pada saat mengikuti pembelajaran IPAS di kelas, khususnya pada materi transformasi energy di sekitarku. Dalam proses pembelajaran perlu adanya media pembelajaran yang dapat membantu menunjang dalam menyampaikan sebuah materi (Wulandari, Masturi, & Fakhriyah, 2021). Media pembelajaran menjadi sesuatu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan pendidikan pada zaman sekarang. Urgensi dari penelitian ini terletak pada perlunya media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan kevalidan dan kepraktisan proses belajar

mengajar IPAS (Sari, Kuryanto, & Pratiwi, 2024). Penggunaan media belajar dapat membantu guru dalam menjelaskan materi kepada siswa. Siswa merasa semangat dan senang ketika guru menggunakan alat bantu media. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Penggunaan media dan model pembelajaran juga dapat memengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran (Sriyani, Pratiwi, & Kuryanto, 2024). Rendahnya hasil belajar IPAS materi transformasi energi di sekitarku yang didapat siswa kelas IV SD 1 Jepang tidak boleh dibiarkan begitu saja. Perlu adanya sebuah tindakan untuk mengatasi hal tersebut, salah satunya menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran bagi peserta didik yang berguna untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan (Purnaningtyas, Fathurohman, & Kuryanto, 2020). Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi alternatif guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ada. Salah satu upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran maka pengajar dituntut untuk lebih kreatif, inovatif dalam memanfaatkan teknologi untuk mengolah serta menyajikan media atau bahan ajar interaktif yang efektif serta menarik bagi peserta didik SD supaya proses belajar lebih menyenangkan (Kumalasari, Fathurohman, & Fakhriyah, 2023). Dengan adanya pembelajaran yang menarik, siswa dapat belajar dengan rileks dan tanpa beban serta akan lebih mudah untuk menangkap materi yang disampaikan oleh guru san

menambah semangat belajar dalam diri mereka. Pembelajaran Kegiatan pembelajaran yang inovatif hendaknya dilaksanakan agar tercipta suasana belajar yang menggembirakan dan merangsang anak untuk belajar (Safitri, Santoso, & Kuryanto, 2024). Penggunaan media Kahoot yang dipadukan dengan model pembelajaran Team Games Tournament diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kahoot merupakan aplikasi online dimana kita bisa membuat kuis dan menyajikannya dalam bentuk permainan, adapun poin yang diberikan dalam untuk jawaban yang benar bias dilihat langsung oleh peserta didik (Putra & Afrilia, 2020).

Dengan adanya pembelajaran menggunakan model Team Games Tournament berbantuan media Kahoot

siswa diajak belajar materi transformasi energi di sekitarku menggunakan media digital yang disenangi oleh siswa usia SD dan mengajak mereka untuk bersaing dengan teman-temannya melalui pelaksanaan pembelajaran dengan konsep tournament yang telah dirancang oleh guru.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen yaitu Pre Experimental dalam bentuk One Group Pretest Posttest Design. Pada desain ini diberikan pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest dilakukan setelah adanya perlakuan yang diberikan (Khisma, Rondli, & Kuryanto, 2023). Desain penelitian menggunakan One Group Posttest Design digambarkan pada table di bawah ini.

Tabel 1. Desain One Group Pretest-Posttest

<i>Pre-test</i>	Treatment	<i>Post-test</i>
O1	X	O2

O1 = Melakukan tes tentang konsep IPAS materi Transformasi energi di sekitar kita
X = Treatment

O2 = Melakukan tes tentang konsep IPAS materi Transformasi energi di sekitar kita

Tabel di atas menunjukkan tabel nilai *pretest* dan *posttest* pemahaman konsep IPAS yang didapat siswa kelas IV SD 1 Jepang. Kode O1 menunjukkan nilai *pretest* atau nilai tes terkait pemahaman konsep IPAS yang didapatkan siswa kelas IV SD 1 Jepang sebelum diberikannya *treatment*. *Treatment* yang dimaksud (dilambangkan kode X) berupa penggunaan model *Team Games Tournament* berbantuan media game *Kahoot*. Kode O2 menunjukkan nilai *posttest* atau nilai tes terkait pemahaman konsep IPAS yang didapat siswa kelas IV SD 1 Jepang setelah diberikannya *treatment* (penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan game *Kahoot*). Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SD 1 Jepang dengan objek penelitian berjumlah 22 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 12 siswi perempuan.

Terdapat 2 variabel yang ada dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media game *Kahoot*, sedangkan yang menjadi variable terikat dalam penelitian ini adalah pemahaman konsep IPAS materi Transformasi Energi di Sekitar Kita pada siswa kelas IV SD 1 Jepang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi yang digunakan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran IPAS materi Transformasi Energi di Sekitarku dan tes yang meliputi *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji normalitas, uji paired sample T-test, dan uji N-Gain. Setelah semua data terkumpul, dilakukan uji normalitas.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh pada sampel merupakan data yang berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas nilai *pretest* dan *posttest* ini menggunakan SPSS 26 berdasarkan uji Shapiro Wilk. Melalui uji Shapiro Wilk dapat dibaca nilai signifikansi $> 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal, jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi tidak normal. Adapun hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut. H_0 : data berdistribusi normal H_a : data tidak berdistribusi normal Setelah dilakukan uji normalitas, maka selanjutnya dilakukan uji SPSS.26 yaitu uji paired sample t-test dan uji N-Gain. Uji paired sample t-test digunakan untuk mengetahui perbedaan nilai rata-rata antara dua kelompok yang berpasangan. Untuk menganalisis dua sampel berkorelasi digunakan uji t dua sampel (Paired Sampels T Test) dengan berbantuan software IBM SPSS versi 26. Pengambilan keputusan pada penelitian ini dilakukan dengan cara sebagai berikut. a. Jika $sig > 0,05$ maka H_0 diterima b. Jika $sig < 0,05$ maka H_0 ditolak Berdasarkan rumusan pengambilan keputusan di atas, dapat diketahui bahwa jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Perhitungan N- Gain bertujuan untuk mengetahui besar hasil peningkatan pemahaman konsep siswa pada kelas eksperimen daripada pre-test dan post-test sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan *Kahoot*. Adapun hipotesis yang diajukan dalam

penelitian ini adalah sebagai berikut. Ho : Penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media Kahoot tidak dapat meningkatkan pemahaman konsep IPAS siswa kelas IV SD 1 Jepang. Ha : Penerapan model *Team Games*

Tournament berbantuan media *Kahoot* dapat dengan efektif meningkatkan pemahaman konsep IPAS siswa kelas IV SD 1 Jepang. Adapun Kriteria pengujian N-Gain sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
$N - \text{gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq N - \text{gain} < 0,70$	Sedang
$N - \text{gain} < 0,30$	Rendah

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Ho : Penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media *Kahoot* tidak terdapat peningkatkan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SD 1 Jepang.

Ha : Penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media *Kahoot* terdapat peningkatkan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV.

Berdasarkan tabel di atas, jika nilai N-gain yang didapat $\geq 0,70$ dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan peningkatan pemahaman konsep IPAS yang tinggi dengan adanya penggunaan model pembelajaran *Team Games Tornament* berbantuan media game *Kahoot* pada siswa kelas IV SD 1 Jepang. Jika nilai N-gain yang didapat $\geq 0,30$ dan $< 0,70$, dapat disimpulkan bahwa terdapat

peningkatan peningkatan pemahaman konsep IPAS yang cukup tinggi dengan adanya penggunaan model pembelajaran *Team Games Tornament* berbantuan media game *Kahoot* pada siswa kelas IV SD 1 Jepang. Jika nilai N-gain yang didapat $< 0,30$, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan peningkatan pemahaman konsep IPAS yang rendah dengan adanya penggunaan model pembelajaran *Team Games Tornament* berbantuan media game *Kahoot* pada siswa kelas IV SD 1 Jepang.

Hasil dan Pembahasan

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah pemahaman konsep IPAS materi transformasi energi di sekitarku yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest dengan jumlah masing-masing 14 soal pretest dan 14 soal posttest.

Tabel 3. Data Nilai Pretest dan Posttest

Jenis Tes	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata
Pretest	91	46	67
Posttest	96	52	82

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata yang didapat pada *pretest* sebesar 67 dengan nilai tertinggi sebesar 91 dan nilai terendah sebesar 46. Nilai rata-rata yang didapat pada *posttest* sebesar 82 dengan nilai tertinggi sebesar 96 dan nilai terendah sebesar 52. Dari penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa hasil *posttest* lebih tinggi daripada hasil *pretest*.

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan rata-rata nilai pemahaman konsep IPAS materi transformasi energi disekitarku yang didapat sebelum diberikannya tindakan (*pretest*) berupa penggunaan model pembelajaran *Team Games*

Tournament berbantuan media game *Kaoot* dengan nilai 67, meningkat sebesar 15 point setelah diberikan tindakan (*posttest*) berupa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media game *Kahoot* dengan nilai rata-rata sebesar 82. Peningkatan nilai rata-rata kelas yang ada menunjukkan adanya efektivitas model pembelajaran *Team Games Tournament* (*TGT*) berbantuan media game *Kahoot* untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS materi transformasi energi di sekitarku pada siswa kelas IV SD 1 Jepang. Langkah selanjutnya data akan diuji menggunakan uji normalitas.

Tabel 4. Uji Normalitas Pretest dan Posttest Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.138	22	.200*	.960	22	.490
Posttest	.141	22	.200*	.931	22	.127

Uji normalitas untuk mengetahui data yang didapatkan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang dilsakukan pada penelitian ini menggunakan metode Shapiro-Wilk. Hal ini dikarenakan data yang diperoleh berjumlah <30 data. Data penelitian diolah menggunakan SPSS versi 26. Adapun dasar yang menjadi pengambilan keputusan dalam uji normalitas ini adalah sebagai berikut.

1. Jika nilai *Sig.* > 0,05, maka data

penelitian dinyatakan berdistribusi normal.

2. Jika nilai *Sig.* < 0,05, maka data penelitian dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai *Sig. pretest* 0,490 > 0,05. Data tersebut menunjukkan nilai *pretest* pemahaman konsep IPAS materi transformasi energi di sekitarku siswa kelas IV SD 1 Jepang berdistribusi normal

sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Berdasarkan tabel 4, nilai *posttest* kemampuan pemahaman konsep IPAS materi transformasi energy di sekitarku siswa kelas IV SD 1 Jepang memperoleh signifikasi sebesar $0,127$ ($0,127 > 0,05$) sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak dan data yang diperoleh dinyatakan

berdistribusi normal. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa data nilai *pretest* dan *posttest* pemahaman konsep IPAS materi transformasi energi di sekitarku siswa kelas IV SD 1 Jepang berdistribusi normal. Selanjutnya data yang diperoleh diolah menggunakan uji *paired sample t-test* dan uji N-Gain.

Tabel 5. Paired Samples Test

Paired Differences						
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		
				Lower	Upper	t
Pair 1	Pre	-41.86364	7.57374	1.61473	-45.22164	-38.50563
	Post				-25.926	21
						.000

Pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji *paired sample t-test* dan uji N-gain. Untuk menguji hipotesis I, digunakan uji *paired sample t-test*. uji *paired sample t-test* digunakan untuk menetapkan efektif tidaknya penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Kahoot* terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS materi transformasi energi di sekitarku.

Berdasarkan tabel *Paired Sample T-test* di atas, didapatkan nilai (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat diketahui H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* pemahaman konsep IPAS siswa kelas IV SD 1 Jepang. Nilai *pretest* merupakan nilai yang didapatkan siswa kelas IV SD 1 Jepang terkait pemahaman konsep IPAS sebelum diterapkannya pembelajaran menggunakan model *Team Games*

Tournament berbantuan media game *Kahoot*. Nilai *posttest* merupakan nilai yang didapat siswa kelas IV SD 1 Jepang terkait pemahaman konsep IPAS setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan media game *Kahoot*. Selanjutnya, data akan diuji menggunakan uji N-gain.

Uji hipotesis kedua menggunakan uji N-Gain. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan uji N-Gain pada program SPSS versi 26. Uji n-gain dilakukan untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep siswa setelah dan sebelum diberikan perlakuan menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan media *Games Kahoot*.

Tabel 6. Hasil Analisis Uji N-Gain Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<u>Ngain_score</u>	22	.53	.92	.7179	.11922
<u>Ngain_persen</u>	22	52.94	91.67	71.7871	11.92246
Valid N (listwise)	22				

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata yang didapatkan adalah 0,7179 tergolong dalam kategori tinggi, karena berada pada rentang $g>0,7$. Hipotesis (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Nilai rata-rata N-Gain yang diperoleh sebesar 72% menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa kelas IV SD 1 Jepang pada mata pelajaran IPAS materi transformasi energi di sekitarku setelah diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Game Kahoot* dengan kategori tinggi.

Berdasarkan hasil analisis data di atas, dapat diketahui bahwa terdapat efektivitas penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Game Kahoot* dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS materi transformasi energi di sekitarku. Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang menghubungkan antara konsep yang akan dipelajari oleh siswa dengan konsep yang didapatkan siswa sebelumnya dari proses pembelajaran sehingga mengoptimalkan terbentuknya perilaku aktif dari siswa itu sendiri dalam proses pembelajaran (Wati, 2022). Dengan adanya pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Kahoot*, siswa diajak belajar materi

transformasi energi di sekitarku menggunakan media digital yang disenangi oleh anak usia SD dan mengajak mereka untuk bersaing dengan teman-temannya melalui pelaksanaan pembelajaran dengan konsep tournament yang telah dirancang oleh guru. Hal tersebut membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan siswa dapat menerima materi pembelajaran dengan baik. Pembelajaran yang melibatkan media pembelajaran yang menarik akan memberikan dampak baik bagi siswa karena akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Selain itu, media game *Kahoot* juga lebih mudah digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa karena siswa zaman sekarang lebih senang belajar menggunakan media berbasis teknologi. Media pembelajaran berbasis teknologi juga lebih mudah digunakan oleh seorang pendidik dalam mempermudah kemampuan pemecahan masalah siswa (Syafria, Pratiwi, & Kuryanto, 2023). Dengan adanya tampilan yang menarik dan inovatif, media game *Kahoot* mampu merangsang pemahaman konsep IPAS siswa kelas IV SD 1 Jepang.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan Terdapat efektivitas yang signifikan dari penggunaan model *Team Games Tournament (TGT)* terhadap pemahaman

konsep IPAS materi transformasi energi di sekitarku pada siswa kelas IV SD 1 Jepang menggunakan uji *paired sample t-test* memperoleh signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima dengan memperoleh nilai rata-rata *posttest* 82 dan rata-rata nilai *pretest* sebesar 67.

Terdapat peningkatan

pemahaman konsep IPAS materi transformasi energi di sekitarku. Berdasarkan uji N-Gain diperoleh nilai 0,72 dengan kriteria peningkatan tinggi dari sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media Game *Kahoot*.

Daftar Pustaka

- Amalia, S. R., Fakhriyah, , F., & Ardianti, S. D. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kotak Kehidupan pada Tema 6 Cita-citaku. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1, 7-13.
- Arukah, D. W., Fathurohman, I., & Kuryanto, M. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Karangbener Menggunakan Model Think Pairs Share. *EduBase : Journal of Basic Education*, 1, 127-135.
- Damayanti, A. R., Kuryanto, M. S., & Fajrie, N. (2024). Efektivitas Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Bermuatan Permainan Tradisional untuk Kemandirian Kelas III SDN 1 Kepoh. *Journal on Education*, 6, 15643-15652.
- Ilfa, M. K., Ardianti, S. D., & Kuryanto, M. S. (2023). Pengaruh Discovery Learning Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika*, 6, 141-152.
- Janah, L. R., Fakhriyah, F., & Bakhruddin, A. (2023). Penerapan Model Student Team Achievement Division (STAD) Berbantu Media Diorama Solar System untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Kelas VI di SD 5 Klumpit. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9, 1644-1654.
- Khisma, F. A., Rondli, W. S., & Kuryanto, M. S. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Boi-Boinan Terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Pada Siswa SD N 2 Hadipolo. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5, 5013-5020.
- Kumalasari, N., Fathurohman, I., & Fakhriyah, F. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Kearifan Lokal Daerah Grobogan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 10, 554-563.
- Latifah, A. N., Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2023). Peran Guru dalam Menghadapi Siswa Slow Learner di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7, 2650 - 2662.
- Purnaningtyas, A. R., Fathurohman, I., & Kuryanto, M. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Unos pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, 2, 15-23.
- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). Systematic Literature Review : Penggunaan Kahoot pada Efektivitas Model Team Games Tournament Berbantuan Media Kahoot

- Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika AL- QALASADI*, 4, 110-122.
- Safitri, S. L., Santoso, D. A., & Kuryanto, M. S. (2024). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Melalui Pendekatan Etnomatematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Absis: Mathematics Education Journal*, 6, 106-111.
- Salafiyah, J. A., Zuliana, E., & Kuryanto, M. S. (2024). Pengembangan Dapita (Dakon Pintar Matematika) Sebagai Media Pembelajaran Materi Penjumlahan Dan Pengurangan. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5, 89 – 98.
- Salma, R., Fakhriyah, F., & Riswari, L. A. (2023). Kolaborasi Kurikulum Merdeka dan Kurikulum Terpadu di SDIT Al Islam Kudus. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 6, 587-599.
- Sari, F. N., Kuryanto, M. S., & Pratiwi, I. A. (2024). Pengembangan Media Scrapbook Materi Warisan Budaya Indonesia pada Pembelajaran IPAS. *CJPE: Cokroaminoto Juornal of Primary Education*, 7, 291-300.
- Sriyani, D., Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2024). Pengaruh Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Enggoro (Engklek Gotong Royong) pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9, 882-893.
- Syafria, M. N., Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Keberagaman dalam Meningkatkan Hasil Belajar Muatan PPKn Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7, 3111 - 3117.
- Wardani, D. K., Kuryanto, M. S., & Riswari, L. A. (2024). Minat Belajar Matematika dalam Permainan Tradisional Engklek. *Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika*, 6, 422-432.
- Wulandari, A. R., Masturi, & Fakhriyah, F. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Youtube terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3, 3779 - 3785.