

---

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN *BOWLING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA DI SDN KETIB KECAMATAN SUMEDANG UTARA KABUPATEN SUMEDANG

Tintin Agustin<sup>1</sup>, Dadang Hafid<sup>2</sup>, Avini Martini\*<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Sebelas April

---

### Article Info

#### Article history:

Received July 06, 2024

Revised July 20, 2024

Accepted July 31, 2024

---

#### Keywords:

Model Pembelajaran Kooperatif  
Tipe *Teams Games Tournament*  
(TGT)  
Media Permainan *Bowling*  
Hasil Belajar

---

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar pada pelajaran IPAS Siswa kelas V SDN Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2023/2024. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil belajar IPAS sebelum perlakuan, untuk mengetahui hasil belajar IPAS sesudah perlakuan, dan mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan *bowling* terhadap hasil belajar IPAS kelas V SDN Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2023/2024. Jenis penelitian ini yaitu jenis penelitian kuantitatif menggunakan metode *Pre-Ekperimental* dengan desain penelitian *one-group pretest-posttest design*. Populasi yang diambil seluruh siswa kelas V yang berjumlah 17 orang dengan teknik *sampling total*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berbentuk uraian singkat. Data hasil analisis siswa dihitung menggunakan uji t. Untuk pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian berupa lembar tes hasil belajar. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini yaitu data hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Siswa diberikan *pretest* terlebih dahulu untuk mengukur pemahaman awal, siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan *bowling*, dan siswa diberikan *posttest* untuk mengukur pemahaman hasil belajar setelah adanya perlakuan. Hasil penelitian diperoleh  $t_{hitung} (6,151) \geq t_{tabel} (1,740)$  dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5%, maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Berdasarkan pembahasan di atas, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantuan media permainan *bowling* terhadap hasil belajar IPAS pada siswa Kelas V SDN Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang Tahun 2023/2024.



Copyright © 2024 Universitas Sebelas April.  
All rights reserved.

---

### Corresponding Author:

Avini Martini,  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD),  
Universitas Sebelas April,  
JL. Angkrek Situ No. 19 Sumedang.  
Email: [avinimartini84@gmail.com](mailto:avinimartini84@gmail.com).

## 1. PENDAHULUAN

Menurut Hamalik (Hidayat dan Abdilah, 2019: 24) “Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungan dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat”. Proses pendidikan menjadi salah satu tahapan dalam membantu anak mengembangkan seluruh aspek yang ada dalam dirinya yaitu melalui pendidikan sekolah dasar. Sekolah dasar (SD), menurut Rasyidi (Taufiq: 2016) pada hakikatnya merupakan satuan atau unit lembaga sosial (*social institution*) yang diberi amanah atau tugas khusus (*specific task*) oleh masyarakat untuk menyelenggarakan pendidikan dasar secara sistematis. SD memiliki peran dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan siswa. Hal tersebut sesuai dengan tujuan kurikulum merdeka yaitu meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan siswa dalam menghadapi tantangan di masa depan melalui sistem pendidikan yang dikemas secara efektif serta relevan dengan kebutuhan masyarakat.

Lingkungan hidup yang dimaksud yaitu mata pelajaran pada kurikulum merdeka yang telah dimodifikasi sedemikian rupa dengan berbagai pertimbangan yang matang yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS mempunyai peranan penting dalam menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas, sebab dalam mata pelajaran ini terkandung berbagai konsep yang logis dan realistis yang mampu membentuk pola pikir manusia dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga dapat mewujudkan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan (Suhelayanti dkk, 2023).

Berdasarkan observasi di SDN Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kecamatan Sumedang. Peneliti menemukan bahwa perkembangan kognitif anak cenderung rendah karena proses pembelajaran yang berpusat pada guru serta kurang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Dapat dilihat bahwa guru di sekolah tersebut kurang inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Guru kurang memanfaatkan fasilitas yang disediakan di sekolah seperti infocus, *smartboard*, pengeras suara, dan lain sebagainya. Dalam mengulas materi yang telah dibahas rata-rata siswa lupa pada materi yang sudah dijelaskan oleh guru. Karena guru menjelaskan dengan metode yang sama di setiap mata pelajaran, sehingga siswa kurang fokus mendengarkan penjelasan guru. Hal tersebut yang sangat berpengaruh jika siswa terus menerus mendapatkan pengetahuan tanpa paham akan maknanya.

Melihat permasalahan tersebut, penggunaan model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dengan menggunakan media permainan sangat cocok jika diterapkan dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Aprilianti, yuliiawati, dan Hafid (2023: 75) bahwa “Penggunaan model pembelajaran yang bervariasi dapat menambah pengalaman siswa sehingga dapat menghindari kebosanan dalam kegiatan belajar mengajar”. Sehingga pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dianggap sesuai apabila digabungkan dengan media permainan *bowling* agar pembelajaran menjadi menyenangkan, siswa berpartisipasi aktif, meningkatkan minat belajar siswa, dan dapat bekerja sama dengan teman sebayanya sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar. Menurut Purnomo (Fara, Wondal, dan Mahmud, 2020: 76) menyatakan bahwa, terdapat enam kecerdasan yang dapat dikembangkan dalam permainan ini yaitu kecerdasan spasial kinestetik-jasmani, strategi, memperkirakan kekuatan yang akan digunakan dalam melempar bola, menjatuhkan pin sebanyak mungkin, kecerdasan intrapribadi dan antarpribadi, serta kecerdasan verbal atau linguistik. Dengan penggunaan model pembelajaran tipe TGT berbantuan media permainan *bowling* ini proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, karena pembelajaran dikemas secara terstruktur dengan menggunakan konsep belajar sambil bermain sesuai dengan karakter siswanya.

Melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media permainan *bowling* diharapkan adanya perubahan bagi guru dalam merancang proses pembelajaran dengan pemilihan bahan ajar, model, dan media dalam menyampaikan materi ajar. Dengan menggunakan media permainan *bowling* dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Maka dari itu, media tersebut sangat efektif digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

### 1.1. Hasil Belajar

Menurut Hamalik (Sari, Aprilia, dan Khalifatussadiyah, 2020: 20) menjelaskan bahwa “Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan”. Menurut Febryananda (Fauhah dan Rosy, 2021: 326) menjelaskan bahwa “Hasil belajar adalah penguasaan yang sudah diperoleh seseorang atau siswa selepas siswa menyerap pengalaman belajar”.

Menurut Sukardi dan Maramis (Abdullah, 2015: 170) menjelaskan bahwa “Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi pada siswa sebagai akibat dari proses pendidikan yang direncanakan dan perubahan tingkah laku itu sesuai dengan tujuan yang tercantum dalam kurikulum yang berlaku”. Menurut Rusman (Fauhah dan Rosy, 2021: 326-327) menjelaskan bahwa “Hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik”.

### 1.2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Model pembelajaran tipe TGT dikembangkan oleh Davied dan Keith Edward pada tahun 1981 yang merupakan metode pertama dari Hopkins. Metode pembelajaran ini merupakan metode yang mudah diterapkan kepada siswa sebagai tutor teman sebaya tanpa membedakan status yang disajikan dalam bentuk permainan. Model pembelajaran ini diharapkan dapat menciptakan suasana baru dalam proses pembelajaran sekaligus dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan saling berinteraksi antar teman.

Model pembelajaran TGT di dalam kelas membentuk kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari empat-lima orang yang heterogen. Heterogen disini yaitu siswa yang memiliki latar belakang berbeda-beda seperti kemampuan berpikir, jenis kelamin, warna kulit, dan lainnya. Menurut Slavin (Hamdani, Mawardi, dan Wardani, 2019: 442) berpendapat bahwa “Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis. Para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka”. Hal tersebut dilaksanakan untuk memastikan rasa tanggung jawab secara individual saat menjawab pertanyaan yang sudah disiapkan. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Aprilianti, yuliawati, dan Hafid (2023: 75) bahwa “Penggunaan model pembelajaran yang bervariasi dapat menambah pengalaman siswa sehingga dapat menghindari kebosanan dalam kegiatan belajar mengajar”. Berdasarkan pengertian diatas bahwa model pembelajaran kooperatif learning tipe TGT merupakan model pembelajaran kolaboratif yang disajikan dalam bentuk permainan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh setiap individual dalam kelompok kecil sehingga terjadi perubahan kearah yang signifikan.

### 1.3. Media Permainan *Bowling*

Bermain merupakan aktivitas yang bertujuan untuk membuat pemainnya menunjukkan sifat gembira, senang, semangat, dan menikmati permainan tersebut. Dengan bermain, memungkinkan terjadinya perubahan yang baik dalam aspek kehidupan seorang anak. Bermain juga sebagai kebutuhan esensial bagi anak dalam perkembangan dimensi motorik, kognitif, emosi, sosial, bahasa, sikap, kreatifitas, dan nilai hidup.

Permainan *bowling* merupakan suatu permainan atau jenis olahraga yang dimainkan dengan cara menggelindingkan bola menggunakan tangan. Bola yang digelindingkan akan menuju ke pin yang berjumlah sepuluh buah yang disusun membentuk segitiga jika dilihat dari atas. Jika pin dijatuhkan dalam sekali gelinding maka disebut *strike* dan jika tidak dijatuhkan sekaligus maka diberikan kesempatan kembali untuk menjatuhkan pin tersebut. Menurut Mikanda (Fara, Wondal, dan Mahmud, 2020: 76) menyatakan bahwa "*Bowling* merupakan olahraga permainan yang dilakukan dengan menggunakan bola *bowling* menuju lintasan lurus untuk menjatuhkan pin sebanyak mungkin".

Menurut Purnomo (Fara, Wondal, dan Mahmud, 2020: 76) menyatakan bahwa, terdapat enam kecerdasan yang dapat dikembangkan dalam permainan ini yaitu kecerdasan spasial kinestetik-jasmani, strategi, memperkirakan kekuatan yang akan digunakan dalam melempar bola, menjatuhkan pin sebanyak mungkin, kecerdasan intrapribadi dan antarpribadi, serta kecerdasan verbal atau linguistik.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa konsep model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media permainan *bowling* merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan mengelompokkan siswa menjadi empat-lima orang. Siswa akan menjawab soal yang disediakan oleh peneliti dengan tujuan agar siswa menjadi lebih aktif, bertanggung jawab, dan percaya diri saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, saat proses pembelajaran berlangsung dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

## 2. METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2019: 107) mengemukakan bahwa, "Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali". Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental* dengan desain penelitian *one-group pretest-posttest design*. Sugiyono (Narlan, Priana, Gumilar, 2023: 122) menyatakan bahwa, "Desain *pre-eksperimental* merupakan penelitian yang menggunakan satu kelompok dan tidak ada kelompok pembanding atau kontrol".

**Tabel 1.1** Desain *Pre-Experimental* Penelitian *One-Group Pretest-Posttest*

$O_1$	X	$O_2$
-------	---	-------

keterangan :

$O_1$  = Tes awal sebelum diberi perlakuan.

$O_2$  = Tes akhir sesudah diberi perlakuan.

X = Perlakuan terhadap kelompok eksperimen yaitu dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan *bowling*.

Dari rumus di atas, dapat diketahui bahwa sebelum melakukan pembelajaran dilakukan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi warisan budaya. Kemudian, siswa diberikan perlakuan berupa model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan *bowling*. Terakhir, dilakukan

*posttest* untuk mengetahui pemahaman siswa setelah diberikan perlakuan. Hasil dari *pretest* dan *posttest* dijadikan pembanding atau penentu ada tidaknya pengaruh dari perlakuan yang diberikan.

### 2.1 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SDN Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2023/2023 yang berjumlah 17 orang siswa. dengan 11 orang siswa laki-laki dan 6 orang siswa perempuan. Dengan demikian, yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Ketib yang berjumlah 17 orang. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik *sampling total*.

### 2.2 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar tes hasil belajar. Sebelum lembar tes diberikan, terlebih dahulu dilakukan uji validitas, uji reliabilitas, dan uji tingkat kesukaran soal menggunakan bantuan program *microsoft excel 2010*. Instrumen tes hasil belajar di uji cobakan terlebih dahulu ke kelas V di sekolah dasar (SD) yang berbeda, untuk melihat kesukaran soalnya. Instrumen tes berupa 10 uraian singkat yang diujikan kepada 21 siswa. Instrumen tes yang telah memenuhi kriteria valid, reliabel, dan memperoleh tingkat kesukaran mudah, sedang, serta tinggi, sebagai daya pembeda yang dapat digunakan dalam pelaksanaan tes hasil belajar pada siswa kelas V. Dari 10 soal uraian singkat terdapat delapan soal kriteria valid, reliabel, dan memperoleh tingkat kesukaran mudah, sedang, serta tinggi. Sehingga, peneliti mengambil lima soal uraian singkat yang mengandung ranah kognitif C1-C5.

### 2.3 Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan melalui lembar tes hasil belajar. Lembar tes digunakan untuk mengukur pemahaman siswa pada materi warisan budaya. Adapun indikator dari tes hasil belajar merujuk pada Nafiati (2021) disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 2.1** Kisi-kisi tes hasil belajar

No.	Ranah Kognitif	Sub Indikator Hasil Belajar	Nomor Soal
1.	C1	Menuliskan warisan budaya	3
2.	C2	Menerangkan warisan budaya	1
3.	C3	Menentukan warisan budaya	2
4.	C4	Menelaan jenis-jenis warisan budaya	4
5.	C5	Menyimpulkan sejarah warisan budaya	5

Berdasarkan tabel 2.1 di atas, soal yang digunakan pada *pretest* (tes awal) dan soal pada *posttest* (tes akhir) sama, namun nomor soal *posttest* sifatnya diacak.

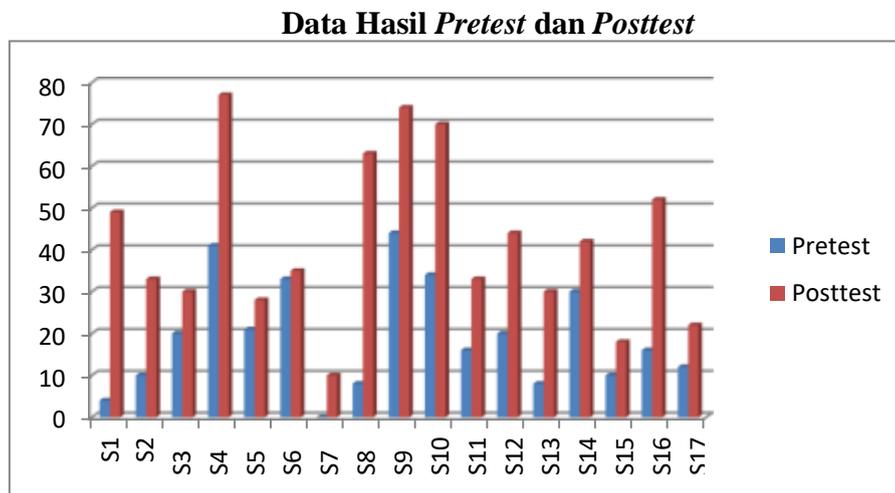
**2.4 Teknik Analisis Data**

Teknik analisis digunakan dalam analisis data untuk melihat hasil belajar sebelum diberikan perlakuan, sesudah diberikan perlakuan, dan pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media permainan *bowling*. Data yang dianalisis adalah data tes hasil belajar siswa yaitu *pretest* (tes awal) sebelum perlakuan dan *posttest* (tes akhir) sesudah perlakuan. Analisis ini dengan bantuan *microsoft excel 2010*.

**3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**3.1. HASIL**

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil perhitungan data skor *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan *microsoft excel 2010* siswa kelas V dapat dilihat pada grafik berikut.



**Grafik 3.1** Nilai Rata-rata *Pretest* dan *Posttest*

Dari gambar grafik 3.1 di atas, nilai rata-rata *pretest* yaitu 19,23 dan nilai rata-rata *posttest* yaitu 41,76. Dari perbedaan kedua nilai rata-rata tersebut, menunjukkan adanya pengaruh pada nilai siswa pada tes hasil belajar materi warisan budaya sesudah diberikan perlakuan.

**3.1.1 Analisis Data**

**1. Uji Normalitas data**

Berikut merupakan hasil perhitungan uji normalitas data dengan menggunakan uji *liliefors* berbantuan *microsoft excel 2010* diperoleh data sebagai berikut.

**Tabel 3.2** Perhitungan Uji Normalitas *Liliefors* ( $\alpha = 0,05$ )  
Data *Pretest* dan *Posttest*

Kelas	Data nilai	N	$\bar{x}$	S	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Simpulan	Keterangan
Sampel	<i>Pretest</i>	17	19,23	13,02	0,154	0,206	Ho diterima	Data berdistribusi normal
	<i>Posttest</i>		41,76	19,87	0,162	0,206	Ho diterima	

Berdasarkan tabel 3.2 di atas, pada kelas sampel untuk taraf signifikansi 0,05 pada *pretest* diperoleh nilai  $L_{hitung}$  (0,154) <  $L_{tabel}$  (0,206) maka Ho diterima. Sedangkan, pada

*Posttest* diperoleh nilai  $L_{hitung} (0,162) < L_{tabel} (0,206)$  maka  $H_0$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data ini berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji statistik yaitu uji t.

## 2. Uji t

Berikut merupakan hasil perhitungan hasil analisis data dengan menggunakan uji t berbantuan *microsoft excel 2010* diperoleh data sebagai berikut.

**Tabel 3.3** Perhitungan Uji t  
Data *Pretest* dan *Posttest*

Data nilai	N	D <sup>2</sup>	(D) <sup>2</sup>	SD	t <sub>tabel</sub>	t <sub>hitung</sub>	Simpulan	Keterangan
<i>Pretest</i>	17	12277	146689	15,10	1,746	6,151	Ho ditolak	Terdapat pengaruh
<i>Posttest</i>							Hi diterima	

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa  $t_{hitung} = 6,151$  dan  $t_{tabel} = 1,746$ . Jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara nilai sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media permainan *bowling* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPAS. Dilihat dari nilai rata-rata *posttest* (41,76) lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata *pretest* (19,23). Sehingga, terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media permainan *bowling* terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas V SDN Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2023/2024.

## 3.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil dari analisis data diperoleh bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media permainan *bowling* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Ketib. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *posttest* siswa lebih besar dibandingkan nilai rata-rata *pretest*. Pengaruh tersebut disebabkan karena sintak model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang diintegrasikan dengan media permainan *bowling*. Adapun sintak-sintak model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu penyajian kelas, mengelompokkan siswa, permainan (Media permainan *bowling*), *tournament*, dan penghargaan. Selanjutnya, indikator ranah kognitif yaitu C1 (Mengingat), C2 (Memahami), C3 (Menerapkan), C4 (Menganalisis), dan C5 (Mengevaluasi).

Pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT. Tahap pertama yaitu penyajian kelas, pada tahap ini indikator dari C1-C4 digunakan siswa dalam memahami penjelasan guru melalui *powerpoint* (PPT) mengenai materi warisan budaya. Pada tahap ini siswa difasilitasi media interaktif yaitu PPT, melalui PPT ini siswa dapat mengetahui ada perbedaan pembelajaran sebelum menggunakan model dan media yang diterapkan pada penelitian ini, hal tersebut agar siswa dapat melatih kemampuan kognitifnya. Tahap kedua yaitu pengelompokan siswa yang terdiri dari empat-lima orang siswa secara heterogen. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Komalasari (Muzaemah, 2020: 90) menjelaskan bahwa "Kelompok berfungsi untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja sama dengan baik dan optimal

pada saat *game*". Tahap ketiga yaitu permainan dengan menggunakan media *bowling*. Pada tahap ini, guru menyediakan permainan yang dimodifikasi sehingga terciptalah media permainan *bowling* yang terdiri 10 botol bekas dan satu buah bola dari tapas kelapa. Tahap keempat yaitu *tournament* yang dimainkan oleh lima tim, setiap perwakilan tim berada di garis *start* dengan membawa bola yang sudah disiapkan. Saat guru mengatakan mulai, maka setiap tim mengelindingkan bola menuju botol-botol yang ada di depannya. Jika botol-botol di depan jatuh, maka tim tersebut mengambil pertanyaan yang ada dalam botol dan menjawabnya, sampai semua tim mendapatkan gilirannya. Tahap kelima yaitu penghargaan yang diberikan kepada tim yang mendapatkan skor terbanyak.

Diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media permainan *bowling* menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, siswa berpartisipasi aktif, meningkatkan minat belajar siswa, dan dapat bekerja sama dengan teman sebayanya sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tipe TGT berbantuan media permainan *bowling* ini, berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, karena pembelajaran ini dikemas secara terstruktur menggunakan konsep belajar yaitu belajar sambil bermain sesuai dengan karakter siswanya.

#### 4. KESIMPULAN

Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan *bowling* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS kelas V SDN Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2023/2024. Hal tersebut terbukti dari hasil perhitungan uji t yang menunjukkan bahwa  $t_{hitung} = 6,151 > t_{tabel} = 1,740$ , artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima maka simpulannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan *bowling* terhadap berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas V SDN Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2023/2024.

#### REFERENSI

- Hidayat dan Abdilah. (2019). *Pendidikan, Konsep, Teori, dan Aplikasi*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Taufiq, A. (2016). "Hakikat Pendidikan di Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Anak Di SD*. Vol. 1, (1), 1-37.
- Suhelayanti, dkk. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Langsa: Yayasan Kita Menulis.
- Aprilianti, S. Yuliwati, L. dan Hafid, D. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Structured Dyadic Method* (SDM) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Pendidikan Matematika Sebelas April*. [Online], Vol 1, No. 2, Tersedia : [https://scholar.google.co.id/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=0dYvR1MAAAAJ&citation\\_for\\_view=0dYvR1MAAAAJ:Tyk-4Ss8FVUC](https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=0dYvR1MAAAAJ&citation_for_view=0dYvR1MAAAAJ:Tyk-4Ss8FVUC) [2 Juli 2024].
- Fara, F. Wondal, R. dan Mahmud N. (2020). "Kajian Penerapan Permainan *Bowling* Berbahan Bekas Pada Kemampuan Berhitung Permulaan Anak". *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 3, (1), 76.
- Sari, S. Aprilia, S. dan Khalifatussadiyah. (2020). "Penggunaan Metode *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Educational Journal of Elementary School* Vol. 1, (1), 20.

- Fauhah dan Rosy. (2021). "Analisis Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Admintsitarsi Perkantoran*. Vol. 9, (2). 321-334.
- Abdullah, R. (2015). "Urgensi Penilaian Hasil Belajar Berbasis Kelas Mata Pelajaran IPS Di Madrasah Tsanawiyah". *Lantanida Journal*. Vol. 3, (2), 170.
- Hamdani, M, Mawardi, dan Wardani, K. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu kelas V untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. [Online], Vol 3, No. 4, Tersedia : <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/download/21778/13471/336700> [30 Juni 2024].
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D*. Bandung : Alfabet.
- Narlan, A. Priana, A. dan Gumilar, R. (2023). "Pengaruh *Dryland Swimming Workout* Terhadap Peningkatan Vo2max Dalam Olahraga Renang". *Jurnal Of S.P.O.R.T*. Vol. 7, (1), 122.
- Nafiati, D. (2021). "Revisi Taksonomi Bloom : Kognitif, Afektif, dan Psikomotor". *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*. Vol.21, (2), 156-169.
- Muzaemah. (2020). "Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP". *Jurnal Profesi Guru*. Vol. 6, (1), 88-99.