



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 5 No. 1 (2026) pp: 13957-13970

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Pengaruh Model *Kooperatif Tipe TGT* Berbantuan Media Pembelajaran Kokami terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri Biringkaloro

Rini Angraeni, Amri Amal, Muhammad Amin Said

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar

riniangraeni1613@gmail.com, amriamal@unismuh.ac.id, muhamin@unismuh.ac.id.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena rendahnya hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV di SD Negeri Biringkaloro. Masalah utama bersumber dari penggunaan metode pembelajaran konvensional yang didominasi oleh ceramah guru, sehingga interaksi di dalam kelas menjadi searah. Akibatnya, siswa menjadi pasif, kurang antusias, dan kesulitan memahami konsep materi IPAS yang kompleks. Penelitian ini bertujuan secara spesifik untuk menguji pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yang dikombinasikan dengan media visual Kotak Kartu Misterius (KOKAMI). Metode penelitian yang diterapkan adalah kuasi eksperimen dengan desain nonequivalent control group design. Penentuan sampel dilakukan melalui teknik purposive sampling, yang membagi subjek ke dalam kelas eksperimen (IV A) dan kelas kontrol (IV B). Data dikumpulkan menggunakan instrumen tes objektif pilihan ganda melalui tahap pretest dan posttest. Analisis data dilakukan secara komprehensif menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial uji-t dengan bantuan program SPSS. Hasil penelitian mengonfirmasi adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Berdasarkan uji hipotesis, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Secara deskriptif, kelas eksperimen menunjukkan performa yang jauh lebih unggul dibandingkan kelas kontrol. Kesimpulannya, integrasi model TGT dan media KOKAMI terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif serta penguasaan kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS.

Kata kunci: Model Kooperatif Tipe TGT, Media Kokami, Hasil Belajar IPAS.

1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia yang sangat penting. Karena dengan pendidikan manusia dapat mengetahui sesuatu yang belum diketahui. Pendidikan yang memiliki kualitas yang baik akan menghasilkan manusia yang berkualitas baik pula. Pendidikan tersebut dimulai dari pendidikan dasar, menengah, maupun tinggi. Dari pendidikan tersebut, dapat menghasilkan manusia yang terampil, kreatif, inovatif, serta memiliki sikap dan perilaku yang positif (Nirmala,2024).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang fenomena alam secara sistematis, sehingga IPAS bukan hanya sekedar penguasaan ilmu pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga lebih mengedepankan proses penemuan. Pembelajaran IPAS siswa lebih dituntut aktif selama pembelajaran berlangsung, guna membangun pengetahuan mereka melalui serangkaian kegiatan yang mendorong siswa menuju proses penemuan (Nirmala, 2024).

Karakteristik pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) yakni memiliki karakteristik dinamis yang akan terus mengalami perubahan dari zaman ke zaman untuk itu dalam pembelajaran IPAS akan terus berkembang seiring dengan pergantian zaman. proses pembelajaran IPAS ini seharusnya mampu menciptakan pembelajaran yang berlangsung dua arah antara guru dan siswa. Artinya, pembelajaran tidak berpusat hanya pada guru sebagai pemberi pengetahuan saja melainkan siswa juga ikut andil bahkan mendominasi aktifitas pembelajaran. Hal ini sesuai dengan kurikulum yang saat ini diterapkan yaitu kurikulum Merdeka, dimana kurikulum ini menekankan pada pemahaman, skill, serta pendidikan berkarakter kepada siswa yang menuntut agar siswa paham akan materi dan aktif dalam berdiskusi dan presentasi. Namun pada kenyataannya yang banyak dijumpai dikelas-kelas suatu

sekolah selama ini adalah pembelajaran berpusat pada guru (teacher centered learning) yang meletakkan guru sebagai pemberi pengetahuan bagi siswa, dan cara penyampaian pengetahuannya cenderung masih didominasi oleh guru. Pembelajaran yang seperti itu menyebabkan partisipasi siswa rendah sehingga berakibat rasa ingin tahu terhadap mata pelajaran IPAS yang kurang. Hal ini terbukti masih banyak siswa yang malu bertanya dalam proses pembelajaran IPAS, sehingga pengetahuan yang mereka miliki sebatas hanya berasal dari apa yang disampaikan guru saja (Farhan, 2025).

Terkait dengan permasalahan tersebut, perlu dilakukan perubahan dalam proses penyampaian materi IPAS kepada peserta didik di sekolah. Hal ini sejalan dengan Kurikulum merdeka, kegiatan pembelajaran menurut Kemendikbud adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam suasana yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat dan minat mereka. Pemilihan pendekatan seperti tematik, tematik terpadu, saintifik, inkuiri, perlu disesuaikan dengan karakteristik kompetensi dan jenjang pendidikan. Pendekatan saintifik dalam pembelajaran dirancang agar peserta didik secara aktif membangun pengetahuan melalui tahapan mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang sejalan dengan pendekatan saintifik serta efektif dalam mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik adalah Teams Games Tournament (TGT). Model TGT memiliki lima tahapan utama, yaitu: (1) presentasi kelas, (2) pembentukan kelompok (teams), (3) permainan (games), (4) turnamen (tournament), dan (5) pemberian penghargaan (Nihayatul, 2024).

Berdasarkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri Biringkaloro pada bulan oktober pada mata pembelajaran IPAS, diperoleh data bahwa dari 70 siswa, nilai rata-rata siswa masih belum mencapai standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai minimal 75. Sebanyak 70% siswa memperoleh nilai di bawah KKTP dengan nilai terendah 30, sedangkan hanya 30% siswa yang mencapai nilai di atas KKTP dengan nilai tertinggi 85. Rendahnya pencapaian ini menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran, yang diduga dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang kurang sesuai digunakan oleh guru, banyak siswa yang kesulitan memahami materi pembelajaran sehingga konsentrasi mudah terganggu, kurangnya disiplin dan kebiasaan belajar yang baik, pengaruh teman sebaya yang negatif dan rasa malu atau takut untuk bertanya kepada guru. Akibatnya, siswa tidak dapat menguasai materi dengan optimal dan hal tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka.

Menanggapi permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan *Tipe Team Games Tournament (TGT)*. Model TGT bertujuan membantu siswa mengulang dan menguasai materi melalui sistem permainan berbentuk turnamen yang melibatkan kompetisi sehat antar kelompok heterogen, sehingga mendorong siswa untuk bertanggung jawab dan bekerja sama aktif. Untuk memaksimalkan hasil belajar, model ini dapat dipadukan dengan media yang mampu menarik minat, yaitu Media Pembelajaran Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI). Penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran terbukti dapat menghasilkan hasil belajar siswa yang baik, yang ditandai dengan perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu hasil belajar (Nihayatul, 2024).

Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Menurut Slavin, pembelajaran *kooperatif tipe TGT* terdiri atas 5 langkah tahapan, yaitu presentasi di kelas, team, games, tournament, dan penghargaan kelompok. Dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka (Nihayatul, 2024).

Salah satu media pembelajaran yang dapat dipadukan dengan model *Kooperatif Tipe TGT* adalah media pembelajaran dengan kotak dan kartu misterius (kokami). Media pembelajaran kokami adalah gabungan antara media dan permainan yang mampu menarik minat siswa untuk ikut aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Media Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) terdiri dari suatu kotak dan kartu misterius, dikatakan misterius sebab kartu dimasukkan ke dalam amplop yang kemudian amplop akan diletakkan di dalam suatu kotak sehingga isi dari kartu tidak diketahui. Sedangkan kartu pesan berisi materi pelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa, diformulasikan dalam bentuk materi, pertanyaan, gambar, perintah maupun suatu petunjuk. Penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran dapat menghasilkan hasil belajar siswa yang baik. Adapun hasil belajar adalah apabila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu (Siahaan, 2023).

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi-experiment*). Penelitian ini bertempat di SD Negeri Biringkaloro, Jalan Baso Dg Ngawing, Kecamatan Pallangga, Kabupaten Gowa. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 70 siswa yang terbagi menjadi dua kelompok berkemampuan setara. Kelompok pertama berfungsi sebagai kelas eksperimen yang dibelajarkan menggunakan model *kooperatif tipe TGT* berbantuan media KOKAMI, sedangkan kelompok kedua bertindak sebagai kelas kontrol. Instrumen yang dikembangkan untuk mengumpulkan data penelitian adalah observasi serta tes hasil belajar. Setelah seluruh data terkumpul, teknik analisis data dilakukan secara deskriptif untuk mengetahui kriteria ketuntasan hasil belajar dan secara inferensial melalui uji normalitas, uji homogenitas, serta pengujian hipotesis dengan bantuan komputersasi statistika.

A. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Sebelum dilakukan analisis pengujian hipotesis, terlebih dahulu perlu diketahui apakah data tersebut memenuhi persyaratan penggunaan statistik yang akan digunakan dalam pengujian hipotesis. Untuk melakukan uji normalitas melalui uji *Shapiro-Wilk* karena sampel yang digunakan berukuran kecil yaitu kurang dari 50 siswa. Kriteria pengujian data dengan taraf signifikansi sebesar 5% (0.05). Sehingga data dikatakan berdistribusi normal jika signifikansi yang diperoleh 0.05 dan sebaliknya data dikatakan tidak berdistribusi normal jika signifikansi yang diperoleh 0.05. Hasil uji normalitas data disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Hasil Uji Normalitas

Data	Sig (Nilai Probabilitas)	Keterangan
Post-nontest Eksperimen	0.514	$0.514 > 0,05 = \text{Normal}$
Post-nontest Kontrol	0.473	$0.473 > 0,05 = \text{Normal}$

Sumber ; IBM SPSS Statistic Version 29

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa data hasil *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal dengan nilai signifikansi $sig > 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa, data *posttest* diperoleh berdistribusi normal, artinya penelitian ini memiliki sebaran pola yang normal atau terarah memenuhi syarat untuk melakukan *uji T-test*.

B. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen atau tidak. Uji ini dilakukan dengan menggunakan *uji Levene's*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah kedua sampel yang diambil mempunyai variasi yang sama sebagai prasyarat dalam analisis *independent sample t-test*. Prinsip uji homogenitas adalah melihat perbedaan variasi kedua kelompok data, sehingga sebelum dilakukan pengujian maka terlebih dahulu harus diketahui apakah variasi keduanya sama atau berbeda. Uji homogenitas dengan taraf signifikansi sebesar 5% (0.05) yang berarti, jika nilai probabilitas yang dihasilkan dari pengujian lebih besar dari 0,05, maka disimpulkan bahwa kedua sampel tersebut terbukti homogen. Hasil uji homogenitas data disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 3.5 Hasil Uji Homogenitas

Data	Sig (Nilai Probabilitas)	Keterangan
Post-nontest Kelas	0.499	$0.499 > 0,05 = \text{Homogen}$
Eksperimen dan Kelas Kontrol	0	0

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 29

Berdasarkan data tabel di atas, hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama, dengan nilai signifikansi sebesar 0.449, lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data *posttest* untuk kedua kelas tersebut homogen.

C. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model *kooperatif tipe TGT* berbantuan media kokami. Uji hipotesis diperoleh dari nilai hasil *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengujian ini, dilakukan dengan teknik analisis *Independent Sample t-Test* yaitu menguji perbedaan rata-rata dua kelompok data yang berbeda secara bebas. Adapun dasar pengambilan keputusan sebagai berikut :

- 1) Jika nilai *Sig.* (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data pretest dan posttest.
- 2) Jika nilai *Sig.* (2-tailed) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data pretest dan posttest.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh model *kooperatif tipe tgt* berbantuan media pembelajaran kokami terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Biringkloro

3. Hasil dan Diskusi

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Biringkloro. Waktu pelaksanaan penelitian dimulai pada tanggal 04 Februari 2026 sampai dengan 14 Februari 2026. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini yakni siswa kelas IV yang berjumlah 70 orang. Sampel tersebut terbagi ke dalam dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menerapkan model *kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media KOKAMI, dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional (*Make a Match*). Data dalam penelitian ini diperoleh melalui penggunaan instrumen tes hasil belajar (THB) berupa *pretest* dan *posttest* untuk mengukur capaian hasil belajar IPAS siswa, serta lembar observasi untuk mengukur keterlaksanaan pembelajaran.

Penafsiran uji validitas instrumen yang digunakan pada penelitian ini telah divalidasi oleh validator ahli di bidangnya yaitu Dr. Hj. Nadrah, S.Pd., M.Pd (validator 1) dan juga Dr. Nasrah, S. Si., M.Pd (validator 2) yang merupakan dosen di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Hasil uji validitas dengan menggunakan model kesepakatan Gregory menunjukkan koefisien validitas isi dari kedua validator mencapai nilai 1 atau setara dengan 100% ($V > 75\%$). Berdasarkan penilaian ahli tersebut, instrumen dinyatakan memiliki "relevansi kuat" dan sangat layak serta memenuhi syarat yang sah untuk diaplikasikan langsung dalam proses pengumpulan data di lapangan.

A. Pelaksanaan Model Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media KOKAMI dalam Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *kooperatif tipe TGT* berbantuan media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) dilaksanakan selama 4 kali pertemuan di kelas eksperimen. Alokasi waktu pada tiap-tiap pertemuan disesuaikan sepenuhnya dengan kurikulum yang berlaku di sekolah. Namun, sebelum pemberian *treatment* atau perlakuan, terlebih dahulu kedua kelas diawali dengan pemberian *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa pada materi IPAS. Setelah rangkaian materi selesai disampaikan melalui perlakuan khusus, di akhir pertemuan diberikan *posttest* untuk melihat perbedaan hasil belajar akhir siswa.

Tahap penelitian ini yakni pada pertemuan pertama yang dilakukan peneliti yaitu pada hari kamis, 04 februari 2026 diawali dengan memberikan *pretest* yang terdiri dari 20 butir soal. Lembar *pretest* kemudian diisi oleh siswa berdasarkan petunjuk yang ada yaitu dengan mengisi nama, kelas, hari/ tanggal, dan memberikan tanda silang pada jawaban yang benar.

Pertemuan 2 dilakukan pada hari Jum'at, 06 Februari 2026 dengan menerapkan Model *Kooperatif Tipe Tgt* Berbantuan Media Kokami. Pelaksanaan pembelajaran ini menggunakan Materi IPAS (Bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya), kegiatan dimulai dengan melakukan pengondisian kelas, mengecek kehadiran siswa, dan memberikan penguatan awal kepada siswa sebelum masuk ke kegiatan inti pembelajaran. Proses pembelajaran ini berpedoman pada Modul ajar yang berisi Langkah-langkah kegiatan sesuai dengan sintaks model *kooperatif tipe tgt*

yaitu (1) Presentasi kelas, presentasi kelas yaitu mengenalkan materi pembelajaran secara klasikal. Pada tahap ini, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, tata cara kegiatan belajar yang akan dilakukan dan menyampaikan materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya menggunakan power point. (2) Pembentukan Team, guru membagi 35 siswa ke dalam kelompok heterogen (5-6 orang) berdasarkan kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Pada tahap ini guru membagikan kotak kartu misterius dan memfasilitasi diskusi pencocokan kartu antara bagian tumbuhan dan fungsinya. (3) Game, siswa bekerja di dalam tim dan memastikan bahwa seluruh anggota tim telah memahami pembelajaran game terdiri atas pertanyaan yang telah dirancang untuk menguji pengetahuan siswa. Pada tahap ini guru memastikan setiap kelompok melakukan simulasi permainan untuk menguji kesiapan anggota sebelum menuju tournament. (4) Tournament, pada tahap ini siswa diminta untuk berpindah ke meja tournament berdasarkan level kemampuan dan menjawab pertanyaan lisan secara cepat untuk mengumpulkan point untuk kelompoknya sebanyak-banyaknya. (5) Penghargaan Kelompok, suatu kelompok akan mendapatkan suatu penghargaan apabila mencapai point sesuai kriteria tertentu. Pada tahap ini guru menjumlahkan skor (Poin Game + Tournament) dan memberikan apresiasi kepada ‘‘ Tim Super.’’

Pada pertemuan 3 dilaksanakan pada hari Kamis, 12 Februari 2026 dan sama seperti sebelumnya yaitu penerapan Model *Kooperatif Tipe Tgt* Berbantuan Media Kokami dalam pembelajaran sesuai dengan sintaks model pembelajaran tersebut. Materi pada pertemuan ini adalah IPAS (Perkembangbiakan Tumbuhan). Kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik dengan menerapkan model dan metode yang sama dengan pertemuan sebelumnya, dan pada pertemuan ini terjadi peningkatan dari pertemuan sebelumnya dilihat pada lampiran.

Pertemuan ke- 4 dilaksanakan pada hari Sabtu, 14 Februari 2026. Kegiatan yang dilakukan adalah dengan pemberian *posttest* yang terdiri dari 20 butir soal untuk mengukur hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan (treatment).

B. Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Biringkaloro

1.) Menggunakan Model *Kooperatif Tipe Tgt* Berbantuan Media Kokami

a. Data *Pretest* Hasil Belajar Siswa (Kelas Eksperimen)

Pretest hasil belajar siswa diberikan pada hari Rabu, 04 Februari 2026 dengan jumlah siswa sebanyak 35 orang. Jenis instrumen yang digunakan berupa lembar soal pilihan ganda yang berjumlah 20 butir pernyataan. Setelah data *pretest* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 29* untuk mengetahui data deskripsi nilai *pretest* siswa. Data hasil *pretest* siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Deskripsi Skor Nilai *Pretest* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Analisis Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	35
Nilai Rendah	40
Nilai Tertinggi	70
Rata-rata (<i>Mean</i>)	53,43
Rentang (<i>Range</i>)	30
Standar Deviasi	7,743

Sumber : *IBM SPSS Statistic Version 29*

Berdasarkan tabel 4.1, mengenai deskripsi skor nilai *pretest* terhadap hasil belajar siswa, dapat diketahui bahwa jumlah sampel (*N*) yang diteliti adalah sebanyak 35 siswa. Nilai terendah yang diperoleh siswa pada saat *pretest* adalah 40, sedangkan nilai tertinggi yang berhasil dicapai adalah 70. Dari sebaran data tersebut, diperoleh nilai rentang (*range*) sebesar 30. Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 53,43 dengan standar deviasi sebesar 7,743. Analisis *pretest* terlebih dahulu ditetapkan pengkategorian hasil belajar dengan menggunakan rumus mencari kategorisasi data dan hasil *pretest* yang dikelompokkan berdasarkan pengkategorian hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Distribusi skor nilai *pretest*

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
0-60	Rendah	25	71,43%
60-78	Sedang	10	28,57%
78-100	Tinggi	0	0%
Total		35	100%

Berdasarkan Tabel 4.2 mengenai distribusi skor nilai *pretest*, dapat diketahui bahwa dari total 35 siswa yang menjadi sampel penelitian, Sebagian besar berada pada kategori rendah. Secara rinci, terdapat 25 siswa (71,43%) yang memperoleh nilai pada rentang 0-60 dan termasuk dalam kategori rendah. Selanjutnya terdapat 10 siswa (28,57%) yang berada pada rentang nilai 60-78 dengan kategori sedang. Sementara itu, tidak ada satupun siswa (0%) yang mencapai rentang nilai 78-100 untuk masuk ke dalam ktegori tinggi pada tahap *pretest* ini. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya, beserta perkembangbiakan tumbuhan ini secara umum masih tergolong rendah dan membutuhkan perlakuan lebih lanjut.

b. Data *Posttest* Hasil Belajar Siswa (Kelas Eksperimen)

Posttest hasil belajar siswa diberikan pada Sabtu, 14 Februari 2026 dengan jumlah siswa sebanyak 35 orang. Jenis instrumen yang digunakan berupa lembar soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Setelah data *posttest* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 29* untuk mengetahui data deskripsi nilai *posttest* siswa. Data dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Deskripsi skor nilai *posttest* terhadap hasil belajar siswa

Analisis Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	35
Nilai Terendah	70
Nilai Tertinggi	100
Rata-rata (<i>Mean</i>)	84,14
Rentang (<i>Range</i>)	30
Standar Deviasi	7,224

Sumber : *IBM SPSS Statistic Version 29*

Berdasarkan tabel 4.3 mengenai deskripsi skor nilai hasil *posttest* terhadap hasil belajar IPAS siswa, dapat diketahui bahwa jumlah sampel (*N*) yang diteliti sebanyak 35 siswa. Nilai terendah yang diperoleh siswa pada saat *posttest* mengalami kenaikan yang signifikan menjadi 70, sedangkan nilai tertinggi yang berhasil diraih menyentuh angka sempurna yaitu 100. Dari sebaran data tersebut, diperoleh nilai rentang (*range*) sebesar 30. Secara keseluruhan, hasil analisis *posttest* ini menunjukkan pencapaian nilai rata-rata (*mean*) sebesar 84,14 dengan sandar deviasi sebesar 7,224. Analisis *posttest* terlebih dahulu ditetapkan pengkategorian hasil belajar dengan menggunakan rumus mencari kategorisasi data dan hasil *pretest* yang dikelompokkan berdasarkan pengkategorian hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Distribusi skor nilai *posttest* kelas eksperimen

Nilai Interval	Kategori	Frekuensi	Presentasi
$X < 80$	Rendah	6	17,14%
$80 \leq X < 86$	Sedang	19	54,29%
$86 \leq X$	Tinggi	10	28,57%
Total		35	100%

Berdasarkan tabel 4.4 mengenai distribusi skor nilai *posttest* kelas eksperimen, dpat diketahui bahwa dari total 35 siswa yang diteliti, sebagian besar berada pada kategori sedang. Secara rinci, terdapat 6 siswa (17.14%) yang memperoleh nilai kurang dari 80 ($X < 80$) dan masuk dalam kategori rendah. Selanjutnya, dominasi terlihat pada kategori sedang dengan frekuensi sebanyak 19 siswa (54,29%) yang memperoleh nilai

pada rentang $80 \leq X < 86$. Sementara itu, terdapat 10 siswa (28,57%) yang berhasil mencapai kategori tinggi dengan perolehan nilai $86 \leq X$. Jika dibandingkan dengan data *pretest* sebelumnya, sebaran nilai *posttest* ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah menggunakan Model *kooperatif tipe tgt* berbantuan media kokami, Dimana Sebagian besar siswa kini telah bergeser ke kategori sedang dan tinggi.

2.) Menggunakan Model *Make a Match* Berbantuan Media Kokami

a. Data *Pretest* Hasil Belajar Siswa (Kelas Kontrol)

Tes awal (*pretest*) untuk mengukur hasil belajar siswa dilaksanakan pada hari Rabu, 04 Februari 2026 dengan melibatkan 35 orang peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam tes ini berupa soal pilihan ganda yang terdiri dari 20 butir soal. Data hasil *pretest* yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan *IBM SPSS Statistics Versi 29* untuk memperoleh deskripsi nilai siswa. Adapun rincian data hasil *pretest* tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.5 Deskripsi skor nilai *pretest* terhadap hasil belajar siswa

Analisis Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	35
Nilai Terendah	40
Nilai Tertinggi	70
Rata-rata (<i>Mean</i>)	52,71
Rentang (<i>Range</i>)	30
Standar Deviasi	7,797

Sumber : *IBM SPSS Statistic Version 29*

Berdasarkan tabel 4.5 mengenai deskripsi skor nilai siswa, dapat diketahui bahwa jumlah sampel (*N*) yang diteliti adalah sebanyak 35 siswa. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 40, sedangkan nilai tertinggi yang berhasil dicapai adalah 70. Dari sebaran data tersebut, diperoleh nilai rentang (*range*) sebesar 30. Secara keseluruhan, hasil analisis deskriptif ini menunjukkan pencapaian nilai rata-rata (*mean*) sebesar 52,7 dengan standar deviasi sebesar 7,797. Analisis *pretest* terlebih dahulu ditetapkan pengkategorian hasil belajar dengan menggunakan rumus mencari kategorisasi data dan hasil *pretest* yang dikelompokkan berdasarkan pengkategorian hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Distribusi skor nilai *pretest* kelas kontrol

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
0-60	Rendah	26	74,29%
60-78	Sedang	9	25,71%
78-100	Tinggi	0	0%
Total		35	100%

Berdasarkan tabel 4.6 mengenai distribusi skor nilai *pretest* kelas kontrol, dapat diketahui bahwa dari total 35 siswa yang menjadi sampel, mayoritas berada pada kategori rendah. Secara rinci, terdapat 26 siswa (74,29%) yang memperoleh nilai pada rentang 0-60 dan diklasifikasikan ke dalam kategori rendah. Selanjutnya, terdapat 9 siswa (25,71%) yang berada pada rentang nilai 60-78 dengan kategori sedang. Sementara itu, tidak ada satupun siswa (0%) yang mencapai rentang nilai 78-100 untuk masuk ke dalam kategori tinggi pada tahap *pretest* ini. Hal ini menunjukkan bahwa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki karakteristik kemampuan awal yang setara dan cenderung masih berada pada kategori rendah.

b. Data *Posttest* Hasil Belajar Siswa (Kelas Kontrol)

Posttest hasil belajar siswa diberikan pada Sabtu, 14 Februari 2026 dengan jumlah siswa sebanyak 35 orang. Jenis instrumen yang digunakan berupa lembar soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Setelah data *posttest* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 29* untuk mengetahui data deskripsi nilai *posttest* siswa. Data hasil *posttest* siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Deskripsi skor nilai *posttest* terhadap hasil belajar siswa

Analisis Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	35
Nilai Terendah	50
Nilai Tertinggi	85
Rata-rata (<i>Mean</i>)	68,86
Rentang (<i>Range</i>)	35
Standar Deviasi	8,321

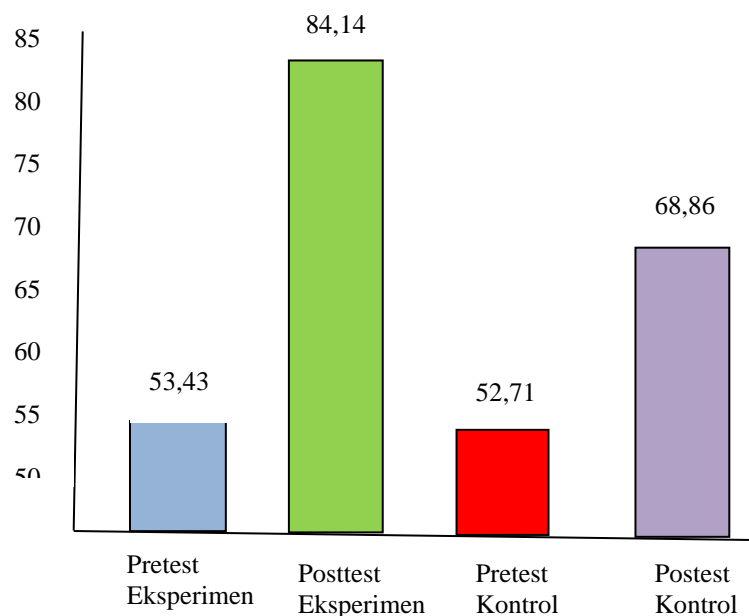
Sumber : IBM SPSS Statistic Version 29

Berdasarkan tabel 4.7 mengenai deskripsi skor nilai *posttest* terhadap hasil belajar siswa , dapat diketahui bahwa jumlah sampel (*N*) yang diteliti adalah sebanyak 35 siswa. Nilai terendah yang diperoleh siswa pada saat *posttest* adalah 50, sedangkan nilai tertinggi yang berhasil dicapai adalah 85. Dari sebaran data tersebut, diperoleh nilai rentang (*range*) sebesar 35. Secara keseluruhan, hasil analisis *posttest* ini rata-rata (*mean*) sebesar 68,86 dengan standar deviasi sebesar 8,321. Analisis *posttest* terlebih dahulu ditetapkan pengkategorian hasil belajar dengan menggunakan rumus mencari kategorisasi data dan hasil *pretest* yang dikelompokkan berdasarkan pengkategorian hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Distribusi skor nilai *posttest* kelas kontrol

Nilai Interval	Kategori	Frekuensi	Presentasi
$X < 70$	Rendah	15	42,86%
$70 \leq X < 76$	Sedang	14	40,00%
$76 \leq X$	Tinggi	6	17,14%
Total		35	100%

Berdasarkan tabel 4.8 mengenai distribusi skor nilai kelas kontrol, dapat diketahui bahwa dari total 35 siswa yang diteliti, persebaran kategori hasil belajar didominasi oleh kategori rendah dan sedang. Secara rinci, terdapat 15 siswa (42,86%) yang memperoleh nilai kurang dari 70 ($X < 70$) dan masuk dalam kategori rendah. Selanjutnya, terdapat 14 siswa (40,00%) yang berada pada kategori sedang dengan rentang nilai $70 \leq X < 76$. Sementara itu, terdapat 6 siswa (17,14%) yang berhasil mencapai kategori tinggi dengan perolehan nilai $76 \leq X$. Meskipun kelas kontrol mengalami kenaikan nilai, namun peningkatannya tidak sebesar kelas eksperimen, dimana Sebagian besar siswa kelas kontrol masih tertahan di kategori rendah dan sedang.



Gambar 4.1 Diagram batang peningkatan nilai pretest dan posttets kelas eksperimen dan kelas kontrol

Berdasarkan sajian data pada Gambar 4.1, terlihat adanya perbedaan peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada tahap awal (*pretest*), kedua kelas menunjukkan kemampuan yang cenderung setara atau homogen, di mana kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 53,43 dan kelas kontrol sebesar 52,71. Namun, setelah diberikan perlakuan (*treatment*), hasil *posttest* menunjukkan perbedaan yang mencolok. Kelas eksperimen mengalami lonjakan nilai rata-rata yang sangat signifikan menjadi 84,14 (meningkat sebesar 30,71 poin). Di sisi lain, meskipun kelas kontrol juga mengalami peningkatan menjadi 68,86, kenaikannya tidak sebesar kelas eksperimen, yaitu hanya sebesar 16,15 poin. Hal ini mengindikasikan bahwa perlakuan yang diterapkan pada kelas eksperimen jauh lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode yang digunakan pada kelas kontrol.

C. Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Kokami

Hasil analisis statistik inferensial dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menguji secara empiris dan menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Secara spesifik, pengujian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan dari penerapan Model Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Kokami terhadap peningkatan hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV di SD Negeri Biringkaloro. Namun, sebelum melangkah pada proses uji hipotesis untuk menarik kesimpulan akhir, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis data. Hal ini sangat penting dilakukan guna memastikan bahwa data yang diperoleh telah memenuhi asumsi dasar penelitian, di mana salah satu uji prasyarat utama yang wajib dipenuhi adalah uji normalitas data.

a. Uji Normalitas

Tabel 4.9 Uji Normalitas

Kelompok Data	Statistik Shapiro-Wilk	df	Sig	Keterangan
Pretest Kontrol	0,952	35	0,131	Berdistribusi Normal
Posttest Kontrol	0,962	35	0,266	Berdistribusi Normal
Pretest Eksperimen	0,954	35	0,152	Berdistribusi Normal
Posttest Eksperimen	0,954	35	0,154	Berdistribusi Normal

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 29

Berdasarkan sajian data pada Tabel 4.9 mengenai Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*, dapat diuraikan bahwa seluruh kelompok data penelitian telah melalui uji prasyarat analisis statistik. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*Sig.*) untuk kelompok *Pretest* Kontrol adalah sebesar 0,131, sedangkan untuk *Posttest* Kontrol diperoleh nilai sebesar 0,266. Sejalan dengan itu, pada kelompok eksperimen juga diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,152 untuk data *Pretest* dan 0,154 untuk data *Posttest*. Mengingat seluruh nilai signifikansi yang diperoleh dari keempat kelompok data tersebut lebih besar dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ (*Sig.* > 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima. Hal ini membuktikan bahwa data pada variabel *Pretest* maupun *Posttest*, baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen, berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Tabel 4.10 Uji Homogenitas

Dasar Pengujian	Levene Statistic	df1	df2	Sig	Keterangan
Based on Mean	.544	1	68	0,463	Homogen
Based on Median	.490	1	68	0,486	Homogen
Based on Median (Adjusted)	.490	1	66.707	0,487	Homogen
Based on Trimmed Mean	.543	1	68	0,464	Homogen

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 4.10 Uji Homogenitas, dilakukan pengujian untuk mengetahui apakah kelompok data memiliki varians yang sama (homogen) sebagai syarat sebelum melakukan analisis statistik parametrik. Pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi (*Sig.*) dengan taraf signifikansi sebesar 0,05 ($\alpha = 0,05$). Hasil pengujian menggunakan *Levene Statistic* menunjukkan bahwa pada baris Based on Mean, diperoleh nilai statistik sebesar 0,544 dengan nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,463. Mengingat nilai $0,463 > 0,05$, maka dapat dinyatakan bahwa varians antar kelompok data adalah homogen. Konsistensi hasil ini juga terlihat pada metode pengujian lainnya, yaitu *Based on Median* dengan nilai *Sig.* 0,486, *Based on Median (Adjusted)* dengan nilai *Sig.* 0,487, serta *Based on Trimmed Mean* dengan nilai *Sig.* 0,464. Seluruh nilai signifikansi tersebut secara konsisten berada di atas ambang batas 0,05. Pada seluruh kategori pengujian lebih besar dari 0,05, maka H_0 diterima. Hal ini memberikan kesimpulan statistik bahwa tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan di antara kelompok data yang diuji. Dengan terpenuhinya asumsi homogenitas ini, maka data tersebut telah memenuhi kriteria prasyarat untuk dilanjutkan ke tahap pengujian hipotesis menggunakan statistik parametrik, seperti *Independent Sample T-Test*.

c. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas yang membuktikan bahwa data bersifat normal serta homogen, maka pengujian hipotesis dapat diteruskan dengan menggunakan *uji-t*. Pengujian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh penggunaan Model *Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Kokami* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Biringkaloro. Dengan memanfaatkan aplikasi *IBM SPSS Version 29*, peneliti melakukan analisis lewat teknik *paired sample t-test*. Adapun rincian hasil pengujian tersebut dapat dicermati pada tabel berikut

Tabel 4.11 Uji Hipotesis

Pasangan Data	t-hitung	df	Sig. (2-tailed)	Keputusan
Pretest – Posttest Kelas Eksperimen	-8.207	68	0,001	H_0 ditolak H_1 diterima

Merujuk pada hasil uji hipotesis yang diolah melalui program *SPSS Version 29*, terlihat bahwa nilai signifikansi menunjukkan angka 0,001. Karena nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,05 ($0,001 < 0,05$), maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang nyata antara variabel independen terhadap variabel dependen. Temuan ini sekaligus membuktikan kebenaran hipotesis atau jawaban sementara dalam penelitian ini, yakni penggunaan Model *Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Kokami* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar materi tata surya pada siswa kelas IV SD Negeri Biringkaloro.

Pembahasan

A. Pelaksanaan Model *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media KOKAMI dalam pembelajaran IPAS

Hasil penelitian yang berlangsung pada tanggal 04 Februari 2026 sampai 14 Februari 2026 di SD Negeri Biringkaloro menunjukkan bahwa penggabungan model *kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)* dan media KOKAMI mampu merekonstruksi kebiasaan belajar siswa kelas IV secara drastis. Melalui pengondisian kelompok kecil yang heterogen, dominasi guru dalam memberikan penjelasan searah dapat terpankas secara perlahan. Di dalam tim tersebut, siswa yang memiliki tingkat kognitif lebih tinggi secara sukarela mentransfer pengetahuannya kepada rekan sejawat yang masih kebingungan. Hubungan saling ketergantungan positif ini selaras dengan pandangan Prasetyo (2023), yang menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif ditekankan untuk melatih kepekaan sosial dan meminimalisir egoisme kompetisi individu yang sering kali menghambat tumbuh kembang potensi siswa lambat.

Ketertarikan belajar yang muncul di kelas eksperimen ini tidak lepas dari eksistensi media KOKAMI yang menyuguhkan stimulus visual yang kuat. Ketika amplop-amplop berisi soal misterius ditarik keluar dari dalam kotak, atensi siswa langsung terkunci sepenuhnya pada aktivitas pemecahan masalah tersebut. Respon psikologis ini didukung oleh pendapat Arisandy dan Kurniati (2023), bahwa media berbentuk teka-teki visual dengan kemasan misteri sangat handal dalam mengunci fokus anak-anak sekolah dasar yang pada hakikatnya memiliki

rentang konsentrasi yang cenderung pendek. Porsi permainan (*games*) dan turnamen yang disematkan dalam TGT mampu mendegradasi beban pikiran siswa yang biasanya dihantui oleh rasa takut salah saat menjawab asesmen. Materi IPAS yang memuat banyak istilah ilmiah diserap anak-anak dengan riang gembira karena mereka merasa sedang melakoni sebuah kompetisi permainan yang seru. Menurut Hidayah dan Sukartono (2022), pengondisian kelas bermuatan *game* edukatif seperti ini efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang ramah otak (*brain-friendly learning*), sehingga materi pelajaran yang rumit dapat mengendap lebih lama dalam memori jangka panjang siswa.

Pada tahap awal sebelum diberikan perlakuan (*treatment*), kemampuan awal siswa di kelas eksperimen diukur menggunakan instrumen *pretest*. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa dari 35 siswa yang menjadi sampel, mayoritas berada pada kategori rendah. Terdapat 25 siswa (71,43%) yang memperoleh nilai pada kategori rendah, dan tidak ada satupun siswa yang berhasil mencapai kategori tinggi. Kondisi ini membuktikan bahwa pemahaman awal siswa mengenai materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya memang masih belum optimal.

Setelah diberikan perlakuan berupa penerapan model kooperatif tipe TGT dengan bantuan media KOKAMI dalam beberapa kali pertemuan, siswa kemudian diberikan soal *posttest* untuk mengukur hasil akhir belajarnya. Hasilnya menunjukkan lonjakan yang sangat positif. Dominasi siswa bergeser ke kategori sedang sebanyak 19 siswa (54,29%) dan sebanyak 10 siswa (28,57%) berhasil menembus kategori tinggi. Peningkatan nilai rata-rata ini memberikan indikasi kuat bahwa intervensi yang diberikan di kelas eksperimen sukses membantu siswa memahami materi pelajaran dengan jauh lebih baik.

Tingginya keaktifan siswa selama proses pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen ini didorong oleh beberapa faktor krusial yang saling melengkapi: (1) Fase Pembentukan Tim (*Teams*): Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen. Hal ini memicu terjadinya interaksi tutor sebaya, di mana siswa yang memiliki pemahaman akademik lebih tinggi secara alamiah membantu dan membimbing teman kelompoknya yang kesulitan memahami materi. (2) Integrasi Permainan (*Games*) dan Media KOKAMI: Media KOKAMI yang berisi pertanyaan-pertanyaan materi pelajaran yang dikemas dalam amplop tertutup di dalam kotak misterius berhasil memicu rasa penasaran yang tinggi dari para siswa. Unsur misteri dan visual dari KOKAMI ini mengalihkan ketegangan siswa saat harus menjawab soal-soal materi yang dianggap rumit menjadi sebuah aktivitas bermain yang sangat menantang dan menyenangkan. Siswa tidak lagi merasa dipaksa untuk belajar, melainkan merasa sedang berkompetisi dalam sebuah permainan edukasi yang seru. (3) Turnamen dan Penghargaan (*Tournament & Team Recognize*): Adanya fase turnamen menciptakan iklim kompetisi yang sehat antar kelompok. Setiap kontribusi poin dari tiap-tiap individu di meja turnamen sangat berharga bagi timnya. Ditambah lagi dengan adanya pemberian penghargaan di akhir sesi yang semakin memacu motivasi ekstrinsik siswa untuk memberikan performa belajar terbaiknya.

Perubahan drastis pada keaktifan siswa di kelas eksperimen ini membuktikan bahwa pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru (*teacher-centered learning*), melainkan sudah berpusat pada siswa (*student-centered*) sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan model *kooperatif tipe TGT* berbantuan media KOKAMI memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, yang pada akhirnya memberikan kontribusi sangat besar terhadap lonjakan hasil belajar IPAS mereka.

B. Hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Biringkaloro dengan menggunakan model *kooperatif tipe TGT* berbantuan media KOKAMI

Capaian akademik siswa pada ranah kognitif memperlihatkan tren positif yang sangat kentara setelah diberikan intervensi. Jika ditarik garis lurus dari perolehan skor awal, di mana hampir seluruh peserta didik terbenam pada kategori penguasaan materi yang rendah, hasil akhir sesudah perlakuan justru membalikkan keadaan tersebut. Pergeseran skor ini menandakan adanya pemahaman konsep sains yang jauh lebih matang dan bukan sekadar hafalan sesaat. Pola ini sejalan dengan pendapat Yuliana dan Siregar (2024) yang mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif berbantuan media permainan mampu mereduksi ketegangan psikis siswa sehingga mereka dapat mengeluarkan potensi kognitif terbaiknya secara optimal.

Berdasarkan hasil *pretest* menggunakan instrumen tes, menunjukkan bahwa kondisi awal siswa masih didominasi oleh kategori rendah. Ini menandakan bahwa pada kondisi awal sebelum diberikan perlakuan (*treatment*), pemahaman siswa pada materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya masih belum optimal. Namun, setelah menerapkan perlakuan (*treatment*) berupa model TGT berbantuan KOKAMI, Terjadinya lonjakan nilai siswa dari

batas bawah menuju kategori sedang dan tinggi membuktikan bahwa perpaduan turnamen akademik dan kotak misterius ini bekerja secara simultan. Siswa tidak lagi pasif menunggu materi, melainkan terdorong untuk mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri agar bisa menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Kondisi psikologis yang terbangun dalam kelas ramah anak ini didukung oleh pemikiran Fathurrohman (2022) yang menekankan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa pasca-pembelajaran interaktif merupakan perpaduan harmonis antara kesiapan kognitif dan tingginya stimulasi visual yang mereka dapatkan selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil *posttest* yang diberikan di akhir pertemuan menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang sangat mencolok dibanding hasil *pretest* sebelumnya. Hasil *posttest* menunjukkan penurunan drastis jumlah siswa yang berada pada kategori rendah, dan justru terjadi lonjakan jumlah siswa yang berhasil masuk ke dalam kategori sedang dan kategori tinggi. Hal ini membuktikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar IPAS siswa yang nyata dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan.

Siswa yang diberikan perlakuan (*treatment*) telah mampu melakukan beberapa kegiatan bermakna dalam proses pembelajaran. Peningkatan ini terjadi karena terpenuhinya indikator keberhasilan belajar, di antaranya: (1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil menyelesaikan turnamen, (2) Adanya dorongan kebutuhan belajar kelompok melalui tutor sebaya, dan (3) Adanya kegiatan permainan yang sangat menarik minat belajar siswa melalui media KOKAMI. Menguatnya daya serap informasi ini bersandar pada teori dari Lestari dan Rahayu (2024) yang menyatakan bahwa penguasaan konsep dalam pembelajaran IPAS di tingkat dasar tidak sekadar menghafal fakta-fakta lingkungan, melainkan bagaimana siswa mampu mengaitkan materi tersebut dengan fenomena konkret dalam kehidupan mereka sehari-hari.

C. Pengaruh penerapan model kooperatif tipe TGT berbantuan media KOKAMI terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Biringkaloro

Hasil analisis statistik inferensial menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan model kooperatif tipe TGT berbantuan media KOKAMI terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Biringkaloro. Keunggulan kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol bukan sekadar kebetulan angka, melainkan buah dari keterlibatan aktif siswa secara fisik dan mental selama proses pembelajaran. Dinamika kompetisi yang sehat di dalam kelas berhasil merangsang gairah belajar anak. Sebagaimana dikemukakan oleh Hidayah dan Sukartono (2022), kombinasi antara model pembelajaran berbasis kompetisi kelompok dan media visual terbukti memiliki korelasi kuat terhadap peningkatan ketuntasan hasil belajar klasikal siswa di tingkat dasar. Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat data yaitu uji normalitas. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, yang menegaskan kecocokan data dengan asumsi uji parametrik.

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *t* (*Paired T-Test* atau *Independent T-Test* sesuai pengolahan SPSS Anda) untuk membandingkan data hasil belajar. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai probabilitas yang diperoleh lebih kecil dari 0,05 ($<0,05$). Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara nilai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran di kelas. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak ada pengaruh penerapan model kooperatif tipe TGT berbantuan media KOKAMI terhadap hasil belajar IPAS ditolak, sedangkan hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan adanya pengaruh diterima. Hasil ini konsisten dengan teori Saputra dan Handayani (2025), yang menegaskan bahwa intervensi pembelajaran yang menyenangkan secara emosional dan kognitif sangat efektif dalam mendorong retensi ingatan jangka panjang (*long-term memory*) siswa terhadap materi-materi sains. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, mengindikasikan bahwa perpaduan model TGT dan media KOKAMI dapat menjadi alternatif yang sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri Biringkaloro, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut: Pelaksanaan Pembelajaran, pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media KOKAMI pada pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya di kelas IV SD Negeri Biringkaloro telah terlaksana dengan sangat baik dan efektif. Integrasi media KOKAMI ke dalam sintaks atau langkah-langkah model TGT berhasil mengubah atmosfer kelas menjadi jauh lebih hidup, aktif, dan interaktif. Melalui pembentukan kelompok heterogen, permainan edukatif dengan kartu misterius, dan turnamen yang kompetitif namun sehat, siswa tidak lagi merasa terbebani dengan materi yang rumit. Model ini berhasil menggeser paradigma pembelajaran yang tadinya berpusat pada guru (*teacher-centered*

learning) menjadi berpusat pada siswa (*student-centered learning*) sesuai dengan pilar esensial Kurikulum Merdeka. Hasil Belajar IPAS Siswa, penerapan model pembelajaran *kooperatif tipe TGT* berbantuan media KOKAMI terbukti memberikan peningkatan yang sangat signifikan terhadap hasil belajar kognitif IPAS siswa. Hal ini dibuktikan dari perbandingan hasil tes sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*). Pada tahap *pretest* (sebelum perlakuan), kemampuan awal siswa mayoritas berada pada kategori rendah, di mana terdapat 25 siswa (71,43%) yang belum mencapai kriteria ketuntasan, dan tidak ada satu pun siswa yang berada di kategori tinggi. Setelah diberikan perlakuan dengan model TGT berbantuan media KOKAMI, hasil *posttest* menunjukkan lonjakan nilai yang luar biasa. Dominasi siswa berpindah ke kategori sedang sebanyak 19 siswa (54,29%) dan sebanyak 10 siswa (28,57%) berhasil menembus kategori tinggi. Peningkatan ini membuktikan bahwa siswa lebih mudah menyerap materi yang awalnya dianggap abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami melalui aktivitas turnamen dan permainan KOKAMI. Pengaruh Model Pembelajaran, berdasarkan hasil analisis statistik induktif dan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test* berbantuan program SPSS, diperoleh nilai signifikansi (*p-value*) sebesar 0,001. Karena nilai signifikansi tersebut jauh lebih kecil daripada taraf signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,05 ($0,001 < 0,05$), maka keputusan uji statistik adalah menolak H_0 dan menerima H_1 . Hal ini memberikan kesimpulan mutlak bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan model pembelajaran *kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media KOKAMI terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SD Negeri Biringkaloro.

Referensi

1. Anggraeni, D. N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Muatan IPAS Kelas IV melalui Model Pembelajaran Team-Games-Tournament (TGT) Berbantuan Media Boardgame. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, Volume 4, Nomor 3, 1106–1112.
2. Arisandy, D., & Kurniati, E. (2023). Pengembangan Media Kotak Misteri dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 145-154.
3. Cahyono, A. T., Imron, I. F., & Mubarakah, N. (2025). Penerapan Model TGT Berbantuan Media Kartu Pertanyaan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV DI SDN Sukorame 2, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10. Volume 10 Nomor 02, 2548-6950.
4. Choirunnisa, R., & Sundi, V. H. (2024). Penerapan Media Kokami (Kotak Kartu Misteri) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran IPA Kelas III UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan. *Fakultas Ilmu Pendidikan*, 1(2), 919–928.
5. Farhan, M., Taofik, & Soleh, D. A. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 278–288.
6. Fathurrohman, M. (2022). *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran di Abad 21*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
7. Fitri, Y. W., Ifrianti, S., Fiteriani, I., Islam, U., Raden, N., Lampung, I., & Kritis, B. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dengan Media Kokami Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. Volume 6 Nomor 2, 2656-7296.
8. Gunarta, I. G. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan*, 1(2), 112–120.
9. Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
10. Hidayah, N., & Sukartono. (2022). Penerapan Model TGT untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 210-218.
11. Hutagaol, K., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Quality, U. (2023). (Kokami) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas V Sd Negeri 067246 Medan T . P 2022/2023. *Semnas PSSH*, 2(March), 1–7.
12. Lestari, G. D., & Rahayu, S. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Manipulatif Terhadap Pemahaman Konsep IPAS Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Saintifik*, 8(2), 89-98.
13. Mudyahardjo, R., & Pendidikan, P. (2018). *Redja Mudyahardjo, Pengantar Pendidikan, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hlm. 11. 10(1), 41–56*.
14. Mawardah, D. A., & Rukmi, A. S. (2024). Pengembangan Media Kotak Kartu Misteri (Kokami) Untuk Keterampilan Menulis Puisi Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 12(5), 775–785.
15. Motoh, T. C. (2022). Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 1(1), 1–17.
16. Muhtadiin, J. (2021). Pembelajaran Kooperatif (Cooperatif Learning) dalam Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Muhtadiin*, Vol. 7 No. 01 Januari-Juni 2021. 7(01), 247–264.
17. Musthofa, A. A., Siyam, F. F., Setiyadi, A. C., Wardani, Y. K., & Aisyah, S. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Pemb Kotak otak Kartu Misterius (K (KoKaMi) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Muthola Muthola ' ah Arabic Education Study Program Universitas Darussalam Gontor Ponorogo Arabic Education Study Program S. 4(2).
18. Nihayatul Fadlilah, U., Purbasari, I., Studi Pendidikan Sekolah Dasar, P., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., Muria Kudus, U., Lkr Utara, J., Kulon, K., Bae, K., Kudus, K., & Tengah, J. (2024). Implementasi Pembelajaran IPAS Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar pada Siswa Kelas V. *Journal on Education*, 06(03), 16314–16321.
19. Nirmala Mboa, M., Ajito, T., & Theresia, S. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Materi Peluang Siswa Kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang. *Journal on Education*, 06(02), 12296–12301.
20. Prasetyo, A. D. (2023). *Pembelajaran Kooperatif: Menumbuhkan Karakter dan Prestasi Siswa Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
21. Raehanah. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Media Kokami untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Jurusan PGMI*, vol 10, No 1, 41-56.
22. Rahmadani, W., & Pada, A. (n.d.). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Siswa Sekolah Dasar Kelas Tiga. 0, 148–160.

23. Sandra, E., & Theresia, M. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V SD Muhammadiyah 1 Padangsidempuan*. 2(2), 22–28.
24. Saputra, H., & Handayani, D. (2025). *Analisis Retensi Ingatan Siswa Melalui Pendekatan Edutainment dalam Pembelajaran IPAS*. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran*, 10(1), 34-45.
25. Siahaan, V. L., Situmorang, M. V., Silaban, W., & Siagian, G. (2023). Pengaruh Media KOKAMI Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Materi Sistem Gerak Pada Manusia. *Tut Wuri Handayani : Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 2(1), 41–51. <https://doi.org/10.59086/jkip.v2i1.274>
26. Silahuddin, Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, D. F. M. P. M. A.-H. K. M. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 (Desember)), 162–175.
27. Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung : CV. Alfabet.
28. Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
29. Yuliana, R., & Siregar, N. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Media Permainan Kartu terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 7(2), 302-315.
30. Zahra Az- Afifah (2023). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 3 1,2,3. 2(8), 985-996.