

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTUAN POP-UP BOX
PADA MATERI GAYA TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV DI SDN 1 MAJAN**

Anisa Hanna Alhayah¹, Aldila Wanda Nugraha²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FSH Universitas Bhinneka PGRI

²Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, FSH Universitas Bhinneka
PGRI

1anisahana251@gmail.com,² aldilanugraha89@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to find out whether or not there is an effect of the Pop-Up Box-assisted TGT learning model on style materials on the learning outcomes of grade IV students. This type of research is an experiment. The design used in the study is Pre-Experimental Design using the One Group Preetest-Posttest Design research design. This design was carried out to compare the results of pre-test before being treated using TGT-based pop-up box learning media on style material and post-test after being treated. Judging from the Paired Sample t-test with the analysis results, it was shown that the experimental class had a Sig. value of 0.000 and this value was smaller than 0.050 ($0.000 < 0.050$), so it was concluded that there was a significant difference between the learning outcomes before being given the TGT learning model and after being given the TGT learning model. Based on the results of the analysis, it is known that the TGT learning model has an effect on learning outcomes.

Keywords: *ipas, learning outcomes, pop-up box, tgt model*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya, pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan Pop-Up Box pada materi gaya terhadap hasil belajar siswa kelas IV. Jenis Penelitian ini adalah eksperimen. Rancangan desain yang digunakan dalam penelitian adalah Pre-Experimental Design dengan menggunakan bentuk desain penelitian One Group Preetest-Posttest Design. Desain ini dilakukan untuk membandingkan hasil pree-test sebelum diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran pop-up box berbasis TGT pada materi gaya dan post-test setelah diberi perlakuan. Dilihat dari Uji Paired Sample t-test dengan Hasil analisis menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai Sig. sebesar 0,000 dan nilai ini lebih kecil dari 0,050 ($0,000 < 0,050$), sehingga disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum diberi model pembelajaran TGT dan setelah diberi model pembelajaran TGT.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, diketahui bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap hasil belajar.

Kata Kunci: ipas, hasil belajar, *pop-up box*, model *tgt*

A. Pendahuluan

Pendidikan sebagai fase kehidupan yang mengembangkan seluruh keterampilan individu untuk hidup secara holistik, baik psikologis, emosional, maupun psikomotorik (Arifudin, 2022). Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran. Belajar menurut (Spears dalam Suprijono 2009:2) adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba, mendengar dan mengikuti arah.

Belajar adalah proses perubahan perilaku secara aktif, proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu, proses yang diarahkan kepada suatu tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman, proses melihat, mengamati, memahami sesuatu yang dipelajari. Guru dalam proses belajar mengajar dapat menciptakan situasi yang memungkinkan siswa aktif dan kreatif. Guru mempunyai peranan penting di kelas (Syofyan, 2016), untuk membangkitkan rasa ingin tahu dan konsentrasi siswa selama pembelajaran (Alfira & Syofyan, 2022).

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan tehnik pembelajaran (Helmiati, 2012:19). Model pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan siswa untuk berinteraksi secara terbuka dan memberikan suasana menyenangkan sehingga tercipta adanya ketergantungan positif, interaksi tatap muka, penilaian, mengembangkan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman yang lemah kemampuan akademiknya, serta meningkatkan rasa kepercayaan diri (Anatri D., dkk, 2012).

Salah satu contoh model pembelajaran kooperatif adalah TGT (*Teams Games Tournaments*). Model pembelajaran (*Teams Games Tournaments*) TGT terdiri dari lima langkah yaitu: penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan

kelompok. Model pembelajaran (*Teams Games Tournaments*) TGT, belajar dilakukan sambil bermain untuk menciptakan keaktifan semua siswa di dalam kelas. Permainan dapat meningkatkan minat siswa dalam aktivitas kelas sehingga menjadi termotivasi dan memiliki minat untuk belajar (Sugiata, 2019). Penerapan model pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran yang relevan menjadi lebih efektif. Bagi guru, media ini membantu mengkonkritkan ide atau gagasan dan membantu siswa belajar aktif (Rohani, 2018).

Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Media harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Ini dilakukan agar kegiatan pembelajaran aktif dan siswa dapat terlibat langsung dengan perencanaan (Nugroho, Raharjo, & Wayuningsih, 2013). Romiszowski (dalam Supardi et al., 2015) menjelaskan media dikatakan sebagai “ *as the carriers on messages, from some transmitting source (which may be a human being or inanimate object), to receiver of the*

message (which in our case is the learner)”. Penggunaan media dalam pembelajaran juga dikenal sebagai pembelajaran bermedia, karena dalam proses belajar mengajar dapat memiliki efek positif terhadap siswa, termasuk meningkatkan keinginan dan minat siswa, mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar dan bahkan mempengaruhi psikologi mereka. penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu pembelajaran dan penyampaian pesan serta materi pelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, perlu inovasi dalam pembelajaran, terutama penggunaan media yang berfungsi sebagai alat dan membantu guru dalam menyampaikan materi. Penggunaan media dapat memberi kesempatan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial) khususnya materi pada materi gaya pada kelas IV sekolah dasar membutuhkan media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan bagi siswa. (Muchlisa et al., 2021) mengatakan media pembelajaran untuk menyampaikan informasi harus

melibatkan siswa salah satunya adalah penggunaan media *pop-up box*.

Media *pop-up box* adalah media yang memiliki tampilan tiga dimensi yang dapat digunakan sebagai hiasan pada buku, kartu ucapan, atau hadiah yang di masukkan ke dalam kotak. (Rachmawati, Pramesti, Chrisnawati, & Fitriana, 2019) menjelaskan *pop-up box* memiliki bentuk kotak yang menarik dengan elemen tiga dimensi dan bagian yang dapat bergerak, komponen tiga dimensi ini memberikan visualisasi cerita yang menarik. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan berbantuan *pop-up box* ini, siswa memiliki kesempatan untuk meningkatkan kemampuan pemikiran dalam pembelajaran khususnya di pembelajaran IPAS pada materi gaya. (Delina Andreani, 2023) IPAS adalah salah satu hal esensial pada Kurikulum Merdeka dalam rangka membenahi sistem pendidikan dasar di Indonesia dengan penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Pentingnya penerapan IPAS di sekolah dasar khususnya di kelas IV

dapat menginspirasi siswa dalam menyikapi kegiatan pembelajaran, membantu mereka berpikir kritis, berbagi pengalaman belajar yang berharga kepada siswa, dan mengajarkan berbagai keterampilan memecahkan masalah kehidupan. Selain itu dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan dan pengetahuannya (Wardani & Syofyan, 2018). Pembelajaran IPAS adalah pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, karena pembelajaran IPAS berkaitan dengan alam dan lingkungan sekitar kita.

Mata pelajaran IPAS sendiri mempunyai ciri khas yaitu mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap lingkungannya dan mampu berpikir kritis. Terutama pada materi gaya di kelas IV. Salah satu materi dalam pembelajaran IPAS adalah gaya, gaya merupakan salah satu materi dalam IPAS yang dalam penyajiannya dapat dicontohkan dalam kehidupan karena secara sadar atau tidak, siswa mengalami peristiwa yang disebut gaya (Firdaus & Yermiandhoko, 2020). IPAS di sajikan dalam bentuk *pop-up box* agar siswa lebih bisa memahami dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa ditinjau dari pengetahuan, aktivitas fisik, dan karakter (Susanto, 2018). Hasil belajar merupakan alat ukur yang digunakan guru untuk mengevaluasi keterampilan dan pengetahuan siswa terhadap pelajaran yang dijelaskan oleh guru. Selain itu, hasil belajar merupakan keterampilan atau nilai-nilai yang diperoleh siswa melalui kegiatan pembelajaran di kelas, dan hasil belajar tersebut kemudian menjadi acuan untuk mencapai tujuan pembelajaran di sekolah (Putri et al., 2022).

Dari uraian tersebut maka peneliti bermaksud melakukan penelitian untuk mengetahui Pengaruh model pembelajaran *TGT* berbantuan *Pop-Up Box* pada materi gaya terhadap hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut (Sugiyono, 2016: 107 dalam Andrianis et al., 2018) bahwa, "Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang

terkendalikan". Dengan kata lain, metode eksperimen merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu. Rancangan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design* menggunakan bentuk desain penelitian *One Group Preetest-Posttest Design*. Desain ini dilakukan untuk membandingkan hasil *pree-test* sebelum diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran *pop-up box* berbasis *TGT* pada materi gaya dan *post-test* setelah diberi perlakuan. Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu tes untuk variabel bebas dan terikat.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan tanggal 21 Mei sampai 29 Mei 2024. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan dua sampel, meliputi kelas IV-B SDN 1 Majan sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model *TGT* dengan jumlah peserta didik 22 dan kelas IV-A merupakan kelas kontrol dengan jumlah peserta didik 22. Pengumpulan data untuk mengetahui hasil belajar kognitif peserta didik

yaitu dengan menggunakan teknik tes. *Pre-test* diberikan kepada kelas kontrol dan eksperimen sebelum mendapatkan perlakuan. Data selanjutnya *Post-test* yaitu tes hasil belajar yang telah diberikan setelah siswa mendapatkan perlakuan.

Data yang terkumpul dalam penelitian ini menggunakan metode tes, wawancara guru dan dokumentasi. Metode tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa, sedangkan metode dokumentasi digunakan untuk mengetahui proses dan penelitian secara langsung dibuktikan berupa lembar soal, lembar jawaban peserta didik, nilai hasil pre-test dan post-test siswa dan foto kegiatan penelitian. Berkaitan dengan metode tes, soal yang diberikan peserta didik berjumlah 20 soal pilihan ganda. Soal *pre-test* dan *post-test* diuji validitas sebagaimana dijelaskan pada paparan analisis data. Kegiatan penelitian dimulai dari pemberian soal *pre-test* pada kelas eksperimen dan kontrol, kemudian setelah dilakukan pemberian nilai *pre-test* siswa.

Peneliti melakukan eksperimen dengan menggunakan model TGT di kelas eksperimen, kemudian peneliti melakukan *post-test* terhadap kelas

eksperimen dan kontrol. Penelitian ini dilanjutkan dengan melakukan uji normalitas, uji homogenitas, setelah dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka dapat dilanjutkan uji hipotesis dengan peried *sample t-test*. Berikut adalah nilai data *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 1 Nilai Pretes, Postes Hasil Belajar SDN I Majan

R	Eksperimen		Kontrol	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	50	75	65	65
2	60	85	60	65
3	65	85	45	45
4	40	65	70	70
5	60	80	40	75
6	45	70	50	50
7	70	90	60	60
8	75	95	65	65
9	55	75	80	85
10	45	80	80	80
11	70	95	55	55
12	40	85	55	60
13	50	80	50	50
14	55	85	75	75
15	40	75	65	60
16	55	90	60	60
17	65	85	40	45
18	65	90	35	35
19	60	85	40	70
20	40	75	50	50
21	70	90	45	50
22	50	80	55	60

Tabel 2 Deskripsi data mean hasil pretes dan postes SDN I Majan

		Statistics			
		experi men_ pretes t	eksperi men_ postets	kontrol_ pretest	kontrol_ postest
N	Valid	22	22	22	22
	Missing	0	0	0	0
	Mean	55.68	82.50	56.36	60.45

Median	55.00	85.00	55.00	60.00
Mode	40	85	40 ^a	60
Sum	1225	1815	1240	1330

Hasil perhitungan nilai rata-rata siswa menggunakan SPSS Ver.26 dapat dilihat bahwa rata-rata pretes kelas kontrol 56,36 sedangkan postes kelas kontrol 60,45, hal ini terlihat bahwa nilai pretes dan postes mengalami kenaikan pada kelas yang tidak diberikan perlakuan. Nilai rata-rata pretes kelas eksperimen adalah 55,68 sedangkan postes kelas eksperimen 82,50. hal ini terlihat bahwa nilai pretes dan postes mengalami kenaikan yang tinggi pada kelas yang diberikan perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Model *TGT* berpengaruh pada hasil belajar siswa. Adapun hasil uji *paried sample t-test* yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 dan nilai ini lebih kecil dari 0,050 ($0,000 < 0,050$), sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum diberi model pembelajaran *TGT* dan setelah diberi model pembelajaran *TGT*. Berdasarkan hasil analisis, maka dapat diketahui

bahwa model pembelajaran *TGT* berpengaruh terhadap hasil belajar.

Pada kelompok kontrol dapat diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) yang dihasilkan adalah sebesar 0,059 dan nilai ini lebih besar dari 0,050 ($0,059 > 0,050$), sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan setelah. Tidak ada perbedaan yang signifikan disebabkan karena tidak ada perlakuan atau pemberian metode pembelajaran kepada siswa. Hasil penelitian ini juga didukung oleh Amni dkk (2021), berdasarkan penelitian yang dilakukan penggunaan model pembelajaran *TGT* berbantuan media destinasi dapat mempengaruhi siswa untuk giat belajar dan hasil belajar siswa didapatkan memuaskan. Selain itu, Rusmiati (2019), menyebutkan berdasarkan hasil perhitungan uji-t dengan taraf signifikan = 5% Dengan menggunakan uji-t dua pihak didapatkan nilai 3,038 dengan = 1,995 Karena $>$ yaitu $1,995 > 3,038$ Dengan demikian ditolak dan diterima, maka dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *TGT* dengan Media *Pop-Up* dapat meningkatkan hasil belajar

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, didapatkan adanya pengaruh model pembelajaran *TGT* berbantuan *pop-up box* pada kelas IV, hal ini didukung hasil *t* dengan jenis Uji *Paired Sample t-test* dengan hasil analisis menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 dan nilai ini lebih kecil dari 0,050 ($0,000 < 0,050$), sehingga disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum diberi model pembelajaran *TGT* dan setelah diberi model *TGT*. Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka dapat diketahui bahwa model pembelajaran *TGT* berpengaruh terhadap hasil belajar, data tersebut menunjukkan bahwa H_a , diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfira, A., & Syofyan, H. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (*TGT*) terhadap hasil belajar IPA daur kehidupan hewan siswa SD. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 177.
<https://doi.org/10.29210/022080jpgi0005>
- Andrianis, R., Anwar, M., & Zulwisli, Z. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Pemrograman Web Dinamis Kelas Xi Rekayasa Perangkat Lunak Di Smk Negeri 2 Padang Panjang. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 6(1), 2016–2019. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v6i1.10425>
- Andrianis, R., Anwar, M., & Zulwisli, Z. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Pemrograman Web Dinamis Kelas Xi Rekayasa Perangkat Lunak Di Smk Negeri 2 Padang Panjang. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 6(1), 2016–2019. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v6i1.10425>
- Arifudin, O. (2022). *Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori dan Praktis)*. Widina Bhakti Persada.
- Firdaus, Y. A., & Yermiandhoko, Y. (2020). Pengembangan Media Game Edukasi “Petualangan Si ISAAC” Berbasis Android Pada Materi Gaya Kelas IV Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 8(2), 240–249.
- Muchlisa, N., Anggereni, S., Dani, A. U., & Suhardiman, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Box Berbasis Problem Solving Pada Mata Pelajaran Ipa Fisika. *Al Asma : Journal of Islamic Education*, 3(1), 97. <https://doi.org/10.24252/asma.v3i1.21186>
- Nugroho, A. P., Raharjo, T., & Wayuningsih, D. (2013).

- Pengembangan Media
Pembelajaran Fisika
Menggunakan Permainan Ular
Tangga Ditinjau Dari Motivasi
Belajar Siswa Kelas Viii Materi
Gaya. *Jurnal Pendidikan Fisika*,
1(1), 11–18.
- Rachmawati, E., Pramesti, G.,
Chrisnawati, H. E., & Fitriana, L.
(2019). Developing of the module
based on the smash book by pop
up with polyhedron's subject
matter to improve students
learning outcomes in
mathematics. *AIP Conference
Proceedings*, 2194.
<https://doi.org/10.1063/1.5139826>
- Sugiata, I. W. (2019). Penerapan
Model Pembelajaran Team
Game Tournament (Tgt) Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar.
*Jurnal Pendidikan Kimia
Indonesia*, 2(2), 78.
[https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.
16618](https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618)
- Supardi, Leonard, Suhendri, H., &
Rismurdiyati. (2015). Pengaruh
Media Pembelajaran Dan Minat
Belajar. *Pengaruh Media
Pembelajaran Dan Minat Belajar
Terhadap Hasil Belajar Fisika
Supardi*, 2(1), 71–81.
- Suprijono, Agus. (2010). Cooperative
Learning. Yogyakarta. Pustakan
Pelajar.
- Syofyan, H. (2016). Penyuluhan dan
Pelatihan Pendidikan Tentang
Pembuatan Kisi-Kisi Soal untuk
Guru-Guru d Yayasan Perguruan
Birrul Waalidain Semplak Bogor.
Jurnal Abdimas, 3(1), 12–17.
Retrieved from
<https://journal.umtas.ac.id/index.p>
hp/ABDIMAS
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018).
Pengembangan Video Interaktif
pada Pembelajaran IPA Tematik
Integratif Materi Peredaran Darah
Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah
Dasar*, 2(4), 371.
[https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.
16154](https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154)
-