



**PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN
MEDIA POWTOON TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK
PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 106832
SUKAMANDI HULU T .A 2024/2025**

***THE EFFECT OF TEAMS GAMES TOURNAMENT MODEL ASSISTED
BY POWTOON MEDIA ON THEMATIC LEARNING OUTCOMES
OF GRADE V STUDENTS OF STATE ELEMENTARY SCHOOL
106832 SUKAMANDI HULU A. YEAR 2024/2025***

Deviwana Nainggolan¹⁾, Jainal Togatorop²⁾, Restio Sidebang³⁾, Prodi PGSD FKIP
Universitas, Jl Ringroad Ngumban Surbakti No. 18 Medan Kode Pos 12345, Indonesia
deviwananainggolan1@gmail.com, jainaltogatorop@gmail.com, restiosidebang@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian untuk mengetahui rendahnya hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 106832. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *powtoon*. Metode penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan desain penelitian *quasi exspermental design*. Jumlah populasi penelitian ini adalah 44 peserta didik. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 44 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *non probablitysampling* dengan jumlah 44 peserta didik. Kelas eksperimen di ajarkan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan Media *Powtoon* dan kelas kontrol tanpa berbantuan Media *Powtoon*. Berdasarkan hasil penelitian yang dapat diketahui bahwa kemampuan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Media powtoon* memperoleh nilai rata-rata 75, 90 termasuk kriteria tinggi, sedangkan siswa yang Yang tidak menggunakan media *Media powtoon* memperoleh nilai rata-rata 47,27 termasuk kriteria sedang. Maka dapat di simpulkan bahawa terdapat Pengaruh yang Signifikan Penggunaan *Model Teasm Games Tournament* Berbantuan Media *Media Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta didik Kelas V SD Negeri 106832 Sukamandi Hulu Tahun Pelajaran 2024/2025.

Kata Kunci : Hasil Belajar Tematik, Powtoon, *Teams Games Tournament*

ABSTRACT

The purpose of the study was to determine the low thematic learning outcomes of grade V students of SD Negeri 106832. The purpose of this study was to determine the significant effect on the application of the Teams Games Tournament learning



model assisted by Powtoon media. This research method is a quasi experiment with a quasi experimental design. The population of this study was 44 students. The number of samples in this study was 44 students. The sampling technique used a non-probability sampling technique with a total of 44 students. The experimental class was taught using the Teams Games Tournament model assisted by Powtoon Media and the control class without Powtoon Media. Based on the results of the study, it can be seen that the ability of student learning outcomes using the Teams Games Tournament model assisted by Powtoon Media obtained an average score of 75.90 including high criteria, while students who did not use Powtoon Media obtained an average score of 47.27 including medium criteria. So it can be concluded that there is a significant influence of the use of the Teams Games Tournament Model assisted by Powtoon Media on the thematic learning outcomes of class V students of SD Negeri 106832 Sukamandi Hulu in the 2024/2025 academic year.

Keywords: Thematic Learning Outcomes, Powtoon, Teams Games Tournament

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan. Ia adalah kebutuhan dasar bagi setiap individu untuk mengembangkan kualitas dan potensi di masa depan, sehingga mampu bersaing di era global. Sebuah sistem pendidikan yang baik menjadi indikator utama keberhasilan suatu negara dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang dimilikinya.

Pendidikan merupakan upaya untuk memperoleh pengetahuan, yang dapat dilakukan baik secara formal melalui lembaga pendidikan seperti sekolah, maupun secara informal di dalam lingkungan rumah dan masyarakat. Ini adalah suatu proses yang dirancang secara sengaja untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, dengan tujuan memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan, atau keahlian tertentu kepada setiap individu. Melalui pendidikan, setiap orang dapat menggali dan mengembangkan bakat serta kepribadian mereka.

Kurikulum 2013 menerapkan pendekatan pembelajaran tematik, di mana kegiatan pembelajaran disusun berdasarkan sebuah tema tertentu. Dalam tema tersebut, terdapat beberapa mata pelajaran yang digabungkan secara harmonis untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih terintegrasi. Dengan demikian, pembelajaran tematik ini bertujuan untuk



membantu siswa memahami keterkaitan antar berbagai disiplin ilmu melalui suatu tema yang jelas.

Kualitas pembelajaran dapat dinilai melalui dua aspek, yaitu aspek proses dan aspek hasil. Dalam konteks ini, hasil yang dimaksud adalah hasil belajar peserta didik, khususnya dalam domain kognitif. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana seorang peserta didik memahami materi yang diajarkan oleh pendidik. Terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yakni faktor internal, yang berasal dari diri peserta didik itu sendiri, dan faktor eksternal, yang merupakan pengaruh dari lingkungan luar peserta didik. Berikut ini adalah hasil penilaian tengah semester kelas VA dan kelas VB SD Negeri 106832 Sukamandi Hulu

Tabel 1.1 Presentase Penilaian Ulangan Harian Pembelajaran Tematik Kelas VA dan VB SD Negeri 106832 Sukamandi Hulu

Kelas	Jumlah	KKM	Ketuntasan			
			Tuntas		Belum Tuntas	
			Angka	Presentase (%)	Angka	Presentase (%)
VA	22	70	10	45,50	12	54,50
VB	22	70	9	40,00	13	60,00

Sumber : Dokumentasi pendidik kelas V SD Negeri 106832 Sukamandi Hulu

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 2 September 2024 di SD Negeri 106832 Sukamandi Hulu, ditemukan bahwa sekolah ini telah menerapkan Kurikulum 2013. Melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi tentang pelaksanaan pembelajaran, diketahui bahwa para pendidik telah berusaha mengimplementasikan kurikulum tersebut untuk meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik. Namun, meskipun upaya tersebut telah dilakukan, peneliti masih mendapati bahwa hasil belajar tematik para siswa masih tergolong rendah.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan quasi eksperimen (eksperimen semu) dengan desain pretest dan posttest. Metode quasi eksperimen dipilih untuk menganalisis pengaruh suatu perlakuan tertentu. Pemilihan desain ini dilakukan karena kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak ditentukan secara acak. Dalam desain ini, perbandingan antara kelompok eksperimen dan



kelompok kontrol dilakukan tanpa melalui proses pengacakan.

Penelitian ini menerapkan teknik pengujian yang melibatkan pretest dan posttest. Dalam desain penelitian ini, kedua kelompok terlebih dahulu menjalani pretest sebelum diberikan perlakuan. Pretest berfungsi sebagai pengukuran awal untuk memastikan kondisi sampel penelitian sebelum perlakuan dilakukan. Sementara itu, posttest merupakan pengujian akhir yang bertujuan untuk mengevaluasi hasil perlakuan yang diterima oleh kelompok eksperimen, serta membandingkannya dengan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Nilai Pretest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Hasil belajar yang diperoleh melalui penerapan model Teams Games Tournament yang didukung oleh media Powtoon dalam pembelajaran tematik peserta didik kelas V SD Negeri 106832 Sukamandi Hulu pada tahun ajaran 2024/2025 dapat disajikan dalam tabel berikut:

Tabel. Hasil Nilai Pretest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

NO	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
	Interval Nilai	Hasil	Interval Nilai	Frekuensi
1	40	2	20	6
2	50	6	30	7
3	60	7	40	7
4	70	4	50	2
5	80	3		
Jumlah peserta didik		22		22
Rata-rata nilai		49,09		32,27
Tidak tuntas		7		2
Tuntas		15		20

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa pada nilai pretest kelompok eksperimen, terdapat 15 peserta yang berhasil mencapai kriteria tuntas, sementara 7 peserta lainnya belum tuntas. Di



sisi lain, kelompok kontrol menunjukkan hasil yang berbeda, dengan hanya 2 peserta yang tuntas dan 20 peserta yang belum mencapai kriteria tersebut.

2. Hasil Nilai Posttest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Hasil belajar yang diperoleh melalui penerapan model Teams Games Tournament yang didukung dengan media Powtoon dalam pembelajaran tematik peserta didik kelas V SD Negeri 106832 Sukamandi Hulu pada tahun ajaran 2024/2025 dapat disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel Hasil Nilai Posttest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Data	Kelompok eksperimen		Kelompok kontrol	
	Interval nilai	frekuensi	Interval	Frekuensi
	60	5	30	5
	70	4	40	4
	80	8	50	8
	90	5	60	5
Jumlah peserta didik		22		22
Rata-rata nilai		75,90		45,90
Tidak tuntas		9		5
Tuntas		13		17

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa dalam nilai posttest kelompok eksperimen, terdapat 13 peserta yang berhasil mencapai ketuntasan, sedangkan 9 peserta didik lainnya belum tuntas. Sementara itu, pada kelompok kontrol, terdapat 5 peserta didik yang tuntas dan 17 peserta didik yang belum mencapai ketuntasan.

3. Hasil Data Uji Hipotesis T

Setelah melaksanakan uji normalitas dan uji homogenitas varians, kami memperoleh data yang tergolong homogen. Sebagai langkah selanjutnya, kami melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji T. Hasil dari pengujian tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:



t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances

	90	60
Mean	75,2381	45,2381
Variance	116,1905	116,1905
Observations	21	21
Pooled Variance	116,1905	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	40	
t Stat	9,018424	
P(T<=t) one-tail	1,74E-11	
t Critical one-tail	1,683851	
P(T<=t) two-tail	3,48E-11	
t Critical two-tail	2,021075	

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh data dari tes akhir yang dilakukan di kelas V-A dan V-B. Hasil perhitungan menunjukkan nilai t hitung sebesar 9,018, yang jelas lebih tinggi dibandingkan dengan t tabel yang hanya bernilai 2,021. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model Teams Games Tournament memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilaksanakan di SD Negeri 106832 Sukamandi Hulu maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teamatik setelah diajarkan dengan menggunakan Model *Teams Games Tournament* berbantuan Media *Powtoon* Kelas V SD Negeri 106832 T.P 2024/2025 memperoleh nilai rata-rata 75,90.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS setelah diajarkan dengan menggunakan Model *Teams Games Tournament* tanpa bantuan Media *Powtoon Box* Kelas V SD Negeri 050600 Kuala T.P 2024/2025 memperoleh nilai rata-rata 45,90.
3. Ada pengaruh yang signifikan penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan Media *Powtoon* dan Model Pembelajaran *Teams Games*



Tournament tanpa bantuan Media *Powtoon* terhadap hasil belajar Tematik Pada peserta didik Kelas V SD Negeri 106832 Sukamandi Hulu T.P2024/2025 dengan hasil uji t yaitu $t_{hitung} > t_{tabel} = 9,018424 > 2,021075$. Maka hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. 2018. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajagrafindo Persada, Depok.
- Alfitry, dkk. 2020. *Model Discovery Learning dan Pemberian Motivasi dalam Pembelajaran Konsep Motivasi Prestasi Belajar*. GuePedia, Pekanbaru
- Alfira, Alyannida dan Harlinda Syofyan. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Daur Kehidupan Siswa SD. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*. 7(1): 177-183.
- Anggita, Zulfah . 2020. Penggunaan *Powtoon* Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*. 7(2): 45-52.
- Astuti, Dita Dwi. 2020. Model Problem Solving untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Wahana Pendidikan*. 6(3): 365-375
- A. Octavia, Shilphy. 2021. *Model-Model Pembelajaran*. CV Budi Utama, Yogyakarta.
- Assingkily, dkk. 2019. *Desain Pembelajaran Tematik Integratif Jenjang MI/SD (Dari Konvensional Menuju Kontekstual yang Fungsional)*. K- Media, Yogyakarta.
- Chumdari, et. al. 2018. *Implementation of Thematic Instructional Model in Elementary School*. *International Journal of Educational Research Review*.6(2): 255-259.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar Mata Pelajaran IPA SD/MI*. Depdiknas, Jakarta
- Fathurrohman, Muhammad & Sulistyorini. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Kalimedia, Jakarta.
- Hamidaturrohman, dkk. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi *Powtoon* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 1(4): 122 – 131.
- Julhadi. 2021. *Hasil Belajar Peserta Didik*. Edu Publisher, Bandung.
- Jusmawati, dkk. 2021. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Di Sekolah Dasar*. Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI), Yogyakarta.
- Kemendiknas. 2013. *Undang-Undang No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sekretariat Negara, Jakarta
- Kurniawan, D. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Alfabeta.



-
- Lisarani, Varetha., dkk. 2021. *Dilema Pendidikan Dimasa Pendidikan Ciovid19*. CV. Media Sains Indonesia, Bandung.
- Mirna, dkk. 2021. Analisis Keberhasilan Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik Melalui Daring Pada Masa Pandemi Covid di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 2 (5): 3010-3019
- Nurnaedah, dkk. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) terhadap Kerjasama Siswa Sekolah Dasardi Kabupaten Gowa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2(5): 290- 305.
- Rahmawati, Arie. 2022. Kelebihan dan Kekurangan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 17(1): 1-8.
- Rohman, Syaiful. 2021. *Model Pembelajaran, Hasil Belajar dan Respon Peserta Didik*. Guepedia, Jakarta.
- Sakdiah, Halimatus. 2022. *Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Virtual diMasa Pandemi Covid 19*. CV. Media Sains Indonesia, Bandung.
- Setiawan, Adib Rifqi. 2020. Pembelajaran Tematik Berorientasi Literasi Saintifik. *Jurnal Basicedu*, 4(1): 51-69.
- Sugiarto, Toto. 2020. *E-Learning Tingkatkan Hasil Belajar Fisika*. CV Mine, Yogyakarta
- Windsari, T. H. dan Herinda S. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 2(1): 1-12.