

Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Smart Box* terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN Bagi

Asmarani Aristu, Universitas PGRI Madiun

Candra Dewi ✉, Universitas PGRI Madiun

Suyanti, Universitas PGRI Madiun

✉ candra@unipma.ac.id

Abstract: *Based on observations and interviews conducted at SDN Bagi 03 Kab.Madiun, it appears that their learning outcomes are still low. This is because students still have difficulty understanding IPAS learning, as the model used by teachers is still lecture-based, causing students to feel bored during lessons. This study used a quantitative experimental method with a Nonequivalent Control Group Design to measure the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model supported by Smart Box media on the IPAS learning outcomes of fourth-grade students at SDN Bagi. Data collection techniques were carried out through tests. Data analysis in this study was conducted using three types, namely descriptive analysis, associative analysis, and prerequisite tests. Before conducting the t-test analysis, the researcher performed prerequisite tests, including normality and homogeneity tests, to ensure that the data obtained met the necessary assumptions. Based on the independent sample test (t-test), it was found that the Sig. (2-tailed) value was $0.023 < 0.05$. Based on the research results, it was proven that the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model with the assistance of Smart Box media significantly influenced the learning outcomes of fourth-grade students in the IPAS subject at SDN Bagi.*

Keywords: *Teams Games Tournament, learning outcomes, quantitative*

Abstrak: Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan di SDN Bagi 03 Kab.Madiun ternyata hasil belajar mereka masih terbilang rendah. Hal itu disebabkan karena peserta didik masih kesulitan memahami pembelajaran IPAS, dikarenakan model yang digunakan oleh guru masih menggunakan model ceramah sehingga peserta didik yang merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design* untuk mengukur pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang didukung oleh media Smart Box terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN Bagi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan tiga jenis, yaitu analisis deskriptif, analisis asosiatif, dan uji prasyarat. Sebelum melakukan analisis uji-t, peneliti melakukan uji prasyarat, yang meliputi uji normalitas dan homogenitas, untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memenuhi asumsi yang diperlukan. Berdasarkan uji independent sample test (t-test) diperoleh bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,023 < 0,05$. Berdasarkan hasil penelitian, terbukti bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan bantuan media Smart Box secara signifikan mempengaruhi hasil belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPAS di SDN Bagi

Kata Kunci: Teams Games Tournament, hasil belajar, kuantitatif



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Abd Rahman BP, 2022). Tujuan pendidikan di sekolah sudah ditetapkan oleh pemerintah dan ditentukan dalam proses belajar mengajar di kelas. Ketercapaian tujuan pendidikan yang baik memiliki kaitan erat antara guru, peserta didik, kurikulum, serta sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah. Guru memiliki peran penting dalam tercapainya sebuah tujuan pendidikan. Oleh sebab itu, guru harus memilih model pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang disampaikan demi tercapainya tujuan Pendidikan (V. Febrianti et al., 2022).

Proses pembelajaran yang efektif dirancang dengan tujuan utama untuk memaksimalkan pencapaian prestasi belajar peserta didik. Salah satu pendekatan yang dapat mendukung pencapaian tersebut adalah penerapan model pembelajaran kooperatif (Malini & Insanistyo, 2023). Model ini menawarkan suasana belajar yang berbeda dibandingkan dengan metode konvensional, karena menekankan pada kerja sama antar peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil. Melalui interaksi kelompok ini, peserta didik tidak hanya menjadi lebih aktif, tetapi juga terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran kooperatif mampu menciptakan lingkungan yang inovatif dan kreatif, dimana peserta didik terdorong untuk saling membantu, berbagi pengetahuan, dan mengembangkan pemahaman secara kolaboratif. Dengan demikian, model ini tidak hanya berfokus pada hasil akademik, tetapi juga membentuk sikap sosial positif dan keterampilan kerja sama yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu pendekatan dalam pembelajaran kooperatif adalah model *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu pendekatan yang menggabungkan unsur kompetisi dalam suasana yang positif dan menyenangkan. Melalui model ini, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendorong peserta didik untuk bersaing secara sehat setelah memperoleh dukungan dari teman mereka (Muhlus & Wachidah, 2025). Peserta didik dikelompokkan ke dalam tim-tim kecil dengan anggota yang memiliki kemampuan akademik berbeda, sehingga tercipta kolaborasi yang saling melengkapi. TGT melibatkan seluruh peserta didik secara terstruktur tanpa membedakan kemampuan belajar, serta mengintegrasikan permainan dan penghargaan yang menjadikan pembelajaran lebih rileks dan menarik. Selain membantu pemahaman materi, model ini juga menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, keterlibatan aktif, dan sportivitas, yang secara tidak langsung mengembangkan kemampuan afektif serta membentuk karakter positif dalam diri peserta didik (Sholicha et al., 2021). Model ini juga dapat diterapkan dalam pembelajaran IPAS.

Pembelajaran IPAS merupakan suatu mata pelajaran yang ada pada struktur Kurikulum Merdeka. IPAS merupakan mata pelajaran baru yang merupakan gabungan dari IPA dan IPS. IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Fokus utama yang ingin dicapai dari pembelajaran IPAS di SD bukan hanya pada banyaknya isi materi yang di serap peserta didik, akan tetapi peserta didik dapat memanfaatkan pengetahuan yang dimilikinya dan menerapkannya pada kehidupan nyata di lingkungan. Tingkat keberhasilan pada pembelajaran IPAS tentunya dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar merupakan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu (Suratman et al., 2019). Hasil belajar sendiri biasanya diukur dari ulangan harian, tugas dan juga ulangan akhir. Hasil belajar keseluruhan dari masing-masing peserta didik akan tersaji didalam

rapot dan biasanya dibagikan pada peserta didik di akhir semester. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik akan memberikan informasi apakah selama pembelajaran di sekolah, peserta didik tersebut mendengarkan penjelasan guru atau tidak.

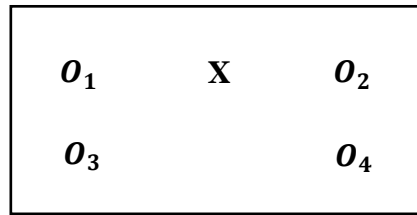
Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan di SDN Bagi 03 Kab.Madiun dengan narasumber salah satu guru pengampu mata pelajaran IPAS dengan didasari oleh rapot peserta didik kelas IV bahwa ternyata hasil belajar mereka masih dibidang rendah. Hal itu disebabkan karena peserta didik masih kesulitan memahami pembelajaran IPAS, dikarenakan model yang digunakan oleh guru disana masih menggunakan model ceramah biasa sehingga banyak peserta didik yang merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Selain itu guru juga belum pernah menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajarannya. Guru hanya pernah menggunakan media pembelajaran PPT dalam menyampaikan materi, jadi peserta didik tidak pernah terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran karena tidak ada media pembelajaran yang interaktif dapat langsung dicoba oleh peserta didik. Pembelajaran interaktif yang membantu peserta didik dalam belajar dan penguasaan materi sehingga hasil belajar peserta didik juga akan meningkat (Tarigan, 2024). Sedangkan sebenarnya pembelajaran IPAS akan lebih menyenangkan jika diselipkan beberapa media pembelajaran interaktif. Adanya media pembelajaran berupa *Smart Box* sebagai alat peraga dalam pembelajaran IPAS memungkinkan peserta didik memiliki pengalaman visual, meningkatkan hasil belajar, dan membuat konsep IPAS menjadi lebih jelas dan mudah.

Hasil dari penelitian terdahulu yang diimplementasikan kepada 55 peserta didik diperoleh bahwa media *Smart Box* mendapatkan data nilai rata-rata hasil belajar IPA pada kelas A (eksperimen) lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelas B (kontrol) yaitu $74,24 > 61,57$, oleh karena itu media *Smart Box* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Paramitha & Zulherman, 2022). Nilai rata-rata penerapan *Smart Box* pada hasil belajar IPAS menunjukkan bahwa nilai *pre-test* sebesar 43,04 dan pada *post-test* sebesar 78,0 termasuk penerapan *Smart Box* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS pada penelitian (Sudarto & Amin, 2024). Pada penelitian (Mihwatun et al., 2024) media *Smart Box* memperoleh presentase 83,33% dengan nilai rata-rata 79,41 yang masuk dalam kriteria tinggi. Dengan demikian media *Smart Box* ini dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut, media *Smart Box* dapat menjadi alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik karena media ini sebagai alat permainan edukatif yang mencakup materi IPAS dan berbagai soal yang dapat dikerjakan lewat permainan, memungkinkan peserta didik melihat dan memahami konsep-konsep ilmiah dan sosial dengan lebih jelas, serta meningkatkan daya ingat mereka. Maka dari itu, peneliti ingin melakukan terobosan baru dengan melaksanakan penelitian berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Smart Box* Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN Bagi 03". Diharapkan dengan adanya media pembelajaran *Smart Box* ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran IPAS

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design* untuk mengukur pengaruh model pembelajaran Teams Games-Tournament (TGT) yang didukung oleh media *Smart Box* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN Bagi. Pada desain ini terdapat dua kelompok, kemudian diberi *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Menurut Sugiyono (2023) desain tersebut ditampilkan sebagai berikut:



Gambar 1. 1 *Bagan Desain Penelitian*

Keterangan :

- O_1 : Nilai *pre-test* kelompok eksperimen
- O_3 : Nilai *pre-test* kelompok kontrol
- X : Perlakuan
- O_2 : Nilai *post-test* kelompok eksperimen
- O_4 : Nilai *post-test* kelompok kontrol

SDN Bagi dipilih sebagai lokasi penelitian karena setelah dilakukan observasi ternyata sekolah ini memiliki permasalahan dalam proses pembelajaran IPAS seperti kurangnya inovasi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini kelas kontrol terdiri dari siswa kelas IV SDN Bagi 02, sedangkan kelas eksperimen terdiri dari siswa kelas IV SDN Bagi 03. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh, dimana semua siswa kelas IV SDN Bagi 02 dan 03 yang menjadi populasi akan menjadi sampel seluruhnya (Suryani et al., 2023). Dengan demikian, seluruh populasi siswa kelas empat di sekolah tersebut ikut serta dalam penelitian ini sehingga temuan yang diperoleh dapat mewakili kondisi yang lebih luas. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes untuk mengukur hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS setelah menerapkan model pembelajaran yang diteliti. Sebelum instrument tes dapat dipakai dalam penelitian, instrumen tes harus melewati serangkaian uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran soal dan uji daya pembeda.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan tiga jenis, yaitu analisis deskriptif, analisis asosiatif, dan uji prasyarat. Analisis deskriptif menjelaskan jenis data yang dikumpulkan, sedangkan analisis asosiatif digunakan untuk memeriksa apakah variabel yang diteliti memiliki hubungan atau tidak. Sebelum melakukan analisis tambahan atau uji-t, peneliti melakukan uji prasyarat, yang meliputi uji normalitas dan homogenitas, untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memenuhi asumsi yang diperlukan.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang digunakan dalam penelitian memiliki distribusi normal. Apabila jumlah sampel kurang dari lima puluh orang, maka uji yang digunakan adalah Shapiro-Wilk karena lebih sesuai untuk ukuran sampel kecil. pada penelitian ini, uji yang digunakan adalah Shapiro-Wilk dikarenakan jumlah sampel sebanyak 18 siswa dan 19 siswa. Berikut rumus uji normalitas menurut (Sintia et al., 2022) yaitu:

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[\sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2, i = 1, 2, 3, \dots, n$$

Keterangan:

- n = Jumlah data
- a = *Coefficient test Shapiro-Wilk*

Untuk mengetahui nilai D dapat dilihat pada rumus berikut:

$$D = \sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2; i = 1, 2, 3, \dots, n$$

Keterangan:

\bar{X} = Rata-rata data

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan kelompok data berasal dari populasi yang homogen. Uji homogenitas menggunakan uji Levene Statistic, kriterianya adalah signifikansi untuk hasil perhitungan lebih besar dari 0,05 berarti variansi pada tiap kelompok sama (homogen). Berikut rumus uji homogenitas:

- Mencari Varians/Standar deviasi Variabel X dan Y

$$S_X^2 = \sqrt{\frac{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

$$S_Y^2 = \sqrt{\frac{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)}}$$

- Mencari F hitung dari varians X dan Y

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

S_1^2 : varians kelompok 1

S_2^2 : varians kelompok 2

3. Uji Independent Sample Test (t-test)

Melalui uji Independent Sample Test (t-test) dalam penelitian ini diharapkan dapat menemukan perbedaan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dibandingkan dengan yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Angka signifikansi yang digunakan dalam analisis data yaitu 0,05 (5%) (Dewi, 2022). Berikut rumus uji t-test:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan:

\bar{x}_1 : Rata-rata sampel 1

\bar{x}_2 : Rata-rata sampel 2

S_1 : Simpangan baku sampel 1-

S_2 : Simpangan baku sampel 2

S_1^2 : Varians sampel 1

S_2^2 : Varians sampel 2

r : Korelasi antara dua sampel

HASIL PENELITIAN

Gambaran Data Hasil Belajar IPAS Materi Tumbuhan Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Smart Box

Pretest dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pretest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol dilaksanakan

pada hari Rabu tanggal 28 Mei 2025. Peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol berjumlah 37 orang.

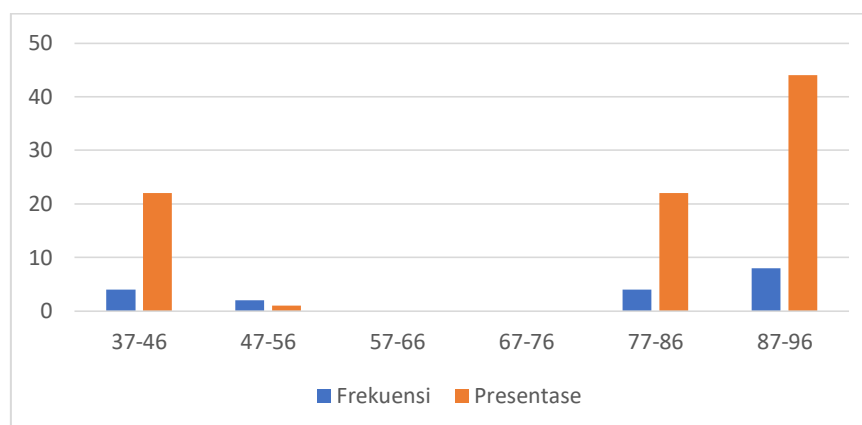


Gambar 1. 2 Penggunaan Media Smart Box

Hasil pengolahan data *pretest* peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. 1 Hasil Pretest Peserta didik Kelas Kontrol

Interval Nilai	Frekuensi	Presentase (%)
37-46	4	22
47-56	2	1
57-66	0	0
67-76	0	0
77-86	4	22
87-96	8	44
N	18	
Mean	73,27	
Median	82,5	
Modus	-	

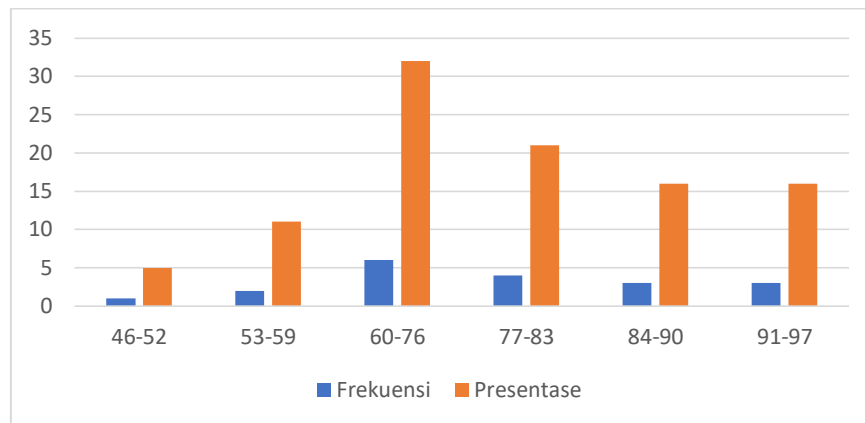


Gambar 1. 3 Histogram Hasil Pretest Kelas Kontrol

Tabel 1. 2 Hasil Pretest Peserta didik Kelas Eksperimen

Interval Nilai	Frekuensi	Presentase (%)
----------------	-----------	----------------

46-52	1	5
53-59	2	11
60-76	6	32
77-83	4	21
84-90	3	16
91-97	3	16
N	19	
Mean	76,47	
Median	82	
Modus	83	



Gambar 1. 4 Histogram Hasil Pretest Kelas Eksperimen

Setelah dilakukan pengolahan data hasil *pretest* peserta didik di kelas kontrol dan eksperimen maka diperoleh nilai rata-rata dari masing-masing kelas dan juga nilai terendah serta nilai tertinggi dari masing-masing kelas. Berikut adalah rincian hasil *pretest* peserta didik di kelas kontrol dan kelas eksperimen yang disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 1. 3 Perbandingan Rata-rata Nilai Pretest pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	Jumlah Peserta didik	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
Kontrol	18	95	37	73,2778
Eksperimen	19	97	48	76,4737

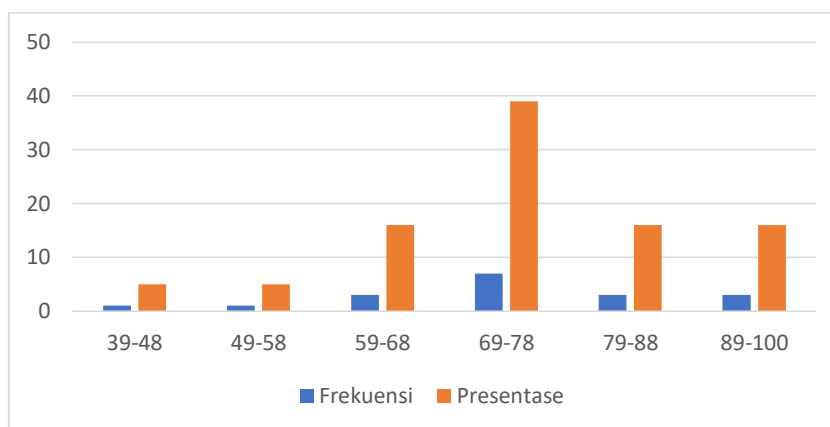
Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai tertinggi dan nilai terendah *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki perbedaan. Nilai rata-rata *pretest* peserta didik di kelas kontrol sebesar 73,2778 atau 73,72 sedangkan nilai rata-rata *pretest* peserta didik di kelas eksperimen sebesar 76,4737 atau 76,47. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik di kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki selisih sebesar 2,75. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol.

Gambaran Data Hasil Belajar IPAS Materi Tumbuhan Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan *Smart Box*

Data *post-test* peserta didik pada kelas kontrol dan eksperimen diperoleh setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Pada kelas kontrol kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah, sedangkan pada kelas eksperimen kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan menggunakan media pembelajaran *Smart Box*. *Post-test* di kelas kontrol dan kelas eksperimen dilaksanakan pada hari Senin tanggal 2 Juni 2025. Hasil pengolahan data *pretest* peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.4 Hasil *Post-test* Peserta didik Kelas Kontrol

Interval Nilai	Frekuensi	Presentase (%)
39-48	1	5
49-58	1	5
59-68	3	16
69-78	7	39
79-88	3	16
89-100	3	16
N	18	
Mean	74,11	
Median	73,5	
Modus	72	

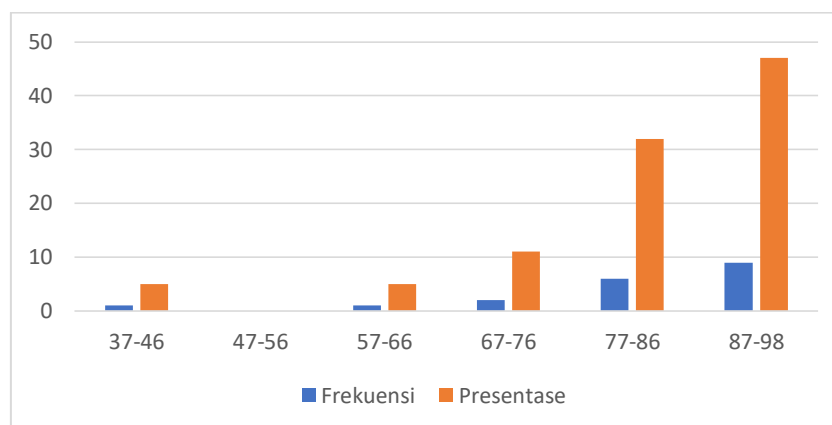


Gambar 1.5 Histogram Hasil *Post-test* Kelas Kontrol

Tabel 1.5 Hasil *Post-test* Peserta didik Kelas Eksperimen

Interval Nilai	Frekuensi	Presentase (%)
37-46	1	5
47-56	0	0
57-66	1	5
67-76	2	11

77-86	6	32
87-98	9	47
N	19	
Mean	82,47	
Median	87	
Modus	85 dan 89	



Gambar 1. 6 Histogram Hasil Post-test Kelas Eksperimen

Setelah dilakukan pengolahan data hasil *post-test* peserta didik di kelas kontrol dan eksperimen maka diperoleh nilai rata-rata dari masing-masing kelas dan juga nilai terendah serta nilai tertinggi dari masing-masing kelas. Berikut adalah rincian hasil *pretest* peserta didik di kelas kontrol dan kelas eksperimen yang disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 1. 6 Perbandingan Rata-rata Nilai Post-test pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	Jumlah Peserta didik	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
Kontrol	18	100	39	74,1111
Eksperimen	19	98	46	82,4737

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa nilai tertinggi *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berbeda. Nilai tertinggi pada kelas kontrol mencapai 100 sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 98, dapat diperoleh informasi bahwa nilai tertinggi pada kelas kontrol lebih besar daripada pada kelas eksperimen. Tetapi, hal ini dapat dilihat dari nilai terendah masing-masing kelas, yang ternyata kelas kontrol memiliki nilai terendah sebesar 39 dengan rata-rata 74,1111 atau 74,11. Sedangkan nilai terendah pada kelas eksperimen sebesar 46 dan memiliki rata-rata yaitu sebesar 82,4737 atau 82,37.

Uji Prasayarat Untuk Mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Smart Box Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN Bagi

Setelah penelitian selesai dilaksanakan, data diperoleh dalam bentuk temuan pretest-posttest dari masing-masing siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Selanjutnya peneliti menguji uji normalitas dan homogenitas berikut disajikan dalam bentuk tabel:

Tabel 1. 7 Hasil Uji Normalitas

Variabel	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest Kontrol	0,896	18	0,050
Posttest Kontrol	0,948	18	0,403
Pretest Eksperimen	0,962	19	0,632
Posttest Eksperimen	0,911	19	0,090

Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk. Dalam pengujian ini menggunakan kriteria nilai Sig. > 0,05 yang berarti data hasil *post-test* pada kelas kontrol berdistribusi normal. Pada kelompok eksperimen jumlah siswa adalah 19 atau $n = 19$ dan pada kelompok kontrol jumlah siswa adalah 18 atau $n = 18$. Pengujian memperoleh nilai 0,403 pada kelas kontrol dan 0,090 pada kelas eksperimen. Hasil penelitian yang diperoleh dari pengujian normalitas yang telah disajikan dapat dilihat memiliki distribusi normal.

Tabel 1. 8 Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Lavene Statistic	df1	df2	Sig.
Rata-rata	0,016	1	35	0,899
Median	0,067	1	35	0,797

Pengujian homogenitas pada kedua kelompok dilakukan dengan menggunakan uji Lavene Statistic. Kriteria pengujian homogenitas adalah nilai Sig. > 0,05. Table diatas menunjukkan bahwa nilai Sig pada rata-rata kedua kelas yaitu sebesar 0,899 yang artinya > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima artinya kedua kelompok data memiliki populasi yang bersifat homogen.

Tabel 1. 9 Hasil Uji Independent Sample Test (t-test)

Nilai	Lavene's Test for Equality of Variances				
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Asumsi variansi yang sama	0,167	0,685	-2,377	35	0,023
Asumsi variansi yang berbeda			-2,368	33,76	0,024

Uji-t digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang besar antara kelas eksperimen dengan kelas yang mendapat media pembelajaran konvensional (kelas kontrol). Data tersebut digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang besar. Berdasarkan tabel diatas diperoleh bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,023 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik di kelas kontrol dengan hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, terbukti bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan bantuan media Smart Box secara signifikan mempengaruhi hasil siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPAS di SDN Bagi. Kelas eksperimen yang diajarkan dengan model TGT mencapai hasil belajar yang lebih memuaskan dibandingkan dengan kelas kontrol yang diajarkan menggunakan metode

konvensional (Firman et al., 2019). Model TGT melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran kolaboratif melalui beberapa tahapan, dimana setiap tahapan memainkan peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang mendalam (Ainur Rofiq et al., 2019). Penggunaan media Smart Box meningkatkan pemahaman konsep dengan menyajikan materi dalam bentuk visual dan interaktif (Aini et al., 2025).



Gambar 1. 7 Media Smart Box

Proses pembelajaran melibatkan beberapa langkah, dimulai dengan pengenalan materi melalui media Smart Box yang menampilkan gambar dan video interaktif. Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen untuk mendiskusikan soal latihan (Munda, 2023; Febrianti et al., 2024). Pada tahap permainan, siswa menjawab pertanyaan dalam bentuk kuis interaktif, yang menciptakan suasana kelas yang dinamis dan menarik. Tahap turnamen menekankan tanggung jawab dan usaha individu, dimana siswa bermain dalam tim untuk bersaing dalam menjawab pertanyaan secara langsung dengan perwakilan kelompoknya (Yunita et al., 2020) dan diakhiri dengan pemberian penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi untuk memotivasi mereka (Septian Airlanda, 2023).

Hasil belajar siswa yang menggunakan model TGT dan media Smart Box memperoleh hasil sangat positif, mencerminkan tingkat antusiasme dan partisipasi aktif yang tinggi di semua tahap (Hikmah & Aeni Rahman, 2024; Nafiah & Dewi, 2022). Meskipun ada beberapa masalah terkait manajemen waktu dan kebutuhan penjelasan tambahan, perencanaan yang hati-hati dan refleksi berkelanjutan dapat meminimalkan masalah ini di pembelajaran selanjutnya. Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya (Sudarto & Amin, 2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan model TGT dan media Smart Box meningkatkan hasil belajar dalam ilmu pengetahuan dan matematika, membuktikan keunggulan pendekatan ini dalam meningkatkan kualitas pengajaran di kelas.

SIMPULAN

Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa semua instrumen yang digunakan, yaitu soal *pretest* dan *post-test*, telah melalui uji validitas dan reliabilitas yang ketat. Analisis validitas menunjukkan bahwa semua soal *pretest* dan *post-test* valid dengan nilai signifikansi yang memadai. Skor reliabilitas Cronbach's Alpha juga menunjukkan skor yang baik, jauh di atas batas minimum yang dapat diterima. Tingkat kesulitan yang bervariasi dan daya pembeda yang memadai dari pertanyaan-pertanyaan tersebut memvalidasi instrumen penelitian, sehingga memastikan bahwa data yang dikumpulkan dapat mengukur secara efektif pengaruh model pembelajaran TGT dengan penggunaan *Smart Box* terhadap hasil siswa. Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT), yang dilengkapi dengan media *Smart Box*, telah efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS materi tumbuhan. Hal ini dapat dibuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pembelajaran menggunakan model TGT yang dipadukan dengan *Smart Box* menunjukkan bahwa pendekatan yang menawarkan keseimbangan antara kerja tim, permainan, dan teknologi digital dapat mengatasi masalah pembelajaran pasif dan

membosankan yang biasa terjadi. Namun, implementasinya memerlukan persiapan yang matang dari guru, seperti pelatihan dalam pembuatan media digital, manajemen waktu yang efektif, dan pengelolaan kelompok. Inovasi pembelajaran seperti TGT dengan Smart Box tidak hanya relevan untuk peningkatan hasil belajar, tetapi juga menjawab kebutuhan pendidikan di era teknologi informasi yang berpusat pada kreativitas dan kemampuan abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

1. Abd Rahman BP. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2, 1–8.
2. Aini, L. N., Septantiningtyas, N., & Mushfi El Iq Bali, M. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Smart Box Dalam Mata Pelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Potensi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 160–176.
3. Ainur Rofiq, M., Eka Mahmud, M., & Atul Musfiroh, I. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Kelas V Mi AT Tarbiyah Loa Janan. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran*, 6(2), 109–130.
4. Dewi, C. (2022). The Effect Of Flash-Based Interactive Learning Multimedia On The Thematic Learning Outcomes Of Grade 5 Students In Elementary School. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 10(1), 12–21. <https://doi.org/10.22219/jp2sd>
5. Febrianti, F., Aulia, A., Nur, F., Ratnaningtyas, R., & Nursalam, N. (2024). Pendampingan belajar peserta didik dengan memanfaatkan media pembelajaran crossword puzzle. *Jurnal Anugerah*, 6(2), 157–170. <https://doi.org/10.31629/anugerah.v6i2.7271>
6. Febrianti, V., Retno, R. S., & Dewi, C. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Ular Tangga Pecahan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 593–601. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
7. Firman, Nurmiati, & Nurfitriyani. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 02(01), 57–63.
8. Hikmah, N., & Aeni Rahman, S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Media Interaktif Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Pada Siswa Kelas Iv Sd Inpres Mariso 2. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 312.
9. Malini, R., & Insanisty, B. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Dan Partisipasi Terhadap Prestasi Belajar. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 13(2), 2023.
10. Mihwatun, Hilyana, F. S., & Ermawati, D. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model Inkuiri Berbantuan Media Smart Box Kelas IV SD. *Future Academia: The Journal of Multidisciplinary Research on Scientific and Advanced*, 2(3), 307–314. <https://doi.org/10.61579/future.v2i3.181>
11. Muhlus, Q. A., & Wachidah, L. R. (2025). Peningkatan Pemahaman Teks Eksplanasi pada Siswa SMP Narsyum Ulum Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT. *Narasi: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pengajarannya*, 3(1), 72–85. <https://doi.org/10.30762/narasi.v3i1.4175>
12. Munda, M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa SMP Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(2), 687–716. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i2.1036>
13. Nafiah, M., & Dewi, C. (2022). Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Penerapan Media Pembelajaran PPT Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi

- Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 936–944. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
14. Paramitha, A. A., & Zulherman. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(2), 79–87. <https://doi.org/10.53621/jider.v2i2.128>
 15. Septian Airlanda, G. (2023). Peningkatan Karakter Gotong Royong Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Pada Pembelajaran IPAS SD. *JANACITTA Journal of Primary and Children's Education*, 124. <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/janacitta>
 16. Sholicha, M., Indrawati, V., Pangesthi, L., & Bahar, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *JURNAL TATA BOGA*, 10(2), 234–245. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/>
 17. Sudarto, O., & Amin, M. (2024). Pengaruh Media Smart Box Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 216 Talungeng. In *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* (Vol. 3, Issue 10). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
 18. Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
 19. Suratman, A., Afyaman, D., & Rakhmasari, R. (2019). Pembelajaran berbasis TIK terhadap hasil belajar matematika dan motivasi belajar matematika siswa. *Jurnal Analisa*, 5(1), 41–50. <https://doi.org/10.15575/ja.v5i1.4828>
 20. Suryani, N., Jailani, Ms., & Suriani, N. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 24–36. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
 21. Tarigan, T. B. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Educaplay Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II di SD Negeri 064974 Medan Tembung Tahun Pembelajaran 2024/2025. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*.
 22. Yunita, A., Juwita, R., Suci, D., & Kartika, E. (2020). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. 9(1), 23–34. <http://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa>