



Pengaruh Model Pembelajaran *Class Of Champion* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan IPAS Kelas IV

Dimas Hanif Prayoga ✉, Universitas PGRI Madiun

Endang Sri Maruti, Universitas PGRI Madiun

Tiara Intan Cahyaningtyas, Universitas PGRI Madiun

✉ dimas_2102101225@mhs.unipma.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh positif dari model pembelajaran kooperatif *Class of Champions* yang didukung media audio visual terhadap hasil belajar IPAS siswa pada materi fotosintesis kelas IV sekolah dasar. Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *quasy eksperimen*, dan desain yang diterapkan adalah *Pretest-Posttest Control Design*. Populasi penelitian terdiri dari 40 siswa kelas IV SD Negeri 01 Manisrejo, Kota Madiun. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*. Instrumen pengumpulan data berupa soal pilihan ganda *pretest* dan *posttest*, sedangkan data yang diperoleh dianalisis menggunakan program IBM SPSS versi 25. Selanjutnya, data dianalisis melalui statistik deskriptif dan uji hipotesis (Uji-t). Berdasarkan hasil perhitungan Uji-t diperoleh nilai $t_{hitung} = 0,001 < 0,05$, yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Class of Champions* berbantuan media audiovisual memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS pada materi fotosintesis siswa kelas IV sekolah dasar. Implikasi dari penerapan model ini adalah siswa menjadi lebih aktif dan lebih mudah memahami materi selama proses pembelajaran berlangsung.

Kata kunci: Hasil Belajar, Kooperatif, Media



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah elemen penting dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas dan kesejahteraan manusia. Pendidikan membantu orang mengembangkan potensi - potensi yang ada dalam individu sehingga menjadi pribadi yang cerdas, berakhlak, dan bermanfaat bagi lingkungan masyarakat dan diri mereka sendiri (Nurhayati et al., 2018).

Pendidikan harus berkualitas tinggi karena berfungsi untuk menumbuhkan keterampilan dan potensi seseorang. Hal ini memungkinkan manusia untuk mempertahankan kehidupan dari generasi ke generasi sesuai dengan perkembangan peradaban. Kemajuan suatu bangsa dan negara dapat diukur melalui perkembangan pendidikan (Natasya et al., 2024). Pendidikan berfungsi sebagai lembaga dan upaya untuk membangun karakter bangsa. Secara mendasar, pendidikan merupakan proses yang memberikan pengaruh, bimbingan, dan arahan untuk mengembangkan kedewasaan, kemandirian, serta kepribadian yang utuh dan matang.

Kurikulum yang digunakan di Indonesia dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran pada jenjang sekolah dasar (SD) adalah Kurikulum Merdeka atau Kurikulum Merdeka. Kurikulum merdeka, yang merupakan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya, digunakan di seluruh sekolah dasar di Indonesia. IPAS adalah mata pelajaran yang baru di jenjang sekolah dasar. (Asmaul Husnah et al., 2023). Penggabungan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial menjadi satu mata pelajaran IPAS. Hal ini dilakukan karena siswa sekolah dasar masih berpikiran yang konkrit dan utuh, meskipun belum secara menyeluruh dan mendalam (Wijayanti & Ekantini, 2023). Dengan menggabungkan pelajaran IPA dan IPS, bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dan siswa diharapkan untuk mengelola secara mandiri lingkungan sosial dan alam mereka. Kurikulum Merdeka menekankan pada pendekatan pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan kebutuhan individu. Sehingga, lebih sesuai dengan keadaan dan relevan bagi peserta didik, yang memungkinkan mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam kurikulum merdeka mata pelajaran IPAS menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik dan siswa karena banyaknya materi di kedua mata pelajaran ini. Buku guru yang disediakan pemerintah belum sepenuhnya mengintegrasikan keduanya, walaupun keduanya ada dalam satu buku, tetapi masih disajikan dalam bab atau topik yang berbeda. Selain itu, pembelajaran IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka di lapangan menghadapi banyak masalah. (Syarif, 2020). Menurut Kemdikbud (2017) dalam buku saku tanya jawab kurikulum merdeka menjelaskan alasan mengapa IPA dan IPS digabungkan pada tingkat sekolah dasar adalah karena anak-anak sekolah dasar cenderung melihat sesuatu secara terpadu dan utuh, dan tahap berfikir mereka masih konkrit dan sederhana, sehingga penting untuk menggabungkan kedua mata pelajaran tersebut agar lingkungan alam dan lingkungan sosial dapat dikelola secara terpadu. Pelaksanaan pembelajaran IPAS tidak jauh berbeda dengan mata pelajaran lainnya. Perlu merencanakan ke depan agar sesuai dengan kurikulum. Model pembelajaran dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa yang tentunya setiap daerah berbeda, dengan demikian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan tepat. (Hastuti et al., 2024).

Materi IPAS di kelas 4 sekolah dasar cukup banyak, sehingga penyampaian yang lebih menarik dan berkesan diperlukan agar siswa dapat lebih memahami isi pelajaran dari mata pelajaran IPAS. Salah satu upaya yang dilakukan guru adalah menggunakan model pembelajaran dan alat bantu visual atau media. Penggunaan model pembelajaran dan media ini sebaiknya disesuaikan dengan usia siswa dan topik yang sedang dipelajari. Dengan bantuan media yang tepat, siswa sekolah dasar akan lebih mudah memahami dan menginternalisasi materi, sehingga membentuk konsep yang kuat dan sulit dilupakan karena sudah tertanam dengan baik dalam diri mereka (Riswandha Imawan, 2023). Dalam pembelajaran diharapkan untuk tidak hanya menggunakan model pembelajaran konvensional saja, tetapi pendidik diharapkan dapat memahami berbagai model pembelajaran, agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif sesuai

dengan model pembelajaran dan materi yang akan diajarkan. Model pembelajaran kooperatif adalah model yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. (Ariani & Agustini, 2018).

Model pembelajaran *Class Of Champion* merupakan modifikasi dari model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Model pembelajaran ini salah satu model yang menekankan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, menjadikan pembelajaran sebagai permainan dan kompetisi pemecahan masalah secara berkelompok (Yahya & Bakri, 2019). Model pembelajaran *Class of champions* salah satu model yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena didalamnya berupa pembelajaran yang di kemas dengan bermain game secara berkelompok untuk mendapatkan poin tambahan hasil tim sehingga terjadi kompetisi dalam kelas. Dalam pembelajaran *class of champions*, dalam kelas pendidik membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4-6 siswa. Setelah memahami materi yang diberikan oleh pendidik dalam satu kelompok siswa akan bertanding dengan kelompok lain dalam permainan akademik (turnamen) (Marlita et al., 2023). Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa model *class of champions* merupakan proses pembelajaran yang dimulai dengan pembagian kelompok dan pemberian materi kepada siswa, kemudian penjelasan materi dilanjutkan dengan games dan diakhiri dengan sesi tanya jawab yang dikemas dalam bentuk permainan turnamen antar kelompok yang terdiri dari empat hingga enam siswa. Tujuan dari permainan turnamen ini untuk mendorong siswa untuk bekerja sama dan berinteraksi satu sama lain. Model pembelajaran *class of champions* merupakan modifikasi model pembelajaran kooperatif TGT yang terinspirasi dari program battle antar mahasiswa Indonesia dari berbagai kampus-kampus ternama baik nasional maupun internasional yang sedang ramai diperbincangkan, berawal dari situ model games yang ada dalam program CLASH OF CHAMPION ini jika dimodifikasi dan diterapkan di SD pasti akan menarik dari sinilah model pembelajaran *class of champions* tercipta.

Media pembelajaran audio visual dikenal sebagai media pembelajaran yang memiliki karakteristik berupa kombinasi unsur suara (audio) yang dapat didengar dan unsur gambar (visual) yang dapat dilihat. Salah satu bentuk media ini adalah video pembelajaran, yang memadukan kedua elemen tersebut. Unsur audio memungkinkan peserta didik untuk menyimak materi melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memberikan dukungan dalam memahami materi melalui tampilan gambar atau visualisasi yang ditayangkan. (Fatimah et al, 2022). Media audiovisual adalah alat pembelajaran yang diakses melalui indra pendengaran. Dengan kata lain, mereka hanya menggunakan indra pendengaran untuk mengubah sumber bunyi untuk menangkap materi yang diajarkan. Media audio visual terdiri dari dua komponen yaitu komponen audio memungkinkan siswa menerima pesan dari pendengaran dan komponen visual memungkinkan siswa melihat pesan pembelajaran. (Prasetya, 2016). Media audiovisual adalah media belajar yang menggabungkan antara dua unsur yaitu audio berupa suara yang digunakan untuk indra pendengaran dan unsur visual berupa gambar yang dapat dilihat oleh indra penglihatan sehingga dapat mempermudah siswa menerima pembelajaran dengan baik.

Ketika model pembelajaran *class of champions* dikombinasikan dengan media audio visual, suasana belajar menjadi lebih efektif, aktif dan juga menyenangkan. Hal ini dikarenakan model dan media ini memiliki daya tarik untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa tentang topik atau materi yang diajarkan. Media audio visual, juga disebut media video pembelajaran, adalah alat pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dan untuk menunjang games yang digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran *class of champions* dan media audio visual saling berkaitan dan saling melengkapi.

Berdasarkan hasil analisis terhadap masalah dan wawancara dengan guru di SDN 01 Manisrejo Kota Madiun, diketahui bahwa akar masalah dari kualitas pembelajaran adalah metode dan media yang di pilih oleh guru, jika metode dan media yang dipakai oleh guru tidak sesuai dengan kondisi yang ada pada lingkungan sekolah maka dipastikan pembelajaran tidak mencapai target yang telah ditentukan. Guru sebagai kordinator dalam pembelajaran di kelas

harus memahami betul kondisi kelas yang diajarnya, seperti halnya pembelajaran di SDN 01 Manisrejo ini, siswa sudah cukup bosan jika pembelajaran hanya dilakukan dengan membaca buku pegangan atau LKS siswa. Khususnya dalam pembelajaran IPAS siswa cenderung lebih suka ketika pembelajaran itu dilakukan secara aktif dan menyenangkan yang tentunya dengan bantuan model dan media yang menarik.

METODE

Peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dan menggunakan metode penelitian *quasy experimental*. Metode ini dipilih karena pembelajaran berlangsung secara alami dan bertujuan agar siswa tidak merasa dieksperimenkan. Oleh karena itu, diharapkan bahwa kondisi ini akan meningkatkan kevalidan penelitian dan membuat sesuai dengan kondisi yang ada dalam penelitian. Dalam penelitian ini, desain *Pretest-Posttest Control Design* dipilih karena memanfaatkan pretest untuk menilai hasil belajar IPAS siswa sebelum perlakuan, dan posttest untuk menilai hasil belajar IPA siswa setelah perlakuan dengan model *Class of Champions* yang menggunakan media audio visual. Dengan demikian, akan dilakukan perbandingan antara keadaan sebelum dan sesudah perlakuan untuk mengetahui hasil belajar IPAS siswa setelah perlakuan.

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun akademik 2024/2025 di kelas IV SD Negeri 01 Manisrejo, Kota Madiun. Penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas IV SDN 01 Manisrejo, yang terdiri dari dua kelas. Kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol, dengan total 20 siswa di masing-masing. Dengan demikian, dalam penelitian ini total sampel sebanyak 40 siswa.

Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *Simple Random Sampling*. Teknik ini memberikan peluang yang sama kepada setiap subjek untuk dipilih menjadi bagian dari sampel. Peneliti mengacu pada definisi *Simple Random Sampling* menurut Sugiyono (2019), yang menyatakan bahwa metode ini disebut sederhana karena pemilihan anggota sampel dilakukan secara acak tanpa mempertimbangkan karakteristik atau kemampuan khusus dari populasi yang diteliti.

Penelitian ini mengumpulkan data melalui tes, yang terdiri dari berbagai pertanyaan dan latihan berupa pilihan ganda, yang dimaksudkan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Class of Champions* dengan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS siswa, terutama materi fotosintesis pada tumbuhan, digunakan metode tes pilihan ganda. Tes ini terdiri dari empat puluh soal pilihan ganda, dibagi menjadi 20 soal pretes dan 20 soal postes.

Setelah proses pembelajaran selesai, hasil posttest siswa akan dianalisis menggunakan teknik analisis data. Uji normalitas digunakan untuk melakukan analisis statistik. *Uji Shapiro-Wilk* digunakan untuk menentukan apakah sampel yang dipelajari memiliki distribusi normal atau tidak. Uji homogenitas varians digunakan dalam penelitian ini untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal dan untuk memastikan bahwa variasi sampel yang dibandingkan tidak berbeda secara signifikan. Hasil uji varians menunjukkan bahwa data homogen, yang berarti rumus uji-t dapat digunakan untuk menguji hipotesis. Dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$, uji-t dilakukan untuk menentukan ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Class of Champions* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS siswa.

HASIL PENELITIAN

Sebelum penelitian dilakukan, peneliti melakukan uji coba instrumen. Uji coba ini dilakukan pada 50 siswa di kelas IV SDN 02 Manisrejo, Kota Madiun, dan menggunakan 50 soal pilihan ganda. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengetahui seberapa baik soal yang akan digunakan dalam penelitian. Hasil pengujian reliabilitas dan validitas berikut:

TABEL 1. *Klasifikasi Butir Soal Uji validitas*

No	Keterangan	No Butir Soal
1.	Soal valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 48, 50
2.	Soal tidak valid	21, 22, 23, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 49

Uji validitas terhadap 50 soal tes berupa soal pilihan ganda. Dengan menggunakan program IBM SPSS 25 hasilnya menunjukkan bahwa 40 soal diantaranya valid, sementara 10 soal lainnya tidak valid. Uji yang kedua yaitu reliabilitas, uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui instrument tes reliabel atau tidak. Dalam uji reliabilitas ini instrument yang terdiri dari 40 butir soal yang valid dengan hasil sebagai berikut;

TABEL 2. *Hasil Soal Uji Reliabilitas*

N	α	r_{hitung}	Kriteria
40	0,05	0,931	Reliabel

Dalam uji reliabilitas ini instrument yang terdiri dari 40 butir soal yang valid dengan bantuan program IBM SPSS 25 dinyatakan reliabel. Hal ini dikarenakan hasil chronbach's alpha yang diperoleh dari uji tersebut lebih besar dari 0,7. Dengan hasil tersebut, soal-soal ini memenuhi kriteria reliabilitas dan dapat digunakan dalam penelitian ini.

Setelah instrument tes sudah memenuhi kriteria uji validitas dan reliabilitas, peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 01 Manisrejo, Kota Madiun diperoleh data hasil belajar IPAS, nilai pretest rata – rata (*Mean*) kelas eksperimen sebesar 55,25, sedangkan nilai posttest rata – rata (*Mean*) kelas kontrol sebesar 50,75. Hasil belajar IPAS kelas eksperimen sebesar 52,50, sedangkan hasil belajar IPAS kelas kontrol sebesar 50. Modus hasil belajar IPA kelas eksperimen sebesar 50, sedangkan modus hasil belajar IPAS kelas kontrol sebesar 65. Hasil belajar IPA kelas eksperimen memiliki standar deviasi 17,204, sedangkan kelas kontrol memiliki standar deviasi 18,728. Tabel di bawah ini menunjukkan data hasil penelitian.

TABEL 3. Deskripsi Data Hasil Penelitian Sebelum Perlakuan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	N	Mean	Median	Modus	Variansi	Std Deviasi
Kelas Kontrol	20	50,75	50,00	65,00	350,724	18,728
Kelas Eksperimen	20	55,25	52,50	50,00	295.987	17.204

Hasil posttest menunjukkan bahwa kelas eksperimen menerima rata-rata 78,75, sedangkan kelas kontrol menerima rata-rata 64,50. Kelas eksperimen menerima nilai tengah (median) hasil belajar IPA sebesar 80, sedangkan kelas kontrol menerima nilai tengah sebesar 65. Untuk modus, kelas eksperimen menerima nilai 90, sedangkan kelas kontrol menerima nilai 75. Pada kelas eksperimen, standar deviasi hasil belajar IPA sebesar 12,965, sedangkan pada kelas kontrol, standar deviasi sebesar 13,169. Tabel berikut menunjukkan rincian data yang ditemukan dari penelitian ini.

TABEL 4. Deskripsi Data Hasil Penelitian Sesudah perlakuan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	N	Mean	Median	Modus	Variansi	Std Deviasi
Kelas Kontrol	20	64,50	65,00	75,00	173,421	13,169
Kelas Eksperimen	20	78,75	80,00	90,00	168.092	12.965

Dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional, kelas eksperimen yang menggunakan model *Class of Champions* memiliki skor hasil belajar IPAS (mean) yang lebih tinggi. Oleh karena itu, hasil belajar IPAS mengalami perubahan atau pengaruh positif. Untuk memastikan hasil penelitian ini, hipotesis akan diuji dengan program SPSS 25.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terhadap hasil data penelitian yang diperoleh, data tersebut harus melewati beberapa uji terlebih dahulu seperti uji normalitas dan uji homogenitas agar hasil uji-t yang diperoleh dapat dijadikan acuan. Berikut ini hasil pengujian normalitas data hasil belajar IPAS kelas eksperimen dan kelas kontrol.

TABEL 5. Hasil Pengujian Normalitas Kelas eksperimen dan Kelas Kontrol

	Kolmogorof-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
(Pretest) Kelas Kontrol	.127	20	.200*	.969	20	.740
(Posttest) Kelas Kontrol	.137	20	.200*	.962	20	.582
(Pretest) Kelas Eksperimen	.130	20	.200*	.970	20	.765
(Posttest) Kelas Eksperimen	.138	20	.200*	.955	20	.458

Berdasarkan hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk*, diperoleh nilai tes *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol masing-masing sebesar 0,740 dan 0,582. Sementara itu, nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen adalah 0,765 dan 0,458. Karena seluruh nilai p-value lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa hasil tes belajar IPAS pada materi fotosintesis di kedua kelas tersebut berdistribusi normal.

Setelah data diuji normalitas dan dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya data hasil belajar IPAS ini selanjutnya dilakukan pengujian uji homogenitas. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil dari uji tersebut di tunjukan pada tabel di bawah ini.

TABEL 6. Hasil Pengujian Homogenitas Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Data Nilai	P-Value	Taraf Signifikan	Keputusan Uji
<i>Pretest</i> (Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen)	0 ,751	0 ,05	H ₀ diterima
<i>Posttest</i> (Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen)	0 ,806	0 ,05	H ₀ diterima

Uji homogenitas, berdasarkan hasil program SPSS di atas, menunjukkan bahwa *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen, seperti yang ditunjukkan oleh hasil uji homogenitas *pretest*, yang menunjukkan nilai p-value sebesar 0,751 yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Uji homogenitas *posttest* kelas eksperimen dan kontrol juga menunjukkan hasil yang homogen, dengan nilai p-value sebesar 0,806 yang juga lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Uji keseimbangan dan uji t akan digunakan setelah data dinyatakan berdistribusi normal.

Hasil belajar IPAS siswa pada materi fotosintesis sebelum pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki tingkat kemampuan kognitif awal yang setara. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji statistik yang menghasilkan p-value $\geq 0,05$, yang berarti tidak terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa di kedua kelas sebelum proses pembelajaran dimulai. Berikut ini hasil uji keseimbangan awal yang disajikan pada tabel.

TABEL 7. Hasil Analisis Uji Keseimbangan Awal

Data Nilai	P-Value	Taraf Signifikan	Keputusan Uji
<i>Pretest</i> (Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen)	0,434	0,05	H ₀ diterima

Berdasarkan hasil tes belajar IPAS sebelum pembelajaran, p-value lebih besar daripada taraf signifikansi yang ditetapkan. Hasil tes menunjukkan bahwa $0,434 \geq 0,05$, sehingga dapat disimpulkan kemampuan belajar IPAS materi fotosintesis siswa dikelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum pembelajaran dianggap setara.

Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis, dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji-t *independent simple tes*. Uji-t dilakukan untuk memeriksa kemampuan kognitif siswa setelah pembelajaran. Pengujian ini digunakan untuk mengidentifikasikan bahwa pembelajaran dengan model *Class of Champions* dengan bantuan media audio visual ada pengaruh atau tidaknya dengan pembelajaran yang menggunakan model konvensional. Hasil dari pengujian ini disajikan dalam tabel di bawah ini .

TABEL 8. Hasil Analisis Uji Hipotesis

Data Nilai	P-Value	Taraf Signifikan	Keputusan Uji
<i>Posttest</i> (Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen)	0,001	0,05	H ₀ ditolak

Hasil uji hipotesis didapatkan p-value $0,001 < 0,05$ hasil tes belajar IPAS materi fotosintesis lebih kecil dari nilai signifikansi yang ditetapkan. Sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima. Hasil belajar siswa yang mengikuti kelas dengan model *class of champions* berbantuan media audio visual tidak sama dengan pembelajaran konvensional. Jadi keputusan uji hipotesis pada penelitian dapat diketahui bahwa model *class of champions* berbantuan media audio visual lebih efektif dari pada model pembelajaran konvensional.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa kedua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, menghasilkan perolehan nilai yang berbeda pada setiap tes. Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan hasil belajar IPAS antara pretest dan posttest, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Model pembelajaran *Class of Champions* berbantuan media audiovisual terbukti lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional, jika dilihat dari kemampuan kognitif siswa kelas IV SD Negeri 01 Manisrejo Kota Madiun. Hasil tes yang diperoleh siswa melalui penggunaan model *Class of Champions* berbantuan media audiovisual menunjukkan perbedaan yang signifikan dan rerata nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model konvensional..

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa data siswa di kedua kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal. Nilai p-value untuk kedua kelas berada di antara 0,458 dan 0,528, masing-masing lebih besar atau sama dengan 0,05. Oleh karena itu, hasil belajar IPAS baik di kelas eksperimen maupun kontrol berdistribusi normal. Variasi antar kelompok data dalam kedua

kelas adalah seragam atau identik, menurut uji homogenitas. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa sampel yang diteliti dalam penelitian ini berasal dari populasi dengan varians yang sama. Nilai siswa di kelas eksperimen dan kontrol berkisar antara 0,769 dan 0,815, yang menunjukkan bahwa nilai p lebih besar atau sama dengan 0,05.

Hasil uji hipotesis menunjukkan p -value sebesar 0,001, yang mana nilai tersebut lebih kecil dari atau sama dengan 0,05 ($p\text{-value} \leq 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti penggunaan model pembelajaran *class of champions* dengan media audio visual efektif terhadap hasil belajar IPAS materi fotosintesis siswa kelas IV sekolah dasar. Metode pembelajaran berbasis games telah terbukti secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap proses fotosintesis pada tumbuhan. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar IPAS dengan mengintegrasikannya dengan interaksi langsung melalui permainan.

Hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Paramitha & Zulherman, 2022), Disampaikan bahwa rata-rata nilai posttest hasil belajar IPA siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media question box pada kelas eksperimen adalah 74,24 dengan simpangan baku 13,07. Sementara itu, kelas kontrol yang tidak menerima perlakuan memperoleh rata-rata nilai sebesar 61,57 dengan simpangan baku 11,95. Dengan demikian, rata-rata hasil belajar IPA pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol ($74,24 > 61,57$). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD. sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Andini dkk., 2023), Hasil posttest uji *Mann-Whitney* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,003, yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol sangat berbeda.

Diperkuat dengan penelitian yang dilaksanakan oleh (Hakim & Jannah, 2024), diperoleh hasil bahwa rata-rata posttest pada kelas eksperimen mencapai 84,81, sedangkan kelas kontrol hanya sebesar 45,7. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan siswa yang tidak menggunakan model tersebut. Pembelajaran dengan model TGT terbukti memberikan pengaruh yang besar, dengan kontribusi sebesar 92% terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan TGT berbantuan media audiovisual memiliki dampak positif terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar (Lestari & Setiyawati, 2022).

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan model pembelajaran *Class of Champions* yang didukung oleh media audio visual terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD. Model ini tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga dapat meningkatkan dorongan dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, model ini dapat dijadikan salah satu pendekatan terbaik untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

SIMPULAN

Hasil analisis data dan diskusi tentang penelitian dan rumusan masalah menunjukkan bahwa model *Class of Champions* dengan media audio-visual lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model ini memperoleh nilai yang lebih tinggi daripada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model ini, yaitu $78,75 > 64,50$

Model pembelajaran *Class of Champions* dengan bantuan media audio visual membuat siswa lebih antusias dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran, yang menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Model ini tidak hanya mendorong siswa untuk menjadi kreatif dan aktif, tetapi juga mengajarkan siswa untuk bekerja sama dengan baik dan membuat suasana belajar yang menyenangkan. Kondisi ini membuat pembelajaran lebih efektif dan membantu siswa sekolah dasar belajar lebih baik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Class of Champions* membantu siswa kelas IV SD belajar IPAS lebih baik dengan media audio visual.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, A., Yunita, L., & Irwandi, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia*, 10(1), 11–28. <https://doi.org/10.36706/jppk.v10i1.20211>
- Ariani, T., & Agustini, D. (2018). Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) dan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT): Dampak terhadap Hasil Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 1(2), 65–77. <https://doi.org/10.31539/spej.v1i2.271>
- Asmaul Husnah, O., Fitriani, A., Patricya, F., & Putri Handayani, T. (2023). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH> ANALISIS MATERI IPS DALAM PEMBELAJARAN IPAS KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 57–64. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Fatimah, W., Iskandar, A. M., Abustang, P. B., & Rosarti, M. S. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar IPS Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9324–9332. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3287>
- Hakim, S. B., & Jannah, A. N. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Education for All*, 2(1), 68–74. <https://doi.org/10.61692/edufa.v2i1.108>
- Hastuti, N. W., Nurrahmah, S., & Darmawan, H. (2024). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar*. 4, 391–397.
- Lestari, D. A., & Setiyawati, E. (2022). *Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Audio Vsiaul Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.21070/ijccd.v4i1.843>
- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1646. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2683>
- Natasya, N. D., Pasaribu, E., & Sijabat, O. P. (2024). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Sub Tema 2 Manusia Dan Lingkungan Kelas V SD Negeri. *Innovative*, 3(6), 5969–5982.
- Nurhayati, H., Robandi, B., & Mulyasari, E. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, III No. I(I)*, 1–12.
- 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>
- Prasetya, F. (2016). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jkpm*, 01(02), 257–266.
- Riswandha Imawan, M. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tps-Tgt Pada Pembelajaran Matematikadi Kelas Viii Smp N 1 Semarang. *JURSIH - Jurnal Studi Islam dan Hukum Syariah*, 1(1), 1–9. <https://ojsid.my.id/index.php/JURSIH/article/view/14>
- Syarif, M. I. (2020). Disrupsi Pendidikan IPA Sekolah Dasar dalam Menyikapi Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka Menuju New Normal Pasca COVID-19. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 927–937. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.487>
- Wijayanti, I. D., & Ekantini, A. (2023). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA PADA PEMBELAJARAN IPAS MI/SD. *IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA PADA PEMBELAJARAN IPAS MI/SD*, 2(3), 310–324. <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-balgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>
- Yahya, A., & Bakri, N. W. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dengan aplikasi QR code terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah di Bidang Pendidikan Matematika*, 5(01), 90. <https://doi.org/10.29407/jmen.v5i01.12023>