

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTUAN APLIKASI POWTOON UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPAS

Gina Sonia¹, Muh. Luqman Arifin²

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Peradaban
E-Mail: soniagina440@gmail.com¹, ²luqman@peradaban.co.id²

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas belajar dan hasil belajar. Aktivitas belajar siswa yang rendah ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang pasif pada pembelajaran, dari 19 siswa hanya 7 siswa (36,84%) yang aktif menjawab dan bertanya kepada guru sedangkan selebihnya 12 siswa (63,16%) tidak aktif dalam menjawab dan bertanya kepada guru, siswa lebih memilih diam dan sibuk dengan kegiatannya sendiri dan hasil belajar yang rendah dibuktikan pada asesmen lingkup materi akhir semester ganjil tahun 2022/2023 pada kelas IV yang memperoleh nilai rata-rata 52,26 yang belum mampu mencapai KKTP yaitu 75. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *powtoon* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPAS. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan *one group pretest-posttest*. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Cikuning 03. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan tes. Teknik analisis data menggunakan *paired sample t-test* dan *n-gain*. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata *paired sample t-test* aktivitas belajar pada *pretest* memiliki rata-rata 51,18 sedangkan *posttest* memiliki rata-rata 87,94 dan hasil belajar pada *pretest* memiliki rata-rata 34,24 sedangkan *posttest* memiliki rata-rata 82,82. *Pretest* dan *posttest* pada aktivitas belajar maupun hasil belajar diperoleh nilai *sig* sebesar $0,000 < 0,05$ dapat dinyatakan H_1 diterima. Maka penggunaan model TGT berbantuan aplikasi *powtoon* efektif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPAS. *N-gain score* untuk aktivitas belajar sebesar 76% dan rata-rata *n-gain score* untuk hasil belajar sebesar 75%, skor *n-gain* aktivitas belajar dan hasil belajar termasuk efektif tinggi.

Kata Kunci: TGT, Aplikasi Powtoon, Aktivitas belajar, Hasil Belajar

Abstract

This research was motivated by the low learning activities and learning outcomes. Low student learning activity is indicated by the number of students who are passive in learning, out of 19 students only 7 students (36,84%) are active in answering and asking questions to the teacher while the remaining 12 students (63,16%) are not active in answering and asking questions to the teacher, students prefer to be silent and busy with their own activities and low learning outcomes as evidenced in the assessment of the scope of material at the end of the odd semester of 2022/2023 in class IV which obtained an average score of 52,26 which has not been able to reach KKTP which is 75. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the TGT learning model assisted by powtoon application to improve IPAS learning activities and outcomes. This type of research is quantitative with a one group pretest-posttest approach. The sample in this study were all fourth grade students of SD Negeri Cikuning 03. Data collection techniques used interviews, observations, and tests. Data analysis techniques using

paired sample t-test and n-gain. The results showed that the average paired sample t-test of learning activities on the pretest had an average of 51,18 while the posttest had an average of 87,94 and learning outcomes on the pretest had an average of 34,24 while the posttest had an average of 82,82. Pretest and posttest on learning activities and learning outcomes obtained a sig value of $0.000 < 0.05$ can be declared H_1 accepted. So the use of the TGT model assisted by the powtoon application is effective for improving IPAS learning activities and outcomes. The n-gain score for learning activities is 76% and the average n-gain score for learning outcomes is 75%, the n-gain score for learning activities and learning outcomes is high effective.

Keywords: *TGT, Powtoon Application, Learning Activities, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting bagi diri manusia dan bagi kehidupan selanjutnya sebagaimana termaktub dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu. Salah satu upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan meningkatkan mutu guru. Guru merupakan fasilitas dan model dalam pendidikan, guru harus mampu menggunakan metode yang tepat ketika mengajar guna mencapai keberhasilan siswa dalam belajar.

Fauzi dkk. (2023: 103) mengatakan hasil studi dari penelitian tentang kebijakan dan penerapan sistem pendidikan yang dipublikasikan pada tahun 2021 oleh *US News* dan *World Report* Indonesia ditetapkan sebagai negara peringkat ke-53 dalam parameter kemajuan sistem pendidikan dari 78 negara di dunia. Berdasarkan data di atas terlihat bahwa kualitas pendidikan di Indonesia cukup rendah. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan dalam kegiatan belajar sehingga kualitas pendidikan juga meningkat.

Inovasi pembelajaran abad ke-21 memiliki kekhasan, yaitu berpusat pada siswa dan mengintegrasikan teknologi pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran dapat bermakna dan mendatangkan pembelajaran yang mendalam. Untuk membangun pembelajaran yang ideal dimulai dari adanya kolaborasi antara pendidik dan peserta didik yang menyenangkan. Kolaborasi ini akan menghasilkan pembelajaran yang bermakna karena aktivitas belajar tinggi dan pengalaman belajar yang bermakna (Susetyo, dkk. 2023: 3).

Aktivitas belajar adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan seseorang dalam proses memperoleh bentuk keterampilan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, kemampuan berpikir, dan bentuk peningkatan tertentu (Kumiyati, 2021: 9). Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di sekolah merupakan suatu proses yang rumit karena tidak sekadar memperoleh informasi dari guru, tetapi juga melibatkan berbagai kegiatan dan tindakan untuk mencapai hasil belajar yang baik (Harefa, 2021: 2). Nuridayanti (2022: 44) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh peserta didik setelah melaksanakan kegiatan belajar. Dalam proses pembelajaran hasil belajar siswa merupakan salah satu tolak ukur keberhasilan dalam dunia pendidikan. Hasil belajar dapat diartikan hasil yang diperoleh karena adanya aktivitas yang telah dilakukan, hasil belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, hasil belajar yang dicapai oleh siswa memiliki tingkatan yang berbeda dan untuk mencapai hasil belajar siswa sebagaimana yang diharapkan maka perlu diperhatikan model pembelajaran yang sesuai agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Hasil observasi awal berupa kegiatan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Cikuning 03 pada pembelajaran IPAS menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar masih rendah. Aktivitas belajar siswa yang rendah ditunjukkan dengan masih banyaknya siswa yang pasif pada saat pembelajaran, dari 19 siswa hanya 7 siswa (36,84%) yang aktif menjawab dan bertanya kepada guru sedangkan selebihnya 12 siswa (63,16%) tidak aktif dalam menjawab dan bertanya kepada guru, siswa lebih memilih diam dan sibuk dengan kegiatannya sendiri. Sedangkan hasil belajar yang rendah dikelas IV dibuktikan pada nilai asesmen lingkup materi akhir semester ganjil tahun 2022/2023 pada kelas IV yang memperoleh nilai rata-rata 52,26. Nilai rata-rata tersebut belum mampu mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu 75. Dari perolehan nilai tersebut hanya 2 siswa yang tidak remedi dari jumlah 19 siswa. Guru masih sering menggunakan metode ceramah atau model konvensional. Metode ini memusatkan kegiatan belajar kepada guru dan kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan metode ceramah dilakukan penyampaian secara lisan dan searah kepada siswa. Pembelajaran ini hanya menjadikan siswa menjadi pendengar (objek) sehingga mereka cenderung pasif (kurang aktif) akibatnya siswa terlihat bosan dan jenuh ketika pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan oleh

guru kurang bervariasi. Hal tersebut mengakibatkan proses pembelajaran kurang maksimal karena hanya guru yang aktif sedangkan siswa bersikap pasif. Pada dasarnya pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk aktif melalui berbagai pengalaman belajar dan berbagai interaksi yang dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran sehingga dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan.

Dari permasalahan yang telah dijelaskan, solusi yang memungkinkan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran kelompok atau sering disebut pembelajaran kooperatif. Salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif yang dipilih adalah model pembelajaran TGT.

Ahyar dkk. (2021: 39) menyebutkan bahwa model TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengukung pertandingan, berisikan permainan, berbentuk turnamen, tentunya dilakukan dalam hal kebaikan yaitu belajar mengajar suatu materi yang berguna dan bermanfaat bagi kehidupan.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Berto dan Aan (2018) mengatakan bahwa penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wulandari dkk. (2017) mengatakan bahwa salah satu penyebab rendahnya aktivitas belajar siswa adalah cara mengajar guru yang konvensional yaitu hanya dengan mengandalkan metode ceramah sehingga pembelajaran menjadi *teacher centered*, dan penerapan model pembelajaran TGT terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada proses pembelajaran IPS.

TGT dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial, maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Misalnya pada pelajaran IPAS yang menggabungkan ilmu eksak dan ilmu sosial. IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial memuat pembelajaran tentang sains dan sosial yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan.

Media memiliki fungsi untuk memperlancar jalan menuju tujuan pembelajaran. Media dan video yang praktis dan mudah dibuat saat ini adalah media *powtoon*. Syamsuri dkk. (2023: 73) mengatakan bahwa aplikasi *powtoon* merupakan sebuah

aplikasi untuk presentasi dan membuat video animasi interaktif. Penggunaan aplikasi ini untuk kebutuhan media pembelajaran seperti presentasi, video animasi, infografis bergerak, dan lainnya.

Menurut hasil penelitian Pangestu dan Achmad (2018) saat melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif, keefektifan media adalah 93,24% yang berarti layak, menunjukkan bahwa media aplikasi *powtoon* layak dan dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran. Berkaitan dengan latar belakang masalah di atas, maka aktivitas dan hasil belajar sangat penting dimiliki oleh siswa kelas IV SDN Cikuning 03 memiliki aktivitas dan hasil belajar yang rendah. Oleh sebab itu, maka sangat perlu dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran yang ada dari model pembelajaran dan media pembelajaran yang berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *powtoon* dapat meningkatkan aktivitas belajar IPAS, untuk mengetahui apakah model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS dan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *powtoon* terhadap aktivitas dan hasil belajar IPAS.

LANDASAN TEORI

Model Pembelajaran Tgt (*Teams Games Tournament*)

Rustiyarso dan Tri (2020: 101) menjelaskan bahwa model pembelajaran TGT merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang diterapkan secara berkelompok yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, maupun ras yang berbeda. TGT menggunakan sistem kelompok yang dibentuk secara acak tanpa melihat latar belakang murid sehingga hal itu memberikan rasa keadilan pada murid. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa melalui permainan dan turnamen.

Aplikasi Powtoon

Syamsuri dkk. (2023: 73) mengatakan bahwa aplikasi *powtoon* merupakan sebuah aplikasi untuk presentasi dan membuat video animasi interaktif. Penggunaan aplikasi ini untuk kebutuhan media pembelajaran seperti presentasi, video animasi,

infografis bergerak, dan lainnya. Dengan menggunakan aplikasi ini, penjelasan konsep materi akan lebih mudah ditangkap siswa. Aplikasi *powtoon* memiliki berbagai fitur dan template yang akan membantu memudahkan proses pembuatan media pembelajaran.

Mersand dalam Simarmata dkk. (2022: 131) mengatakan bahwa *powtoon* adalah perangkat lunak animasi berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk cepat dan mudah dalam membuat presentasi animasi dengan memanipulasi objek yang telah dibuat sebelumnya, memasukkan gambar yang diimpor, memasukkan musik yang disediakan, dan memasukkan sulih suara yang dibuat oleh pengguna.

Kelebihan dalam pembuatan media audio-visual *powtoon*: Penggunaanya praktis, mudah diakses dengan tanpa harus mengunduh aplikasi; Terdapat banyak pilihan template *background* sehingga dalam lembar kerja hanya perlu menyisipkan gambar, tulisan, audio, dan video yang ingin dijadikan materi ajar; Tersedia konten animasi, huruf, dan efek transisi; Tampilan dinamis, menarik, dan interaktif; Dapat disimpan dalam format MPEG, MP4, AVI, atau langsung berbagi di YouTube; Berupa video pembelajaran yang dapat menggabungkan gambar, video, dan audio. Sedangkan kelemahannya yaitu: Merupakan *software online* yang memerlukan internet untuk membukanya; Durasi yang terbatas; Untuk menyimpan memerlukan internet dengan kecepatan stabil jika tidak penyimpanan akan gagal; Bagi pengguna *powtoon* yang tidak membayar hanya dapat mengunduh file melalui Youtube (Simarmata, dkk. 2022: 132).

Aktivitas Belajar

Ulum (2022: 28) mengatakan bahwa aktivitas siswa merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam kelas pada saat proses pembelajaran yang menghasilkan suatu perilaku dan mempengaruhi hasil belajar siswa. Belajar sangat dibutuhkan adanya aktivitas, karena tanpa adanya aktivitas proses belajar tidak mungkin berjalan dengan baik. Pada proses aktivitas pembelajaran melibatkan seluruh aspek siswa baik jasmani maupun rohani sehingga perubahan perilakunya dapat berubah dengan cepat, tepat, mudah, benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Kumiyati (2021: 9) mengatakan bahwa aktivitas belajar adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan seseorang dalam proses memperoleh bentuk keterampilan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, kemampuan berpikir, dan bentuk peningkatan tertentu. Hal ini sejalan dengan Paul B. Diedric dalam Ulum (2022:28-29) mengemukakan jenis-jenis

aktivitas dalam belajar: a) *Visual activities* (kegiatan visual), seperti membaca, memperhatikan orang lain yang melakukan kegiatan, melakukan percobaan, dan mengamati kegiatan orang lain. b) *Oral activities* (kegiatan lisan), seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberikan saran, mengeluarkan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi. c) *Listening activities* (kegiatan mendengarkan), seperti mendengarkan penyaji mempresentasikan, mendengarkan percakapan, diskusi kelompok. d) *Writing activities* (kegiatan menulis), seperti menulis jawaban, menulis laporan, menulis hasil diskusi, menyalin. e) *Drawing activities* (kegiatan menggambar), seperti membuat grafik, menggambar diagram, membuat peta. f) *Motor activities* (kegiatan motorik), seperti melakukan percobaan, menemukan solusi, berdiskusi, melaksanakan pameran, membuat model. g) *Mental activities* (kegiatan mental), seperti mengingat, memecahkan soal, mengambil keputusan, menganalisis dan memahami. h) *Emotional activities* (kegiatan emosional), seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, berani, tenang, bergairah, dan gugup.

Hasil Belajar

Wahyuningsih (2020: 65) mengatakan bahwa belajar diartikan sebagai usaha untuk memperoleh dan mengumpulkan sejumlah ilmu pengetahuan sedangkan hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang disebabkan oleh pengalaman dan bukan hanya salah satu aspek potensi saja. Hasil belajar seseorang dapat ditunjukkan dengan perubahan tingkah laku yang ditampilkan dan dapat diamati sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan belajar.

Pelajaran IPAS

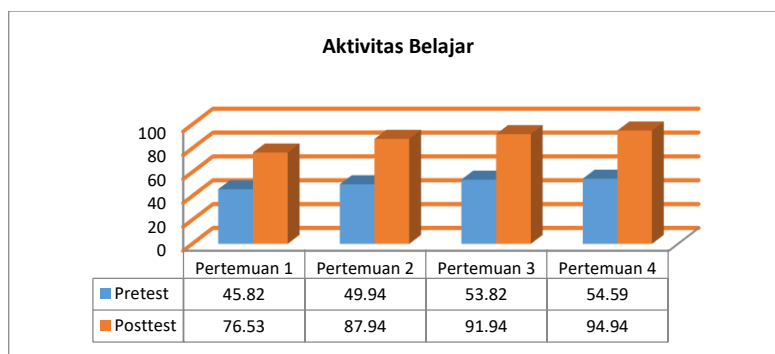
Suhelayanti (2023: 100) mengemukakan IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang menggabungkan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial memuat pembelajaran tentang sains dan sosial yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Cikuning 03. SD ini terletak di Jalan Raya Bumiayu Salem KM 19 Terlaya Kecamatan Bantarkawung Kabupaten Brebes, Provinsi Jawa Tengah. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan Pre-Experimental Design dengan bentuk One Group Pretest-Posttest. Populasinya yaitu seluruh siswa kelas IV SD Negeri Cikuning 03 dan sampel menggunakan teknik pengambilan sampling jenuh. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan tes. Uji validitas dan reliabilitas menggunakan uji validitas isi, reliabilitas KR-20, Tingkat kesukaran dan daya pembeda. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, *uji n-gain*, dan *paired sample t-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *powtoon* dapat meningkatkan aktivitas belajar IPAS



Bagan 1. Grafik Aktivitas Belajar

Berdasarkan bagan 1 diperoleh data aktivitas belajar siswa pada pertemuan pertama, kedua, ketiga, dan keempat pada *posttest* menunjukkan hasil yang berbeda dimana aktivitas belajar siswa pada pertemuan kedua, ketiga, dan keempat lebih baik dibandingkan pertemuan pertama. Saat *Posttest* pertemuan 1 termasuk kategori baik (76,53), karena siswa masih belum terbiasa melakukan presentasi kelompok sesuai prosedur, masih banyak yang tidak mendengarkan presentasi kelompok lain dan tidak bersikap tenang saat melakukan pertandingan, dikarenakan terlalu antusias saat pertama kali bermain *game* TGT. Pada pertemuan 2 mengalami peningkatan yaitu (87,94) masuk kategori sangat baik karena banyak siswa tertarik memahami materi yang ada di dalam video kemudian mau mendengarkan penjelasan guru akibatnya memahami materi dan bisa menjawab pertanyaan saat melakukan pertandingan, karena paham akhirnya siswa

bisa mengingat kembali materi yang telah diajarkan. Pada pertemuan 3 mengalami peningkatan sebesar (91,94) termasuk kategori sangat baik karena lebih banyak siswa yang cepat paham materi yang ada dalam video, lebih cepat menjawab pertanyaan yang diajukan guru dan menemukan solusi bersama kelompoknya. Pada pertemuan ke 4 mengalami peningkatan sebesar (94,94) termasuk kategori sangat baik karena lebih banyak siswa aktif pada setiap aspek aktivitas belajar ketika pembelajaran berlangsung.

Dapat dilihat dari presentase aktivitas belajar siswa pada pertemuan pertama, kedua, ketiga, dan keempat pada pembelajaran menggunakan model konvensional menunjukkan hasil yang lebih rendah dibandingkan menggunakan model TGT berbantuan aplikasi *powtoon* karena tidak adanya model dan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran, hanya beberapa siswa yang aktif sehingga mengakibatkan rendahnya aktivitas belajar siswa. Penjelasan diatas menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *powtoon* efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SD Negeri Cikuning 03. Berdasarkan grafik aktivitas belajar di atas, aktivitas belajar siswa menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *powtoon* terlihat lebih meningkat daripada menggunakan model konvensional.

Berdasarkan hasil nilai aktivitas belajar siswa terdapat peningkatan pada aktivitas belajar siswa. Nilai rata-rata presentase aktivitas belajar siswa pada *posttest* > *pretest* yaitu $87,94 > 51,18$. Sehingga disimpulkan H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hasil ini menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “terdapat peningkatan aktivitas belajar IPAS menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *powtoon*”.

Sejalan dengan pendapat Diyah (2020: 8) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan tepat, dibuat dengan benar dan digunakan secara efektif mempunyai pengaruh yang besar terhadap kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut dikarenakan penggunaan media dapat menghemat waktu, menarik perhatian, klarifikasi ide, menguatkan konsep, menemukan titik poin dan membantu daya ingat. Media pembelajaran yang digunakan dalam sebuah pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran. Parhusip, dkk (2023: 304) yang menyatakan bahwa model TGT membantu siswa untuk bertanggung jawab dalam kelompok untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan, membantu siswa untuk menjalankan instruksi yang diberikan guru, siswa mengalami peningkatan untuk bisa bertanya pada

guru dan teman, dan mampu menyampaikan hasil diskusi kelompok. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan rahmawati (2021) dengan judul “*Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT Pada Pembelajaran Tematik Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Di Sekolah Dasar Kabupaten Lampung Tengah*” menunjukkan bahwa berdasarkan hasil observasi sebelum dan setelah diberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif TGT didapatkan sebesar 72,94% lebih tinggi dibandingkan sebelum mendapatkan perlakuan sebesar 43,52%. Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Ati dkk. (2021) dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Sistem Koloid*” menunjukkan bahwa TGT menjadikan siswa lebih aktif dan mempunyai peran penting dalam pembelajaran, siswa menjadi antusias dalam menerima pembelajaran, siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa menjadi lebih menghargai pendapat temannya, sehingga membentuk kerjasama yang baik, siswa menjadi lebih bertanggung jawab dan dapat menerima perbedaan yang dimiliki teman sekelompok.

Model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS

Hasil Belajar IPAS	N	Minimum	Maksimum	Mean
<i>Pretest</i>	17	13	53	34,24
<i>Posttest</i>	17	60	97	82,82

Tabel 1. Data Deskriptif Statistik Hasil Belajar IPAS

Berdasarkan tabel 1 analisis hasil uji *paired sample t-test* pada *pretest* dan *posttest* dapat diketahui bahwa kemampuan hasil belajar IPAS pada *pretest* dan *posttest* berbeda. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai *pretest* dengan rata-rata 34,24 dan tidak ada yang tuntas KKM. Sedangkan pada *posttest* hanya terdapat 1 siswa yang tidak tuntas. Dari hasil tersebut kita dapat ketahui bahwa hasil *posttest* lebih baik dari segi rata-rata. Berdasarkan nilai hasil belajar siswa mengindikasikan terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa. Nilai rata-rata presentase aktivitas belajar siswa pada *posttest* > *pretest* yaitu $82,82\% > 34,24$. Sehingga dapat disimpulkan H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hasil ini menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “terdapat peningkatan hasil belajar IPAS menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan

aplikasi *powtoon*”.

Sejalan dengan pendapat Hamidulloh (2017: 42) menyatakan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam menerima pelajaran sehingga siswa mendapat nilai yang lebih tinggi. Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Setiadi dkk. (2019) dengan judul “Pengaruh Model TGT Media Dakonmatika Materi FPB & KPK Terhadap Hasil Belajar” menunjukkan bahwa model Teams Game Tournament dengan bisa digunakan sebagai variasi pembelajaran yang dapat membuat siswa tidak jenuh atau merasa bosan melainkan merasa senang mengikuti pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan dapat diserap dengan baik dan hasil belajar siswa dapat meningkat diatas kriteria ketuntasan minimal yang sudah ditentukan.

Keefektifan model TGT berbantuan aplikasi *powtoon* terhadap aktivitas dan hasil belajar IPAS

N-gain	Minimum (Rata-rata)	Maksimum (Rata-rata)	Mean
Aktivitas belajar	60	85	76
Hasil belajar	53	95	75

Tabel 2. Uji n-gain aktivitas belajar dan hasil belajar

Berdasarkan tabel 2 diperoleh keefektifan n-gain pada aktivitas belajar rata-rata minimum 60 dan rata-rata maksimum yaitu 85 dengan kriteria efektif kategori tinggi yang berarti $posttest \neq pretest$ yaitu $85 \neq 60$. Sedangkan pada hasil belajar rata-rata minimum 53 dan rata-rata maksimum yaitu 95 dengan kriteria efektif kategori tinggi yang berarti $posttest \neq pretest$ yaitu $95 \neq 53$. Nilai rata-rata presentase aktivitas belajar dan hasil belajar siswa pada *posttest* dan *pretest* yaitu $posttest \neq pretest$. Sehingga dapat disimpulkan H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hasil ini menjawab rumusan masalah penelitian ini yaitu “terdapat keefektifan pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *powtoon* terhadap aktivitas dan hasil belajar IPAS”.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nursifa (2018) yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V Di Min 2 Bandar Lampung” menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT efektif terhadap hasil belajar IPA, model TGT merupakan

pembelajaran terarah melalui proses kerjasama dan saling membantu serta dapat memberi kesempatan peserta didik terlibat langsung memecahkan masalah, mengajukan pendapat sehingga dengan sendirinya peserta didik merasa harus terlibat dalam proses pembelajaran dan akan termotivasi untuk belajar sehingga aktivitas belajar meningkat yang akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Waluyo (2016) yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Cerpen kelas V SD Negeri 1 Kejobong Kabupaten Purbalingga” menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan aktivitas belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan model pembelajaran konvensional, berdasarkan pengujian keefektifan diperoleh keefektifan model pembelajaran terhadap aktivitas belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 1 Kejobong pada materi cerpen.

SIMPULAN

Berdasarkan penyajian dan analisis data pada pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *powtoon* dapat meningkatkan dan efektif terhadap aktivitas dan hasil belajar IPAS. Hasil analisis dengan menggunakan uji *Paired Sample T-test* dengan bantuan SPSS 16 maka didapat nilai rata-rata aktivitas belajar pada *pretest* sebesar 51,18 sedangkan *posttest* memiliki rata-rata 87,94 dan hasil belajar pada *pretest* sebesar 34,24 sedangkan *posttest* memiliki rata-rata 82,82. *Pretest* dan *posttest* pada aktivitas belajar maupun hasil belajar diperoleh nilai sig 0,000 artinya $< 0,05$ sehingga H_0 ditolak H_1 diterima artinya terdapat peningkatan aktivitas dan hasil belajar IPAS. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *powtoon* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPAS. Dikatakan efektif karena berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan uji *n-gain* dengan bantuan SPSS 16 aktivitas dan hasil belajar setelah diberi perlakuan model TGT berbantuan aplikasi *powtoon* aktivitas belajar mengalami peningkatan yaitu 76% dan rata skor *n-gain* hasil belajar adalah 75%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model TGT berbantuan aplikasi *powtoon* memiliki kategori efektif terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar kategori tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, D. B. dkk. (2021). *Model-Model Pembelajaran*. Pradina Pustaka.
- Amin dan Linda, Y. S. S. (2022). *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. Bekasi: Pusat Penerbitan LPPM.
- Ati, K. D. dkk. 2021. "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Sistem Koloid". *Jurnal Al'Ilmi*. Vol. 10 (1). 29-35.
- Berto, R. dan Aan, N. 2018. "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V SDN 2 Purwawinangun Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan". *Jurnal Pedagogi*. Vol. 5 (1).
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Fauzi, A. F. dkk. (2023). *Landasan Pendidikan*. Serang Banten: Sada Kurnia Pustaka.
- Hamidulloh, I. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*. Semarang: Pilar Nusantara.
- Harefa, Darmawan. (2021). *Monograf Penggunaan Model Pembelajaran Meaningful Instructional Design Dalam Pembelajaran Fisika*". Solok: Penerbit Insan Cendekia Mandiri.
- Kumiyati, Wiwik. (2021). *Rampak Livisa Solusi Meningkatkan Aktivitas Belajar Tari*. Yogyakarta: Penerbit YLGI.
- Nuridayanti. (2022). *Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar dengan Pendekatan Problem Posing*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management.
- Nursifa, A. (2018). *Efektifitas Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V Di MIN 2 Bandar Lampung*. Skripsi. Universitas Islam Negeri.
- Pangestu, M. D. dan Achmad, A. W. 2018. "Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter.
- Parhusip, G. D. dkk. 2023. "Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT)". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. Vol. 11 (2). 293-306.
- Rahmawati, A. (2021). *Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT Pada Pembelajaran Tematik Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Di Sekolah Dasar Kabupaten Lampung Tengah*. Tesis. Universitas Muhammadiyah Pringsewu.
- Rustiyarso dan Tri, W. (2020). *Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Noktah.
- Setiadi, Z. dkk. 2019. "Pengaruh Model TGT Media Dakonmatika materi FPB & KPK Terhadap Hasil Belajar". *International Journal of Elementary Education*. Vol. 3 (4). 501-510.
- Simarmata, Janner dkk. (2022). *Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Yayasan Kita Menulis.
- Suhelayanti, dkk. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis.
- Susetyo, A. M. dkk. (2023). *Inovasi Pembelajaran Abad 21*. Jember: Um Jember Press.
- Syamsuri dkk. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. Bandung: Media Sains Indonesia.

- Ulum, Mamba'ul. (2022). *Media Pembelajaran Karton Bekas Snack*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Waluyo, W. I. (2016). *Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Cerpen Kelas V SD Negeri 1 Kejobong Kabupaten Purbalingga*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.