



# Pengaruh Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Konkret Ubur-Ubur Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V Sdn 28 Cakranegara

Nurvita Dwi Anjani<sup>1</sup>, Muhammad Erfan<sup>2</sup>, Prayogi Dwina Angga<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Kota Mataram

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i2.11151>

Received: 25 Maret 2025

Revised: 30 April 2025

Accepted: 10 Mei 2025

**Abstract:** This study aims to determine the effect of the Team Games Tournament cooperative model assisted by concrete jellyfish media on the learning outcomes of class V science at SDN 28 Cakranegara. The research method used is the quasi-experimental method of the pre-test and post-test control group design type. The subjects in this study were class V students at SDN 28 Cakranegara where class V (A) as the experimental class with 22 students and class V (B) as the control class with 21 students. Data collection techniques used in this study were tests, observation sheets for attitude and performance assessments. The data analysis technique began with a normality test with Shapiro Wilk with a significance level of 5% (0.05) and continued with a homogeneity test using the Levene test. Furthermore, the hypothesis test used the independent sample t-test. Based on the calculation of the pepper hypothesis test with a 2-tailed significance level of  $0.00 < 0.05$ , the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted and the hypothesis ( $H_0$ ) is rejected. After knowing the effect, the N-Gain test was then carried out to determine the better increase value of the experimental class and the control class, the results obtained an N-Gain value of 0.56 for the experimental class and 0.45 for the control class. This means that the implementation of the experimental class with TGT assisted by concrete jellyfish media is slightly better than the control class with the implementation of TGT without the assistance of concrete jellyfish media.

**Keywords:** Model Learning Team Games Tournament, Jellyfish Games, Learning Outcomes

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model kooperatif *Team Games Tournament* berbantuan media konkret ubur-ubur terhadap hasil belajar IPAS kelas V di SD Negeri 28 Cakranegara. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *quasi eksperimen tipe pre-test dan post-test control group design*. Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas V di SDN 28 Cakranegara dimana kelas V(A) sebagai kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik 22 dan kelas V(B) sebagai kelas kontrol dengan jumlah peserta didik 21. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes, lembar observasi penilaian sikap dan unjuk kerja. Teknik analisis data diawali dengan uji normalitas dengan *shapiro wilk* dengan taraf signifikansi 5% (0,05) dan dilanjutkan dengan uji homogenitas dengan menggunakan uji *levene test*. Selanjutnya yaitu uji hipotesis dengan menggunakan uji *independent sample t-test*. Berdasarkan perhitungan pengujian hipotesis pada taraf signifikansi 2 tailed sebesar  $0,00 < 0,05$ , maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotetis ( $H_0$ ) ditolak. Setelah mengetahui pengaruhnya, kemudian dilakukannya uji *N-Gain* untuk menentukan nilai peningkatan yang lebih baik kelas eksperimen dan kelas kontrol, hasilnya diperoleh nilai *N-Gain* 0.56 kelas eksperimen dan 0.45 kelas kontrol. Artinya penerapan kelas eksperimen dengan TGT berbantuan media konkret ubur-ubur sedikit lebih baik daripada kelas kontrol dengan penerapan TGT tanpa berbantuan media konkret ubur-ubur.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran *Team Games Tournament*, Permainan Ubur-ubur, Hasil Belajar

## Pendahuluan

Keberhasilan tujuan pendidikan memerlukan evaluasi yang tepat agar dapat menentukan efektivitas keberhasilan melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga dapat mengambil keputusan apakah program pembelajaran yang dirancang perlu diperbaiki atau tidak, yang pengukurannya dapat diketahui dari hasil belajar peserta didik (Suardipa dan Primayana, 2023). IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial pada jenjang sekolah dasar mencakup materi yang sangat luas, dengan penggabungan dua mata pelajaran IPA dan IPS, yang awalnya kedua mata pelajaran ini berdiri sendiri. Materi IPAS dinilai kompleks karena materi ini memberi kesempatan untuk mempelajari diri mereka sendiri dan lingkungan mereka, serta menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari, yang memungkinkan mereka untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang dunia (Ramadhan et al., 2024). Hal ini mengakibatkan pembelajaran IPAS perlu mengutamakan peran peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga pembelajaran akan berpusat pada peserta

didik dan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran (Sugih et al., 2023).

Berdasarkan hasil wawancara di SDN 28 Cakranegara, penyebab rendahnya hasil belajar IPAS dikarenakan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan oleh guru serta kurang aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan diskusi peserta didik lebih banyak diam dan tidak tertarik untuk belajar. Keaktifan pembelajaran peserta didik di kelas pun tidak merata, hanya beberapa anak yang bisa memahami materi, namun materi tersebut harus dilanjutkan agar mencapai target waktu pembelajaran. Pada akhirnya, beberapa peserta didik tidak mendapatkan hasil yang maksimal selama pembelajaran.

Pada saat observasi di kelas V SDN 28 Cakranegara ditemukan fakta bahwa hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS masih rendah. Rendahnya hasil belajar IPAS dapat dilihat dari hasil Ulangan Tengah Semester dari cakupan materi melihat karena cahaya mendengar karena bunyi dan harmoni dalam ekosistem. Adapun hasil Ulangan Tengah Semester ganjil kelas V dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Hasil UTS Kelas V di SDN 28 Cakranegara Tahun Ajaran 2024/2025

Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKM	Nilai		Jumlah Nilai	Rata-rata	Presentas Ketuntasan
			>70	<70			
VA	22	70	13	9	1422	65	41 %
VB	21	70	13	8	1287	61	39 %

Berdasarkan data sebelumnya, menunjukkan nilai rata-rata maupun persentase ketuntasan belajar peserta didik masih di bawah KKM yaitu 70. Nilai rata-rata kelas V(A) yaitu 65 dengan persentase ketuntasan 41% sedangkan di kelas V(B) dengan nilai rata-rata 61 dengan persentase ketuntasan 39%. Salah satu penyebab ketidakmampuan peserta didik dalam memperoleh hasil belajar yang optimal karena dalam menyajikan pembelajaran IPAS masih sering menggunakan metode ceramah. Kegiatan pembelajaran yang diberikan di kelas membuat peserta didik cepat merasa bosan dan mendengarkan penjelasan guru sambil bermain di belakang. Di sisi lain, media yang digunakan guru juga masih mengandalkan media papan tulis dan buku sebagai sarana penunjang belajar, jadi pengalaman belajar peserta didik masih kurang. Rendahnya hasil belajar IPAS ini juga didukung oleh penelitian dari Wisudawati dan Sulistyawati (2014) menyatakan "bahwa hasil belajar IPAS yang dicapai oleh peserta didik di Indonesia yang tergolong rendah dipengaruhi oleh banyak faktor, yaitu karakteristik peserta didik

dan keluarga, kemampuan membaca, motivasi belajar, minat dan konsep diri, strategi belajar, tingkat kehadiran dan rasa memiliki".

Proses pembelajaran yang pernah dilakukan di kelas V SDN 28 Cakranegara guru lebih banyak menerapkan model pembelajaran konvensional, yaitu dengan menjelaskan materi kepada peserta didik dengan media papan tulis, kemudian peserta didik akan diminta untuk menjawab soal yang ada di Lembar Kerja Peserta didik (LKPD). Kondisi ini menyebabkan peserta didik kurang aktif dan menganggap bahwa pembelajaran IPAS itu membosankan dan tidak menarik. Hal ini membuat peserta didik merasa jemu untuk tetap berada di dalam kelas dan sering kali mencari alasan untuk izin keluar saat pembelajaran berlangsung. Sementara itu, hasil belajar peserta didik yang tinggi dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang diperoleh peserta didik di kelas, yaitu peserta didik memiliki minat yang tinggi dalam belajar, dalam proses pembelajaran guru menggunakan model pembelajaran yang kreatif dalam meningkatkan

suasana belajar sehingga siswa tidak merasa bosan (Kurniati et al., 2022). Oleh sebab itu, diperlukan strategi pembelajaran yang tepat demi tercapainya keberhasilan belajar peserta didik.

Model berbasis permainan dan media pembelajaran inovatif sangat dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran agar peserta didik mampu memahami konsep terhadap materi yang dipelajari dan menjadikan pembelajaran berlangsung secara aktif. Model pembelajaran berbasis permainan adalah model pembelajaran yang menarik dan dapat melibatkan langsung peserta didik dengan pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Yati et al., 2024). Salah satu model permainan tersebut ialah model kooperatif tipe TGT. Hasanah dan Hamami (2021) menyimpulkan bahwa model kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang setiap peserta didik dalam anggota kelompoknya memiliki kemampuan yang berbeda-beda. TGT juga membantu peserta didik saling berinteraksi satu sama lain, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dikarenakan *Game Tournament* yang ada, terlebih lagi *reward* yang diberikan memacu semangat peserta didik untuk memenangkan *tournament* (Astuti et al., 2022). Ini menjadikan siswa memiliki daya saing yang kuat untuk memberikan yang terbaik untuk kelompoknya (Anisa, et al., 2024). Di samping itu, peserta didik tidak hanya memahami materi dari apa yang disampaikan oleh guru tetapi juga teman sebayanya melalui apa yang disebut dengan tutor sebaya. Hal ini juga didukung oleh teori pembelajaran, yaitu teori konstruktivisme yang dimana dalam pembelajaran diperlukan adanya peran lingkungan untuk menciptakan lingkungan belajar (Nurhikmawati et al., 2024).

Penggunaan media konkret dalam pembelajaran sangat relevan dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran anak-anak di usia operasional konkret (Wulandari et al., 2024). Penggunaan media pembelajaran sangat membantu dalam keefektifan proses pembelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung (Septiani et al., 2024). Salah satunya adalah penerapan media konkret *games ubur-ubur* dengan pelaksanaan model *Team Games Tournament* yang menjadikan minat ketika pembelajaran meningkat, menyenangkan dan dapat ada peningkatan nilai. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Mazida et al., 2024) yang menyimpulkan bahwa setelah pelaksanaan model TGT dengan *games ubur-ubur* dalam pembelajaran, ternyata tidak hanya berdampak pada nilai, tetapi juga berhasil membangkitkan motivasi yang signifikan diantara peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian

(Mevinda dan Yasa, 2024) yang menunjukkan bahwa keterampilan kolaborasi peserta didik dapat meningkat setelah adanya penerapan TGT dengan berbantuan media ubur-ubur sebagai sebuah model pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian (Pratiwi et al., 2024) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan keaktifan peserta didik setelah adanya penerapan permainan ubur-ubur dengan model TGT ditunjukkan dari hasil siklus I dan II yang mengalami peningkatan.

Terdapat perbedaan penelitian yang akan dilakukan sebelumnya, hal tersebut dapat dilihat dari indikator yang digunakan dalam peneliti saat penerapan model TGT berbantuan media konkret ubur-ubur, dimana model TGT ini biasanya digunakan untuk pembelajaran matematika sehingga peneliti tertarik menggunakan model ini pada pembelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan tiga indikator hasil belajar, yaitu hasil belajar kognitif yang dilihat dari hasil pre-test dan post-test, nilai afektif menggunakan lembar observasi dan nilai psikomotorik dilihat dari kemampuan peserta didik dalam menerima pengalaman belajar. Penelitian ini menjadi lebih menarik dikarenakan akan memberikan gambaran dalam penerapan model TGT berbantuan media konkret ubur-ubur dan model TGT saja, kemudian akan dibandingkan diantara keduanya manakah yang lebih baik. Terkait penjelasan sebelumnya diharapkan melalui model pembelajaran TGT berbantuan media konkret ubur-ubur peserta didik dapat terlibat aktif dalam pembelajaran dan membuat suasana belajar menjadi lebih bersemangat dan tidak monoton. Oleh sebab itu, peneliti perlu mengadakan penelitian tentang "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Konkret Ubur-Ubur terhadap Hasil Belajar IPAS kelas V SDN 28 Cakranegara".

## Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design* yang menggunakan dua kelas untuk penelitian, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media konkret ubur-ubur dan pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) tanpa berbantuan media konkret ubur-ubur, kemudian dari perlakuan akan dilihat pengaruhnya terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 28

Cakranegara. Teknik sampel penelitian ini yaitu menggunakan teknik *non probability sampling* dengan jenis sampling jenuh (sampling total), dikarenakan sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Amin et al., 2023) sampel berjumlah 43 peserta didik, dengan 21 peserta di kelas eksperimen dan 22 peserta di kelas kontrol.

Pengumpulan data dilakukan dengan pemberian *pre-test* pada kelas eksperimen dan kontrol untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Setelah itu diberikan perlakuan dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT dengan bantuan media konkret ubur-ubur pada kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT tanpa bantuan media konkret ubur-ubur. Setelah kelas eksperimen dan kontrol diberikan perlakuan yang berbeda, maka selanjutnya diberikan *post-test* pada dua kelas tersebut untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 25 soal yang sudah diuji validitas dan reliabilitas sebelumnya. Analisis data diawali dengan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas, setelah itu dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t.

Tes (*pre-test*) diberikan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dan terakhir diberikan *post-test*. Data hasil *post-test* diuji normal dan homogen sebagai uji prasyarat untuk melakukan uji hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh model kooperatif tipe TGT berbantuan media konkret ubur-ubur terhadap hasil belajar peserta didik kelas V di SDN 28 Cakranegara tahun Ajaran 2024-2025, setelah itu dilakukan uji *N-Gain* untuk melihat manakah yang lebih baik antara model kooperatif tipe TGT berbantuan media konkret ubur-ubur terhadap hasil belajar peserta didik kelas V di SDN 28 Cakranegara tahun Ajaran 2024-2025 atau model kooperatif tipe TGT tanpa berbantuan media konkret ubur-ubur terhadap hasil belajar peserta didik kelas V di SDN 28 Cakranegara tahun Ajaran 2024-2025.

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini diperoleh sejumlah data dari penerapan model TGT berbantuan media konkret ubur-ubur dan penerapan model TGT tanpa berbantuan media konkret ubur-ubur. Analisis data yang digunakan adalah uji t untuk mengetahui perbedaan rerata dua kelompok dan uji *N-Gain* untuk mengetahui efektivitas dari pemberian perlakuan.

Adapun hasil yang diperoleh dari penerapan model TGT berbantuan media konkret ubur-ubur dan hasil yang diperoleh dari penerapan model TGT tanpa berbantuan media konkret ubur-ubur sebagai berikut:

### Penerapan Model TGT Berbantuan Media Konkret Ubur-ubur

#### Hasil Kognitif *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen

Hasil kognitif merupakan bentuk kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran melalui tes. Hasil ini dapat memberikan gambaran melalui akademik peserta didik untuk mengetahui peningkatan dari sebelum pemberian perlakuan dan sesudah perlakuan model TGT berbantuan media konkret ubur-ubur (kelas eksperimen) dan TGT saja (kelas kontrol). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan soal tes pilihan ganda 25 soal dengan materi "Harmoni dalam Ekosistem". Adapun hasil belajar siswa disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen.

	N	Minimu m	Maximu m	Mea n	Std. Deviation
<i>Pre-test</i>	21	36	78	54.1	9.506
Eksperi men				9	
<i>Post-test</i>	21	56	92	78.8	8.592
Kontrol				6	

Hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman peserta didik setelah diberikan perlakuan. Hal tersebut dapat ditunjukkan dalam Tabel 2 kelas eksperimen dengan penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media konkret ubur-ubur terlihat bahwa hasil belajar IPAS peserta didik pada tes awal (*pre-test*) diperoleh nilai terendah 36 dan nilai tertinggi 78. Sedangkan tes akhir (*post-test*) diperoleh nilai terendah 56 dan nilai tertinggi 92 yang menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 24.67.

#### Hasil Penilaian Afektif Kelas Eksperimen

Penilaian sikap dari penelitian ini mencakup beberapa aspek, diantaranya aspek kerja sama, bertanggung jawab dalam mengumpulkan tugas, dan aktif dalam *games tournament*. Dari berbagai aspek ini akan dihitung dan diamati oleh observer yaitu guru wali kelas untuk melihat perkembangan sikap selama pemberian perlakuan. Adapun deskripsi dari penilaian sikap yang dilakukan selama pemberian perlakuan disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Penilaian Afektif Kelas Eksperimen.

	N	Minimum	Maximum	Mean
Afektif Pertama	21	56	91	75.19
Afektif Kedua	21	68	100	78.33
Afektif Ketiga	21	81	100	82.43

Pada Tabel 3 merupakan hasil observasi penilaian sikap yang dilakukan selama 3 hari pemberian perlakuan. Hasil penerapan didapatkan nilai 75.19, 78.33, dan 82.43 dengan rata-rata *mean* ketiga hari tersebut sebesar 78.65. Tabel tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang, penilaian tersebut ditunjukkan pada saat pemberian perlakuan semua peserta didik ikut aktif dengan memperbaiki kesalahan di hari sebelumnya.

#### Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kelas Eksperimen

Penilaian psikomotorik dalam penelitian ini menggunakan beberapa kriteria, diantaranya adalah hasil unjuk kerja, kemampuan diskusi kelompok, dan partisipasi setiap peserta didik dalam *games* dan *tournament*. Dari berbagai aspek ini akan dihitung dan diamati oleh observer yaitu guru wali kelas dan peneliti untuk melihat perkembangan keterampilan selama pemberian perlakuan. Adapun deskripsi dari penilaian unjuk kerja selama hari pertama hingga hari ketiga di kelas eksperimen disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Penilaian Unjuk Kerja Kelas Eksperimen

	N	Minimum	Maximum	Mean
Unjuk Kerja Pertama	21	56	84	73.52
Unjuk Kerja Kedua	21	83	81	90.05
Unjuk Kerja Ketiga	21	87	87	93.81

Hasil pada Tabel 4 menunjukkan bahwa data yang diperoleh rata-rata kelas eksperimen 73.52, 90.05, dan 93.81 memperoleh rata-rata ketiga hari tersebut sebesar 85.79. Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan hasil unjuk kerja dari penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media konkret ubur-ubur dalam pelaksanaannya. Peningkatan ini dapat dilihat pada saat penerapan, peserta didik yang awalnya acuh terhadap kelompok mulai menunjukkan keaktifan dalam berdiskusi.

#### Penerapan Model TGT tanpa Berbantuan Media Konkret Ubur-ubur.

##### Hasil Kognitif Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol

Hasil kognitif kelas kontrol merupakan bentuk hasil kemampuan dari kelas pembanding. Sama halnya

dengan kelas eksperimen, kelas kontrol akan diberikan 25 soal dengan materi "Harmoni dalam Ekosistem". Dimana perbedaan pada kelas pembanding ini terletak pada media berbantuan ubur-ubur yang digunakan. Berikut ini gambaran hasil belajar siswa sebelum pemberian *treatment* dengan *pre-test* dan sesudah *treatment* dengan *post-test* disajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5.** Hasil Kognitif Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol.

	Minimu m	Maximu m	Mea n	Std. Deviation
Pre-test	28	60	45.09	8.112
Kontrol				
Post-test	52	88	70.18	10.084
Kontrol				

Dari Tabel 5 hasil data dari kelas kontrol dengan penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) saja terlihat bahwa hasil belajar IPAS peserta didik pada tes awal (*pre-test*) diperoleh nilai terendah 28 dan nilai tertinggi 60. Sedangkan tes akhir (*post-test*) diperoleh nilai terendah 52 dan nilai tertinggi 88 yang menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 25.09. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari penerapan model TGT di kelas kontrol.

#### Hasil Penilaian Afektif Kelas Kontrol

Penilaian sikap kelas kontrol mencakup beberapa aspek, diantaranya aspek kerja sama, bertanggung jawab dalam mengumpulkan tugas, dan aktif dalam *games tournament*. Dari berbagai aspek ini akan dihitung dan diamati oleh observer yaitu guru wali kelas untuk melihat perkembangan sikap selama pemberian perlakuan. Adapun deskripsi dari penilaian sikap selama hari pertama hingga hari ketiga di kelas kontrol disajikan pada Tabel 6.

**Tabel 6.** Penilaian Afektif Kelas Kontrol.

	N	Minimum	Maximum	Mean
Afektif Pertama	22	75	87	76.95
Afektif Kedua	22	75	81	76.91
Afektif Ketiga	22	81	81	81.00

Hasil Tabel 6 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan sikap peserta didik baik kelas eksperimen yang dapat dilihat dari rata-rata perharinya. Dari penerapan didapatkan nilai *mean* 76.95, 76.91, dan 81.00

dengan rata-rata ketiga hari tersebut sebesar 78.68. Berdasarkan lembar observasi penilaian sikap mayoritas peserta didik cukup aktif selama proses pembelajaran, namun dikarenakan penggunaan kuis di kelas kontrol membutuhkan kecepatan maka terdapat kendala pada saat hari kedua, dimana hal tersebut dapat dilihat pada hasil unjuk kerja kedua yang mengalami penurunan dari hari pertama.

#### Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kelas Kontrol

Unjuk kerja kelas kontrol dinilai dari keterampilan setiap peserta didik dalam bermain *games* kuis cepat. Seperti halnya dengan kelas eksperimen, unjuk kerja akan dilakukan selama tiga hari sehingga bisa dibandingkan perubahan keterampilannya selama pemberian perlakuan. Adapun deskripsi dari penilaian unjuk kerja selama hari pertama hingga hari ketiga di kelas eksperimen disajikan pada Tabel 7.

**Tabel 7.** Penilaian Unjuk Kerja Kelas Kontrol.

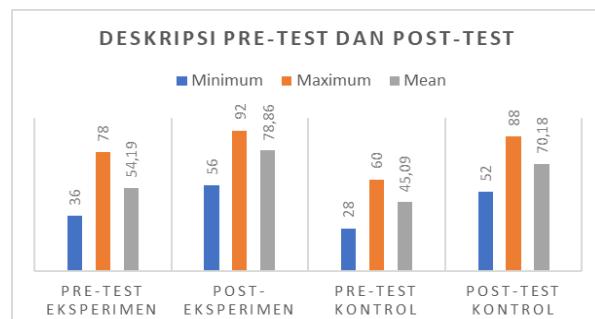
	N	Minimum	Maximum	Mean
Unjuk Kerja Pertama	22	50	75	68.05
Unjuk Kerja Kedua	22	75	91	82.64
Unjuk Kerja Ketiga	22	67	93	78.36

Hasil pada Tabel 7 menunjukkan bahwa diperoleh rata-rata kelas kontrol 68.05, 82.64, dan 78.36 dengan rata-rata ketiga hari tersebut sebesar 76.35. Selama pembelajaran, peserta didik menunjukkan kemampuan unjuk kerja yang bervariasi, dari ketidakkompakkan peserta kelompok, kurangnya partisipan beberapa peserta hingga terjadinya keributan saat *games* kuis berlangsung. Hal tersebut mempengaruhi peningkatan dari hari pertama dan kedua. Hasil yang diperoleh ini kemudian akan dijadikan pembanding dengan kelas kontrol yang lebih tersusun dan aktif dengan adanya bantuan media ubur-ubur.

#### Hasil Penerapan Model TGT Berbantuan Media Ubur-ubur dan Tanpa Bantuan Media Ubur-ubur.

#### Deskripsi Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Perolehan kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan adanya perbedaan peningkatan dari hasil belajar kognitifnya. Perbedaan ini ditunjukkan dalam bentuk grafik agar lebih mudah untuk melihat dan membandingkan yang lebih baik dari kedua perlakuan. Adapun persentase hasil belajar IPAS peserta didik berdasarkan hasil pre-test dan post-test dari penerapan TGT berbantuan media dan tanpa berbantuan media konkret ubur-ubur disajikan pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Grafik Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan Gambar 1 nilai pre-test, post-test, rata-rata dan jumlah peserta didik kelas kontrol dan eksperimen disajikan dalam bentuk grafik dapat dilihat pada Gambar 1. Dari data tersebut menunjukkan selisih peningkatan antara kelas kontrol dan eksperimen sebesar 0.42, dimana peningkatan post-test dan pre-test kelas eksperimen 24.67 sedangkan di kelas kontrol 25.09. Hal ini dapat terjadi dikarenakan pelaksanaan post-test kelas eksperimen yang dilakukan diakhir kegiatan pembelajaran, yang pada saat itu peserta didik sudah tidak kondusif dalam mengerjakan soal tes.

#### Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan SPSS versi 25 for windows, dengan menggunakan teknik Shapiro Wilk. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 8. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Shapiro Wilk yaitu: jika  $sig > 0.05$  maka data berdistribusi normal.

**Tabel 8.** Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	.163	21	.152	.951	21	.361
	.132	21	.200*	.942	21	.237
Kontrol	.219	22	.007	.921	22	.079
	.173	22	.087	.941	22	.212

Berdasarkan Tabel 8 hasil uji normalitas data menggunakan bantuan aplikasi SPSS 25.0 for windows diketahui nilai signifikansi untuk pre-test sebesar 361 dan 079. Sedangkan untuk hasil post-test didapatkan

nilai 237 dan 212 dengan berdasar pada kolom *Shapiro-Wilk*. Nilai signifikansi uji normalitas baik kelas eksperimen maupun kontrol lebih besar dari 0.05 atau taraf signifikansi 5%, yang artinya bahwa data penelitian ini berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan tujuan untuk melihat keseragaman data yang diperoleh. Data dikatakan homogen jika nilai *sig* > 0.05, sedangkan data dikatakan tidak homogen jika nilai *sig* ≤ 0.05. Uji homogenitas data dicari dengan menggunakan rumus *Levene Test* dibantu dengan program analisis statistik SPSS versi 25 for windows. Selanjutnya kesimpulan dalam *Levene Test* adalah sebagai berikut: jika nilai *alpha* > 0,05 maka data homogen, apabila nilai *alpha* ≤ 0,05 maka data tidak homogen. Hasil uji disajikan pada Tabel 9.

**Tabel 9.** Hasil Uji Homogenitas

	<i>Test of Homogeneity of Variance</i>			
	<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Based on Mean	.833	3	82	.479
Based on Median	.686	3	82	.563
Based on Median and with adjusted df	.686	3	79.576	.563
Based on trimmed mean	.830	3	82	.481

Berdasarkan pada Tabel 9 kolom *based on mean* diperoleh nilai hasil signifikansi sebesar  $0.479 > 0.05$  sehingga data hasil *post-test* dan *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Dasar pegambilan keputusan homogen atau tidaknya data, berdasarkan pada nilai *sig*, jika nilai *sig* > 0,05 maka data dikatakan berdistribusi homogen. Setelah mendapatkan data berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya ialah uji hipotesis menggunakan *independent t-test*.

### Uji Independent t-test

Berdasarkan uji prasyarat dalam analisis data, diperoleh bahwa hasil belajar IPAS kelas kontrol dan eksperimen adalah normal dan homogen. Tahap selanjutnya, dilakukan uji perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji *independent sample t-test* dengan taraf signifikansi 5%. Adapun hasil uji *independent t-test* pada penelitian ini disajikan pada Tabel 10.

**Tabel 10.** Hasil Uji *Independent T-test*

	<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>			<i>t-test for Equality of Means</i>	
	<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
Equal variances assumed	0.093	.762	-	8.822	.000

Berdasarkan Tabel 10, untuk mengetahui hipotesis maka yang harus diperhatikan yaitu baris *Equal Variances Assumed* karena berdasarkan uji prasyarat yang telah dilakukan diperoleh bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Dapat diketahui bahwa nilai *Equal Variances Assumed Sig.(2-tailed)*  $0.000 < 0.05$  maka  $h_o$  ditolak dan  $h_a$  diterima yang artinya ada perbedaan signifikan antara rata-rata dua sampel yang saling berpasangan. Hasil perhitungan menunjukkan  $t_{hitung}$  sebesar 8.822 sedangkan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan ( $dk = n_1 + n_2 - 1$ ) adalah 1.681 sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $h_o$  ditolak dan  $h_a$  diterima. Kesimpulannya adalah terdapat pengaruh dari penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media konkret terhadap hasil belajar IPAS kelas V SDN 28 Cakranegara Tahun Pelajaran 2025.

### Uji N-Gain

Uji *N-gain* ternormalisasi dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah diberikan perlakuan. Uji *N-Gain* kelas eksperimen dan kontrol pada penelitian ini dapat dilihat pada perhitungan berikut ini:

$$N - Gain_{kelas eksperimen} = \frac{Skor posttest - Skor Pretest}{Skor Ideal - Skor Pretest} = \frac{80 - 54.1}{100 - 54.1} = \frac{25.9}{45.9} = 0.56$$

$$N - Gain_{kelas kontrol} = \frac{Skor posttest - Skor Pretest}{Skor Ideal - Skor Pretest} = \frac{70.18 - 45.09}{100 - 45.09} = \frac{25.09}{54.91} = 0.45$$

Berdasarkan perhitungan yang diperoleh dengan menggunakan *N-Gain* diperoleh nilai selisih antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0.11. Kriteria *gain* menunjukkan bahwa kedua kelas menghasilkan efek sedang terhadap hasil belajar

kognitif IPAS peserta didik kelas V di SDN 28 Cakranegara. Adapun untuk lebih jelasnya gambaran penerapan dari model TGT berbantuan media ubur-ubur dan tanpa berbantuan media sebagai berikut:

#### **Gambaran Hasil Penerapan Model TGT Berbantuan Media Konkret Ubur-ubur Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SDN 28 Cakranegara.**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penerapan model TGT berbantuan media konkret ubur-ubur terhadap hasil belajar IPAS kelas V di SDN 28 Cakranegara. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan menunjukkan terdapat perbedaan peningkatan rata-rata dari sebelum penerapan dan sesudah penerapan. Peningkatan hasil belajar dari sebelum dan sesudah perlakuan disebabkan oleh penggunaan media konkret ubur-ubur yang digunakan dan permainan menyenangkan selama kegiatan pembelajaran. Media ini digunakan sebagai media bantu berisi kuis-kuis interaktif dari kertas warna-warni dan dikemas dalam bentuk kegiatan *tournament* yang dapat memberikan tantangan dan suasana pembelajaran yang baru kepada setiap peserta didik untuk dapat memperebutkan penghargaan di akhir pembelajaran (Lestari et al., 2025).

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental dengan menerapkan model TGT berbantuan media ubur-ubur bertentakel berisi kuis yang akan dijawab oleh setiap peserta didik dalam kelompok. Setiap peserta memiliki kesempatan untuk memenangkan pertandingan apabila menjawab banyak kuis dengan benar. Penggunaan media konkret ubur-ubur juga memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam menjawab, yang dimana kuis yang didapatkan dari tentakel ubur-ubur dapat ditempelkan kembali dalam satu kertas perkelompok yang sudah disediakan, jadi peserta didik dapat membaca berulang-ulang kuis dan dapat mengganti jawaban sesuai hasil diskusi kelompok, ini dilakukan agar permainan dapat dilaksanakan secara tertib dan teratur. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Lestari, Sari dan Ayu (2025) bahwa "setelah berburu kuis, peserta didik dapat menempelkan hasil perburuan kuis dalam lembar jawab yang sudah disediakan dan berdiskusi dengan teman kelompoknya". Sejalan dengan penelitian (Mazida et al., 2024) bahwa penggunaan pembelajaran berbasis *games* kuis efektif dilaksanakan dalam penelitian yang dibuktikan dari adanya peningkatan nilai *post-test* setelah dilakukan *games* kuis ubur-ubur.

Pada saat penerapan peserta didik sangat aktif dalam kegiatan diskusi kelompok untuk menjawab kuis-kuis yang diberikan. Setiap anak berdiskusi dengan teman kelompoknya untuk hasil terbaik demi mendapatkan penghargaan di akhir pembelajaran.

Pemilihan kelompok heterogen dengan menyamaratakan peserta didik tanpa membedakan ras, jenis kelamin dan kemampuan akademik membuat tantangan tersendiri bagi setiap kelompok. Dimana dalam perlakuan model TGT berbantuan media ubur-ubur, setiap peserta didik tidak hanya dituntut untuk berhasil mendapatkan skor tertinggi saja, namun juga dinilai dari aspek sikap bertanggung jawab, jujur, disiplin dan partisipasi setiap peserta dalam kelompok. Penilaian ini membawa dampak yang baik, dikarenakan setiap peserta dibiasakan untuk menghargai setiap pendapat dari temannya, selain itu peserta dengan akademik tinggi dapat memberikan pengetahuan baru kepada peserta lainnya, jadi pembelajaran tidak terfokus pada pemberian materi dari guru saja (Lestari et al., 2025). Pengetahuan ini dapat dituangkan dalam bentuk unjuk kerja yang dikerjakan oleh setiap kelompok, bagaimanapun untuk menjawab unjuk kerja diperlukan kerjasama dan strategi menjawab yang baik untuk mendapatkan skor tertinggi. Kegiatan berdiskusi inilah yang nantinya akan memberikan kebiasaan yang baik sehingga akan berdampak juga hasil belajar kognitifnya. Penelitian dari Puspitasari, Budiyono dan Komariyatun (2024) juga menunjukkan bahwa penerapan TGT berbantuan media *puzzle* dengan pembiasaan adanya diskusi memberikan suasana belajar baru yang mendorong pemikiran kritis, pertukaran ide dan partisipasi yang bisa memperkuat pemahaman dan materi demi tujuan peningkatan hasil belajarnya.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Lutfiah dan Marlianda (2024) bahwa "model TGT berbantuan media ubur-ubur dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan aktivitas yang mendorong peserta didik bermain dan berpikir, bekerja dalam tim dan kompetitif terhadap tim yang lain". Pendapat lain dari Zahara dan Saputra (2024) menyimpulkan bahwa dari pembelajaran TGT berbantuan media ubur-ubur berdampak juga dari segi minat belajar melalui suasana pembelajaran yang kolaboratif dan kompetitif menjadikan peserta didik untuk terlibat aktif dalam belajar. Seperti halnya yang dikemukakan dalam penelitian Darwin et al., (2024) "pendekatan berbasis permainan tidak hanya memperkuat motivasi dan keterlibatan peserta didik tapi juga menumbuhkan pemahaman dan pengalaman dalam pembelajaran interaktif dan menyenangkan seingga mendorong motivasi, sikap, dan hasil dalam pembelajaran".

#### **Gambaran Hasil Penerapan Model TGT Tanpa Berbantuan Media Konkret Ubur-ubur Peserta Didik Kelas V SDN 28 Cakranegara.**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh dari penerapan model TGT tanpa bantuan media konkret ubur-ubur atau penerapan model TGT

saja. Dari hasil penelitian yang ditemukan, terdapat adanya pengaruh hasil belajar kognitif dari sebelum penerapan hingga ke sesudah penerapan model TGT. Hal ini disebabkan karena saat pembelajaran terdapat unsur permainan dan kerja kelompok antar peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan rasa persaingan antara peserta didik dan pembelajaran di kelas dapat menjadi lebih menarik.

Berdasarkan fakta yang ditemukan oleh peneliti pada kelas kontrol diperoleh peningkatan hasil belajar jika dilihat dari rata-rata *pre-test* dan *post-test*nya. Penelitian TGT tanpa berbantuan media konkret ubur-ubur dilakukan dengan memberikan *tournament* berupa menjawab kuis cepat dan tepat. Kuis cepat dan tepat dilakukan dengan memperebutkan kesempatan kelompok untuk menjawab kuis dengan cepat dan tepat. Kuis ini mengandalkan kecepatan berpikir dan menjawab dengan benar.

Namun, dikarenakan tanpa adanya media konkret yang digunakan, pada penerapannya kelas kontrol memiliki beberapa kendala. Dimana pada saat bertanding banyak peserta didik yang ribut saat *games* berlangsung. Perebutan skor juga memberikan dampak kurangnya kerja sama dalam kelompok yang ingin menang sendiri. Kurangnya kerja sama dalam kelompok diakibatkan karena setiap peserta didik hanya memperdulikan kelompoknya untuk menang tanpa memperhatikan anggota lain untuk menjawab dan berdiskusi terlebih dahulu.

Kurangnya kolaboratif dapat menjadikan suasana kelas menjadi tidak kondusif. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Hamdani, et al (2019) bahwa model TGT memiliki kekurangan dalam pelaksanaannya, yang salah satunya ialah sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis, serta adanya siswa berkemampuan tinggi yang kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada temannya. Oleh sebab itu, dibutuhkan strategi berbantuan yang tepat demi memberikan kelancaran dan ketertiban dari kekurangan model *Team Games Tournament* ini. Salah satunya ialah penggunaan media berbantuan yang dapat disesuaikan dengan tujuan mengajar guru, dikarenakan media pembelajaran berperan penting dalam mewujudkan tujuan pembelajaran (Pratiwi, 2019).

### **Gambaran Perbedaan Penerapan Model TGT Berbantuan dan Tanpa Berbantuan Media Konkret Ubur-ubur**

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung

unsur permainan (Astuti et al., 2022). Model kooperatif TGT akan lebih menarik apabila dikombinasikan dengan media pembelajaran. "Pembelajaran yang berpusat pada siswa akan mendorong siswa untuk ikut terlibat langsung dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak sibuk sendiri di kelas, hal tersebut bisa diterapkan misalkan saja dengan menerapkan suatu model pembelajaran dan media pembelajaran dengan tujuan agar dapat menarik perhatian siswa" (Ardina et al., 2019). Salah satu media pembelajaran yang cocok dengan model kooperatif adalah media konkret ubur-ubur. Penggunaan media dan metode yang bervariasi mendukung gaya belajar yang berbeda, memberi kebebasan dalam cara belajar, serta memungkinkan siswa menghasilkan produk pembelajaran sesuai dengan kemampuan mereka. Pengaturan ruang kelas yang fleksibel juga menciptakan lingkungan belajar yang positif dan inklusif. Strategi ini efektif dalam meningkatkan kenyamanan dan partisipasi siswa, sehingga mereka merasa dihargai dan didukung selama proses pembelajaran (Siswani et al., 2024)

Berdasarkan gambar 4.2 terdapat selisih rata-rata peningkatan pada kelas kontrol dan eksperimen, dimana peningkatan *post-test* dan *pre-test* kelas eksperimen 24.67 sedangkan di kelas kontrol 25.09, yang artinya peningkatan ini berbeda 0.42 lebih besar kelas kontrol daripada eksperimen. Pelaksanaan *post-test* kelas eksperimen yang dilakukan diakhir kegiatan pembelajaran, yang pada saat itu peserta didik sudah tidak kondusif dalam mengerjakan soal tes dibandingkan dengan kelas kontrol yang pelaksanaan *post-test*nya dilakukan pada saat setelah jam keluar main. Beberapa peserta didik sudah tidak sabar untuk pulang, lelah, dan lapar sehingga hal ini mempengaruhi konsentrasi peserta didik menjawab soal. Keterbatasan peneliti dalam mengelola waktu tentu menjadi saran bagi peneliti selanjutnya dalam mengelola waktu, terutama pada kelas eksperimen yang seharusnya dapat memanfaatkan waktu se-efektif mungkin.

Adapun keterbatasan yang dialami peneliti saat melakukan penelitian yang mempengaruhi peningkatan dari perolehan *pre-test* dan *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penelitian, dimana peneliti belum mengetahui karakter peserta didik secara keseluruhan. Hal ini menyebabkan peneliti mengalami kesulitan untuk menguasai kelas. Beberapa peserta didik di kelas eksperimen juga sulit untuk dikondusifkan karena mereka tidak terbiasa belajar secara berkelompok menggunakan model *Team Games Tournament* sehingga pada saat dibentuk kelompok heterogen, peserta didik merasa tidak nyaman terutama dikelompokkan dengan selain teman dekatnya. Namun hal tersebut harus dilakukan agar pemberian kelompok dilakukan secara adil. Sejalan dengan penelitian dari

Sundari et al., (2023) yang pada saat penelitian memiliki kendala sehingga pemberian perlakuan di kelas eksperimen menjadi tidak efektif.

Setelah mengetahui peningkatan *pre-test* dan *post-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol selanjutnya yaitu menghitung perbedaan pengaruh yang lebih baik diantara penerapan model kooperatif *Team Games Tournament* berbantuan media konkret ubur-ubur kelas eksperimen dan kelas kontrol *Team Games Tournament* berbantuan media konkret ubur-ubur dapat dilihat melalui uji *N-Gain*. Dari uji yang didapatkan diperoleh nilai *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0.56 dalam kategori ternormalisasi sedang dan kelas kontrol memperoleh *N-Gain* sebesar 0.45 dalam kategori ternormalisasi sedang. Apabila dibandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak memiliki perbedaan yang terlalu jauh dengan selisih 0.11 dengan kategori yang sama-sama ternormalisasi sedang. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model TGT berbantuan media konkret ubur-ubur memperoleh hasil belajar kognitif sedikit lebih baik daripada TGT tanpa media ubur-ubur.

Sedikitnya perbedaan nilai *N-gain* ini diakibatkan karena kedua model tersebut sama-sama memberikan waktu untuk berdiskusi kelompok, membahas ulang materi, menilai aspek tanggung jawab dan partisipasi setiap peserta didik yang mempengaruhi keaktifannya dalam belajar. Selain itu, kedua model ini menggunakan penghargaan sebagai cara mengapresiasi kelompok peserta didik dengan jumlah skor tertinggi disetiap penerapan TGT. Hal ini yang mampu memberikan semangat pengalaman belajar di kedua kelas tersebut.

Media konkret yang digunakan di kelas eksperimen memiliki kegunaan dalam membantu memberikan pengalaman dari *games*. Setiap dari tentakel ubur-ubur akan dijadikan sebagai unjuk kerja secara berkelompok sehingga dapat memberikan semangat kepada peserta didik untuk memenangkan pertandingan. Faktanya keunggulan di kelas eksperimen ini setiap dari runtutan *games* dan pertandingan disusun dengan teratur sehingga lebih terlihat sikap dan perolehan unjuk kerja setiap peserta didik. Dari penerapan model TGT dengan berbantuan media diharapkan memberikan hasil yang lebih baik dari pada model TGT tanpa berbantuan media. Sejalan dengan hasil penelitian Tafonao (2018) bahwa media berbantuan digunakan untuk memberikan motivasi dan pengalaman belajar yang baru kepada peserta didik, jadi dengan adanya pemberian perlakuan dengan berbantuan media diharapkan memberikan manfaat yang lebih banyak daripada model yang tidak menggunakan media berbantuan atau penerapan model pembelajaran saja. Dari penemuan yang ditemukan peneliti, perolehan

hasil penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian Manapa dan Mautang (2024) yang menyimpulkan bahwa penerapan TGT dengan adanya berbantuan media bingo memiliki pengaruh lebih banyak dan peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan hanya penerapan model TGT saja.

Fakta lapangan menunjukkan setelah adanya penerapan TGT berbantuan media konkret ubur-ubur sikap peserta didik yang awalnya acuh terhadap teman yang lain menunjukkan adanya perubahan perilaku saling membantu dalam berdiskusi dan bertanggung jawab terhadap dirinya. Fakta ini memberikan suasana baru di kelas dalam proses pembelajaran IPAS. Peserta didik yang awalnya malas untuk belajar menjadi terbawa untuk berpartisipasi mencoba menjawab kuis dalam tentakel ubur- ubur dengan bantuan temannya. Adanya poin plus ini, diharapkan untuk ke depannya peserta didik menjadi terbiasa dalam menunjukkan kebersamaan dan tanggung jawab masing masing pada konteks pembelajaran kooperatif. Seperti halnya hasil penelitian dari (Faradizah dan Armadhaningtyas, 2024) "*TGT through a jellyfish hunting game played in groups can support activities that involve all students because each student has the same responsibility in developing their team. Apart from that, TGT can provide opportunities for students feel happy participating and competing healthily during tournaments with other teams.*" Yang diartikan bahwa TGT melalui permainan berburu ubur-ubur yang dimainkan secara berkelompok dapat mendukung kegiatan yang melibatkan seluruh siswa karena setiap siswa memiliki tanggung jawab yang sama dalam mengembangkan timnya. Selain itu, TGT dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk merasa senang berpartisipasi dan berkompetisi secara sehat saat turnamen dengan tim lain.

Aktivitas belajar pada kelas kontrol dengan model *Team Games Tournament* tanpa berbantuan media memiliki kendala saat pelaksanaannya. Dalam pelaksanaannya, peserta didik kelas kontrol akan menjawab kuis yang dibacakan guru dengan cepat dan tepat. Banyak peserta didik yang saling ribut dikarenakan mereka harus memperebutkan skor tertinggi untuk mendapatkan penghargaan. Kurangnya diskusi pada saat menjawab cepat di kelas kontrol akan membuat beberapa peserta didik pasif dan tidak menjawab soal kuis dengan benar. Setelah adanya turnamen, guru akan memberikan kesempatan untuk mendapatkan poin melalui unjuk kerja yang akan dijawab kelompok. Disanalah setiap kelompok mendapatkan kesempatan untuk berdiskusi dan bertukar pikiran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemberian perlakuan model kooperatif *Team Games Tournament* berbantuan media konkret ubur-ubur dan

perlakuan model kooperatif *Team Games Tournament* tanpa berbantuan media konkret ubur-ubur memiliki efek yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS kelas V SDN 28 Cakranegara. Namun, uji *N-Gain* menunjukkan bahwa perbedaan rata-rata tersebut dalam kategori sedang dengan hasil *N-Gain* eksperimen sebesar 0.56 dan kontrol 0.45. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pengaruh dari perlakuan model kooperatif *Team Games Tournament* berbantuan media konkret ubur-ubur sedikit lebih baik daripada pengaruh penerapan model kooperatif *Team Games Tournament* tanpa berbantuan media konkret ubur-ubur.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan beberapa data yang telah diolah dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar kognitif IPAS peserta didik kelas V di SDN 28 Cakranegara yang diajarkan menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan media konkret ubur-ubur pada kelas eksperimen memperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0.56 dengan kriteria peningkatan ternormalisasi sedang. Adapun rata-rata unjuk kerja sebesar 85.79 dan penilaian sikap sebesar 78.65.
2. Hasil belajar kognitif IPAS peserta didik kelas V di SDN 28 Cakranegara yang diajarkan menggunakan model *Team Games Tournament* tanpa berbantuan media konkret ubur-ubur pada kelas kontrol memperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0.45 dengan kriteria peningkatan ternormalisasi sedang. Dengan memperoleh rata-rata unjuk kerja sebesar 76.23 dan rata-rata penilaian sikap sebesar 78.28.
3. Dari perolehan *N-gain* kelas eksperimen dan kontrol tidak memiliki perbedaan yang jauh. Dimana *N-gain* kelas eksperimen sebesar 0.56 sedikit lebih baik dari dibandingkan dengan perolehan skor kelas kontrol dengan nilai 0.45 yang sama-sama memperoleh *N-gain* kriteria sedang.

## Referensi

- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Pilar*, 14(1), 15-31.
- Anggraeni, R., & Nisa, K. (2023). Pengaruh Kemampuan Mengajar Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn. *Journal of Classroom Action Research*, 5(4), 254-259.
- Anisa, F. N., Turmuzi, M., & Triutami, T. W. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap

- Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 51-59.
- Ardina, F. N., Fajriyah, K., & Budiman, M. A. (2019). Keefektifan Model *Realistic Mathematic Education* Berbantuan Media Manipulatif terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Operasi Pecahan. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2(2), 151-158.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif *Learning Team Game Tournament* (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195-218.
- Darwin, D., Bahari, Y., Warneri, W., & Juhata, J. (2024). Literatur Review: Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(5), 5066-5076.
- Faradizah, R., & Armadyaningtyas, N. V. (2024). The Influence of TGT Type Cooperative Learning through Jellyfish Hunting Games on Science Collaboration Ability. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(5), 2648-2656.
- Kurniati, Y., Erfan, M., & Ratu, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Terhadap Hasil Belajar Muatan IPA Kelas V SDN 40 Ampenan. *BIOCOPHY: Journal of Science Education*, 2(1), 16-21.
- Lestari, P., Sari, E. F. P., & Ayu, I. R. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Ubur-Ubur Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Bangkitting Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan*, 1(1), 10-20.
- Lutfiah, Z., & Marlinda, R. (2024). Pengaruh Model *Team Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Ubur-Ubur Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(2), 437-446.
- Manapa, I. Y. H., & Mautang, D. C. (2024). Perbandingan Model Pembelajaran TGT Dan TGT Menggunakan Permainan Bingo Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(2), 1087-1101.
- Mazida, M., Pramasdyahsari, A. S., Jannah, F. M., & Sumarno, S. (2024). Keefektifan Pembelajaran Berbasis Game Ubur-Ubur Terhadap Hasil Belajar Kognitif Bahasa Indonesia Kelas Iv Sekolah Dasar. *Bestari: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(1), 122-132.
- Mevinda, N., & Yasa, A. D. (2024). Upaya Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa

- Kelas 3 SDN Mergosono 5 Malang melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Berbantuan Media *Problem Jellycles* (Tentakel Ubur-Ubur). In *Seminar Nasional dan Prosiding PPG Unikama* (Vol. 1, No. 2, pp. 859-870).
- Pratiwi, I. P., Hartatik, S., & Astini, A. (2024). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Permainan Ubur-Ubur pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Khadijah Surabaya. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(2), 5817-5823.
- Puspitasari, D., Budiyono, & Komariyatun, E. Efektivitas Metode *Teams Games Tournament* Menggunakan *Puzzle Warna Nusantara* dalam Meningkatkan Kerjasama Siswa di SMPIT Bakti Ibu Kota Madiun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. (Vol. 8).
- Ramadhan, R., Wicaksono, B. R., & Prasetyo, T. (2024). Pembelajaran IPAS pada Proses Belajar Sekolah Dasar Kelas 4. *Karimah Tauhid:Universitas Djuanda*, 3(7), 7457-7464.
- Septiani, M., & Zain, M. I. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 208-215.
- Hamdani, M. S., & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada pembelajaran tematik terpadu kelas 5 untuk peningkatan keterampilan kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 431-437.
- Siswani, S., Sudirman, S., & Angga, P. D. (2024). Pelaksanaan Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas IV SDN Embung Karung. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2556-2563.
- Suardipa, I. P., & Primayana, K. H. (2023). Peran Desain Evaluasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 4(2), 88-100.
- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599-603.
- Sundari, E., Khairuddin, K., & Jumadil, J. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Educatoria: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(4), 242-247.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (*Mixed Method*). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896-2910.
- Yati, F. A., Nisa, K., Erfan, M., & Affandi, L. H. (2024). Perbedaan Model Pembelajaran Berbasis Permainan dan Model Pembelajaran Instruksi Langsung Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya dan Kewargaan Siswa SD. *Journal of Classroom Action Research*, 6(3), 637-644.
- Zahara, S., & Saputra, D. W. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas 3 SDN Pondok Cabe Ilir 01. *SEMNASFIP*.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195-218.
- Nurhikmawati, A. P., Alfan, I., & Ratnawati, E. (2024). Inovasi Pembelajaran IPS melalui Metode Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JSPH: Jurnal Sosial Politik Humaniora*, 1(2), 35-41.
- Wisudawati, A. W., & Sulistyowati, E. (2014). Metodologi pembelajaran IPA. Jakarta: PT Bumi Aksara.