

PENGARUH KOOPERATIF TIPE TGT BERBANTUAN *DOMINO CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS VI SD NEGERI 24 AMPENAN

Widia Oktaviani*, Husniati, Aisa Nikmah Rahmatih

Universitas Mataram, Indonesia

*Corresponding author: Widiaoktaviani2525@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *domino card* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VI SD Negeri 24 Ampenan. Jenis penelitian menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen tipe *nonequivalent control grup design*. Populasi dan sampel adalah seluruh siswa kelas VI. Pengambilan sampel menggunakan teknik *non probability sampling* dengan metode sampel jenuh. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Untuk menguji hasil belajar IPA siswa, dilakukan menggunakan uji-t dengan teknik uji *independent sample t-test*. Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *domino card* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa. Hal ini dibuktikan dengan diperolehnya nilai $t_{hitung} = 2,755 \geq$ nilai $t_{tabel} = 2.016$. Karena $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *domino card* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VI SD Negeri 24 Ampenan.

Kata Kunci: Hasil Belajar IPA, *Domino Card*, Model Pembelajaran Kooperatif, Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Abstract: This study aims to determine whether the cooperative learning model of the *Teams Games Tournament* (TGT) type assisted by *domino card* media has an effect on the science learning outcomes of sixth-grade students at SD Negeri 24 Ampenan. The research employs a quantitative approach with an experimental method using a non-equivalent control group design. The population and sample consist of all sixth-grade students, selected through non-probability sampling with the saturated sampling technique. Data collection methods include observation and tests. To assess students' science learning outcomes, an independent samples t-test was conducted. The results indicate that the implementation of the TGT cooperative learning model with *domino card* media has a significant effect on students' cognitive learning outcomes. This is evidenced by the obtained t-value ($t_{calculated} = 2.755 \geq t_{table} (t_{tab} = 2.016)$). Since $t_{calculated} \geq t_{table}$, the alternative hypothesis (H_a) is accepted, and the null hypothesis (H_0) is rejected. Thus, it can be concluded that the cooperative learning model of the *Teams Games Tournament* (TGT) type assisted by *domino card* media significantly influences the science learning outcomes of sixth-grade students at SD Negeri 24 Ampenan.

Keywords: Science Learning Outcomes, *Domino Card*, Cooperative Learning Model, *Teams Games Tournament* (TGT) Type

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan metode sistematis dalam mempelajari cara-cara memperoleh informasi mengenai alam dengan informasi yang tidak hanya berupa fakta tetapi juga

melibatkan proses penemuan berupa pemahaman dan penguasaan konsep (Rahmatih *et al.*, 2024). Di Sekolah Dasar, IPA menekankan pemahaman pengetahuan alam yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa (Sobron, 2019). Pembelajaran IPA bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mampu menjawab permasalahan di lingkungan fisik dan sosial, termasuk menarik kesimpulan serta mencapai kompetensi sesuai dengan tujuan pendidikan (Kurniansyah *et al.*, 2024). Taurusia dan Hakim (2020) menambahkan bahwa tujuan pembelajaran IPA di SD meliputi pengembangan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap sains, peningkatan pengetahuan serta pemahaman konsep-konsep sains, serta penghargaan terhadap berbagai ciptaan Tuhan di alam semesta untuk dipelajari.

Mengingat pentingnya pembelajaran IPA di SD, guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mampu memotivasi siswa agar aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan dan keterlibatan siswa dapat meningkatkan minat belajar, sehingga berkontribusi pada keberhasilan pembelajaran (Nurhayati *et al.*, 2022), Ruseffendi (dalam Nurhayati *et al.*, 2022) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa meliputi minat, model penyajian materi, sikap guru, dan suasana belajar. Hasil belajar merupakan perubahan pada perilaku siswa setelah menjalani proses belajar baik secara formal maupun non formal berupa perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Husniati, 2018).

Pada pelaksanaan pembelajaran, guru tidak hanya menyampaikan materi menggunakan metode tertentu, tetapi juga harus menguasai berbagai model pembelajaran. Penerapan model pembelajaran yang tepat dapat memberikan nilai tambah bagi siswa dan memaksimalkan hasil belajar. Model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan mampu menciptakan suasana belajar interaktif serta meningkatkan hasil belajar siswa (Adiputra & Heryadi, 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VIA SD Negeri 24 Ampenan, diketahui bahwa sebanyak 15 dari 24 siswa memiliki nilai rata-rata di bawah KKM (75). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai standar kompetensi yang diharapkan. Proses pembelajaran yang konvensional dengan cenderung didominasi oleh aktivitas guru, serta minimnya interaksi yang mendorong keterlibatan aktif siswa menyebabkan kebanyakan siswa enggan bertanya terkait bagian materi yang belum dipahami, sehingga pemahaman siswa menjadi kurang maksimal. Guru juga kurang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi sehingga menjadikan pembelajaran kurang menarik dan siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Hal ini mengakibatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran menjadi kurang optimal, yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Ada beberapa alternatif yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satunya melalui penerapan model pembelajaran yang efektif. Pemilihan model pembelajaran hendaknya juga mempertimbangkan karakteristik siswa sekolah dasar. Menurut Desmita (dalam Hakim & Syofyan, 2017), siswa kelas IV hingga VI SD memiliki kecenderungan untuk bermain, aktif bergerak, senang bekerja dalam kelompok, serta menikmati pengalaman belajar secara langsung. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang mengandung unsur permainan, mendorong siswa untuk aktif bergerak, berkolaborasi dalam kelompok, dan terlibat langsung dalam proses belajar.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dan sesuai dengan karakteristik siswa tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran ini melibatkan turnamen akademik dengan mengelompokkan siswa secara heterogen dari berbagai latar belakang (Rofiq *et al.*, 2019). Model pembelajaran ini memiliki unsur permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa yang suka bermain. Suardin dan Andriani (2021) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena mendorong keterlibatan aktif siswa dengan semangat dan persaingan positif antar kelompok, serta didukung oleh pemberian penghargaan bagi tim pemenang.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan lebih efektif jika dikolaborasikan dengan media pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *domino card*, yang terdiri dari serangkaian kartu dengan dua kotak yang saling terhubung yang berisi pertanyaan dan jawaban. Media ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik minat

siswa (Hairunisa & Abdurrahman, 2024). Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *domino card* tidak hanya menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan keaktifan dan semangat belajar siswa, sehingga berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa (Pratista et al., 2024). Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka perlu untuk dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Kooperatif Tipe TGT Berbantuan *Domino Card* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SD Negeri 24 Ampenan”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen jenis *quasi eksperimental design* tipe *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD Negeri 24 Ampenan tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 45 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik *non probability sampling* dengan metode sampel jenuh. Kelas VIA ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIB sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen pada penelitian ini diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *domino card*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT).

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui observasi dan tes. Observasi dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *domino card*. Sementara itu, tes digunakan untuk mengukur hasil belajar IPA siswa pada ranah kognitif. Tes disusun dalam bentuk soal pilihan ganda yang telah divalidasi sebelumnya melalui uji ahli (*ekspert judgment*). Data yang didapatkan kemudian dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas, serta dilakukan uji kesetaraan dua sampel. Pengujian dilanjutkan dengan uji statistik dengan teknik pengujian *independent sample t-test*. Dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *domino card* terhadap hasil belajar IPA. Sedangkan jika nilai $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, berarti bahwa tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *domino card* terhadap hasil belajar IPA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini membahas mengenai keterlaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *domino card*, hasil uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas, hasil uji kesetaraan dua sampel, serta pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *domino card*.

Keterlaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *domino card* dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Untuk mengetahui keterlaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan, terdapat kriteria yang menjadi acuan menurut Sudjana (dalam Nillah, 2023) yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran

| Interval Persentase | Kriteria |
|-------------------------|-------------|
| $P \geq 90\%$ | Sangat Baik |
| $80\% \leq P \leq 90\%$ | Baik |
| $70\% \leq P \leq 80\%$ | Cukup |
| $P < 70\%$ | Kurang |

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan, didapatkan jumlah poin yang berbeda pada setiap pertemuannya. Pada pertemuan pertama, didapatkan jumlah skor sebesar 61

poin, pada pertemuan kedua 67 poin, dan pada pertemuan ketiga 66 poin. Berdasarkan hasil hitung yang telah dilakukan dengan rumus jumlah skor yang didapatkan dibagi dengan jumlah skor maksimal (72) dan dikali 100%, didapatkan persentase untuk masing-masing pertemuan yang disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

| Pertemuan | Persentase | Kriteria |
|-----------|------------|-------------|
| 1 | 84,72% | Baik |
| 2 | 93,06% | Sangat Baik |
| 3 | 91,67% | Sangat Baik |

Berdasarkan tabel 2, pada pertemuan pertama, persentase yang didapatkan sebesar 84,72%. Pada pertemuan kedua, persentase meningkat menjadi 93,06%, dan pada pertemuan ketiga, persentase didapatkan sebesar 91,67%. Secara keseluruhan, berdasarkan persentase yang didapatkan, keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama, kedua, dan ketiga telah terlaksana dengan baik maupun sangat baik.

Hasil Belajar IPA SISWA

Butir soal yang telah divalidasi digunakan sebagai *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur hasil belajar siswa kelas VI di SDN 24 Ampenan. Data nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

| Kelas | Rata-Rata <i>Pre-Test</i> | Rata-Rata <i>Post-Test</i> | Selisih |
|------------|---------------------------|----------------------------|---------|
| Eksperimen | 41,67 | 77,50 | 35,83 |
| Kontrol | 48,10 | 66,90 | 18,80 |
| Selisih | 6,43 | 10,60 | |

Berdasarkan tabel 3, kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata *pre-test* sebesar 41,67 dan *post-test* sebesar 77,50. Selisih rata-rata *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen adalah sebesar 35,83. Sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata *pre-test* sebesar 48,10 dan *post-test* sebesar 66,90. Selisih rata-rata *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol adalah sebesar 18,80. Perbedaan perolehan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kontrol ini menunjukkan bahwa nilai hasil belajar kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *domino card* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT.

Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah nilai tes hasil belajar berdistribusi normal atau tidak. Dasar pengambilan keputusan yaitu jika $\text{Sig} \leq 0.05$ berarti bahwa data tidak berdistribusi normal, sedangkan jika $\text{Sig} \geq 0.05$ berarti bahwa data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Menggunakan Program SPSS

| Tests of Normality | | | | | | |
|--------------------|----------------------------|--------------------|----|-------|--------------|----|
| | Kelas | Kolmogorov-Smirnov | | | Shapiro-Wilk | |
| | | Statistic | df | Sig. | Statistic | df |
| Hasil Belajar | <i>Pretest</i> Eksperimen | 0,137 | 24 | 0,200 | 0,954 | 24 |
| | <i>Posttest</i> Eksperimen | 0,161 | 24 | 0,108 | 0,968 | 24 |
| | <i>Pretest</i> Kontrol | 0,181 | 21 | 0,070 | 0,943 | 21 |
| | <i>Posttest</i> Kontrol | 0,115 | 21 | 0,200 | 0,951 | 21 |

Berdasarkan table 4, diperoleh nilai signifikansi *pre-test* kelas eksperimen sebesar $0,200 \geq 0,05$ dan *post-test* sebesar $0,108 \geq 0,05$. Kemudian, diperoleh nilai signifikansi *pre-test* kelas kontrol sebesar $0,070 \geq 0,05$ dan *post-test* sebesar $0,200 \geq 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kontrol telah berdistribusi normal karena telah memenuhi dasar pengambilan keputusan yaitu nilai signifikansi $\geq 0,05$.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk membuktikan apakah dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi dengan varians yang sama atau tidak. Dasar pengambilan keputusan yaitu jika $Sig \leq 0.05$ berarti bahwa data tidak homogen, sedangkan jika $Sig \geq 0.05$ berarti bahwa data homogen. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Menggunakan Program SPSS

| Test of Homogeneity of Variance | | | | | |
|---------------------------------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|-------|
| | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| Hasil Belajar | Based on Mean | 2,112 | 1 | 43 | 0,153 |
| | Based on Median | 1,814 | 1 | 43 | 0,185 |
| | Based on Median and with adjusted df | 1,814 | 1 | 41,844 | 0,185 |
| | Based on trimmed mean | 2,093 | 1 | 43 | 0,155 |

Berdasarkan tabel 5, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,153 \geq 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa varian data kelas eksperimen dan kontrol adalah sama atau homogen karena telah memenuhi dasar pengambilan keputusan data dinyatakan homogen yaitu ketika nilai signifikansi $\geq 0,05$.

Uji Kesetaraan Dua Sampel

Uji kesetaraan dilakukan untuk memastikan bahwa kondisi awal kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berada dalam keadaan yang setara. Pengujian dilakukan dengan teknik *independent sample t-test*. Hasil uji kesetaraan dua sampel dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Kesetaraan Dua Sampel

| Independent Samples Test | | | | | | | | |
|--------------------------|-----------------------------|---|-------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|
| | | Levene's Test for Equality of Variances | | t-test for Equality of Means | | | | |
| | | F | Sig. | t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference |
| Hasil Belajar | Equal variances assumed | 6,341 | 0,016 | -1,470 | 43 | 0,149 | -6,429 | 4,372 |
| | Equal variances not assumed | | | -1,433 | 34,200 | 0,161 | -6,429 | 4,488 |

Berdasarkan table 6, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 1,470 dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dan df 43 adalah sebesar 2,016. Karena nilai $t_{hitung} = 1,470 < \text{nilai } t_{tabel} = 2,016$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok berada dalam kondisi awal yang setara sebelum diberikan perlakuan.

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media *Domino Card*

Setelah melakukan uji prasyarat dan uji kesetaraan dua sampel, dilanjutkan dengan uji hipotesis. Uji hipotesis pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *domino card* terhadap hasil belajar IPA siswa. Pengujian hipotesis dilakukan dengan teknik uji *independent samples t-test*. Hasil uji hipotesis disajikan pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis Menggunakan Program SPSS

| | | Independent Samples Test | | | | | | |
|---------------|-----------------------------|---|-------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|
| | | Levene's Test for Equality of Variances | | t-test for Equality of Means | | | | |
| | | F | Sig. | t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference |
| Hasil Belajar | Equal variances assumed | 2,112 | 0,153 | -2,755 | 43 | 0,009 | -10,595 | 3,846 |
| | Equal variances not assumed | | | -2,705 | 37,132 | 0,010 | -10,595 | 3,916 |

Berdasarkan data pada tabel 7, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,755 sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan df 43 adalah sebesar 2,016 sehingga diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,755 \geq$ nilai $t_{tabel} = 2,016$ yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *domino card* terhadap hasil belajar IPA siswa.

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Duastin Pratista, Hidayati, & Dewi Nurwinanti (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan model *cooperative* tipe TGT melalui *game solar system domino card* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Sri Ekawati, Syarifah Ainun Harahap, & Nuri Ramadhan (2024) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media pembelajaran kartu domino memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurjannah (2018) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif penerapan metode kooperatif tipe TGT berbantuan kartu domino terhadap hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran IPA.

Menurut Hairunisa & Abdurrahman (2024), Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *domino card* merupakan strategi pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja kelompok dan permainan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Media *Domino card* yang digunakan berisi pertanyaan yang harus dipasangkan dengan jawaban yang tepat, sehingga membantu siswa dalam mengingat dan memahami materi secara lebih efektif (Jeliati, 2024).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *domino card* terdiri dari beberapa tahapan yang meliputi penyampaian materi, pembagian kelompok, game dan turnamen, serta pemberian penghargaan (Fitriani, 2023). Pada tahapan penyajian materi, guru menampilkan video pembelajaran dan PPT yang dilanjutkan pemberian penjelasan dengan mengaitkan isi buku pelajaran dengan video dan PPT yang telah ditampilkan. Siswa kemudian diberikan kesempatan untuk bertanya hal yang belum dipahami. Menurut Hairunisa dan Abdurrahman (2024), kegiatan penyampaian materi dengan terdapatnya kesempatan siswa untuk bertanya tentang bagian materi yang belum dipahami akan membantu siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan pemahaman mereka.

Pada tahapan belajar dalam kelompok, siswa diberikan kesempatan untuk membaca dan mempelajari kembali materi ajar yang telah dijelaskan bersama dengan kelompoknya. Menurut Hasanah & Himami (2021), pembagian kelompok dilakukan secara heterogen berdasarkan kriteria kemampuan, serta mempertimbangkan jenis kelamin, etnis, dan ras. Kegiatan belajar dalam kelompok dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui interaksi saling berdiskusi dengan teman

sebagai sehingga membantu siswa untuk lebih mudah dalam memahami konsep yang sulit dan menguasai materi pelajaran (Lestari, *et al.*, 2023).

Tahapan ketiga yaitu permainan, dilakukan dengan menyampaikan aturan dan tata cara bermain, serta mempersiapkan kondisi untuk bermain. Siswa juga diberikan kesempatan untuk bertanya terkait aturan maupun tata cara yang belum dipahami. Kegiatan bermain kemudian dilaksanakan pada tahap turnamen. Menurut Fitriani (2023), kegiatan bermain pada tahapan ini dilakukan dengan peserta didik yang harus mencocokkan warna sekaligus jawaban yang tertera pada kartu domino.

Setiap kelompok siswa dipersilahkan untuk mulai menjawab soal pada kartu domino seraya waktu hitung mundur dimulai. Kelompok siswa yang selesai lebih awal dan mendapat skor sempurna akan mendapatkan poin tambahan sebesar sepuluh poin. Menurut Elo, *et al.* (2023), melalui kegiatan ini siswa merasa lebih tertantang dan termotivasi untuk memahami materi guna meraih keberhasilan dalam permainan dan turnamen. Dengan meningkatnya motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada ranah kognitif secara signifikan.

Tahap terakhir dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *domino card* yaitu penghargaan kelompok. Pada tahapan ini, kelompok siswa diberikan apresiasi berupa pujian atas kerja keras mereka dan hadiah berdasarkan hasil yang mereka dapatkan. Pemberian penghargaan kelompok berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa karena dapat membangkitkan semangat dan motivasi belajar setiap anggota kelompok untuk mempertahankan keberhasilan dan mencapai hasil belajar yang maksimal (Gunarta, 2018).

Berbeda dengan kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *domino card*, kelas kontrol menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) tanpa berbantuan media. Menurut Alfiansyah (2018), model pembelajaran kooperatif tipe NHT adalah model pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dalam kelompok heterogen untuk berdiskusi, menyampaikan jawaban, dan mengambil keputusan bersama. Model ini terdiri dari lima tahap, yaitu pembentukan kelompok, penyampaian materi, pemberian nomor dan diskusi, presentasi hasil, serta pemberian kesimpulan dan penghargaan.

Model pembelajaran kooperatif tipe NHT memungkinkan siswa untuk saling berbagi ide dan meningkatkan kerja sama (Lestari, 2018). Namun, tidak adanya unsur permainan dan berbantuan media menjadikan kegiatan pembelajaran kurang menarik. Hal ini berbeda dengan model TGT yang menekankan permainan akademik untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi ajar.

Pada penerapannya di kelas kontrol, siswa mengerjakan LKPD berdasarkan nomor masing-masing dan mendiskusikan jawabannya. Kegiatan kemudian ditutup dengan presentasi hasil diskusi dan pujian dari guru. Tidak adanya permainan menjadikan kegiatan pembelajaran kurang menarik yang menyebabkan siswa menjadi pasif dan tidak fokus, serta menurunkan minat belajar mereka. Menurut Wibowo, *et al.* (2024), pembelajaran yang melibatkan unsur bermain mampu meningkatkan keterlibatan dan konsentrasi siswa. Ifrianti (2015) juga menegaskan bahwa pendekatan belajar sambil bermain relevan dalam meningkatkan pembelajaran dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Tidak adanya berbantuan media dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT membuat suasana belajar kurang menyenangkan sehingga turut berpengaruh terhadap minat belajar siswa yang rendah. Hal ini berbeda dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang menggunakan media *domino card* dalam kegiatan permainan dan turnamen. Menurut Rosarian & Dirgantoro (2020), pembelajaran dengan memanfaatkan media permainan sebagai alat bantu dapat memudahkan siswa dalam memahami materi ajar dan menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan.

Perbedaan perlakuan pada kelas eksperimen dan kontrol berdampak pada hasil belajar IPA siswa. Pada kelas eksperimen didapatkan rata-rata *posttest* siswa sebesar 77,50, sedangkan pada kelas kontrol didapatkan rata-rata *posttest* siswa sebesar 66,90. Selisih rata-rata nilai *post-test* pada

kedua kelas tersebut sebesar 10,60. Menurut Hidayatulloh, dkk (2020), pemberian *post-test* dilakukan untuk mengetahui perbedaan besarnya hasil belajar serta tingkat pemahaman siswa pada kelas yang diberi perlakuan dan tidak diberikan perlakuan. Nilai rata-rata *post-test* siswa di kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *domino card* memiliki pengaruh yang lebih besar dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe NHT.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *domino card* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa khususnya pada aspek kognitif. Melalui belajar dalam kelompok, dapat membantu siswa memahami konsep dan menguasai materi pelajaran. Kegiatan permainan dan turnamen dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi ajar. Pemberian penghargaan dapat mendorong siswa untuk mencapai hasil terbaik. Melalui berbagai kegiatan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *domino card* ini, dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa yang dibuktikan dengan diperolehnya nilai t_{hitung} , sebesar 2,755, sedangkan t_{tabel} , sebesar 2,016. Karena $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *domino card* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VI SD Negeri 24 Ampenan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 104-111. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Alfiansyah, Iqnatia. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 2(1), 85-93. <https://doi.org/10.30587/jtiee.v2i1.359>
- Ekawati, S., Harahap, S. A., & Ramadhan, N. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV SDIT Ummu Hafidzah Sibiru-Biru. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 3(2), 140-144. <https://doi.org/10.57251/tem.v3i2.1501>
- Elo, L. E. I., Mardani, D. M. S., & Sadyana, I. W. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan *Domino Card* untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana dan Katakana. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia*, 3 (2), 190-201. <https://doi.org/10.36663/jpmi.v3i2.480>
- Fitriani, A. N. (2023). *Pengaruh Model Teams Games Tournament Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Ma'arif Patihan Wetan* (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Ponorogo). Diambil dari <http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/24451>
- Gunarta, I Gd (2018). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 1(2), 112-120. <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338>
- Hairunisa, A., & Abdurrahman, M. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Kartu Domino dalam Pembelajaran Mufradät. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 904-918. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.611>
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar IPA di Kelas IV SDN Kelapa Dua

- 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249-263. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/12966>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Hidayatulloh, S., Praherdhiono, H., & Wedi, A. (2020). Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 199-206.
- Husniati, H. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas III di MIN 2 Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019* (Doctoral dissertation, UIN Mataram, Mataram). <http://etheses.uinmataram.ac.id/id/eprint/2476>
- Ifrianti, S. (2015). Implementasi Pendidikan Metode Bermain dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(2), 150-169. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1289/1015>
- Jeliati, D. (2024). Peningkatan Keaktifan Siswa dengan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Bermedia Kartu Domino di SMA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 2(1), 158–167. <https://conference.upgris.ac.id/index.php/psnppg/article/view/5934>
- Kurniansyah, A. K., Adisel, A., & Meirita, M. S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Realia Tata Surya Terhadap Hasil Belajar IPA di SMP Negeri 06 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 5(2), 118-126. <https://doi.org/10.30596/jppp.v5i2.17059>
- Lestari, N. P. C. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Journal of Education Action Research*, 2(4), 355-362. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/index>
- Lestari, P. T., Sudiby, E., & Aulia, E. V. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 11(1), 16-21.
- Nillah, M. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Tiking Stick Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 48 Cakranegara* (Skripsi tidak diterbitkan), Universitas Mataram, Mataram.
- Nurhayati, N., Ekok, A. S., & Aswariansyah, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118-9126. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Nurjannah, S. (2018). *Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar* (Skripsi, Universitas Jember, Jember). Diambil dari <http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/93805>
- Pratista, D., Hidayati, H., & Nurwinanti, D. (2024). Penerapan Model TGT Melalui *Domino Card* pada Mapel IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 3(1), 655–665. https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_ppg_ust/article/view/2389
- Rahmatih, A. N., Fauzi, A., Ermiana, I., Handika, I., & Rosyidah, A. N. K. (2024). Media Manipulatif Papan Peredaran Darah Manusia: Pengaruhnya Terhadap Penguasaan Konsep Sains Peserta Didik Sekolah Dasar. *BiochePhy: Journal of Science Education*, 4(1), 392-399. <https://doi.org/10.52562/biochePhy.v4i1.1134>
- Rofiq, M. A., Mahmud, M. E., & Musfiroh, I. A. (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), 109-129. <https://doi.org/10.21093/twt.v6i2.2063>
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi

- Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [*Teacher's Efforts In Building Student Interaction Using A Game Based Learning Method*]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146-163. <https://dx.doi.org/10.19166/johme.v3i2.2332>
- Sobron, A., Bayu, Rani, & Meidawati. (2019). Persepsi Siswa dalam Studi Pengaruh *Daring Learning* Terhadap Minat Belajar IPA. *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 1(2), 30–38. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v1i2.117>
- Suardin, S., Hamiyani, H., & Fazila, N. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada Siswa Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 4437-4446. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/4059>
- Taurusia, M & Hakim, R. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Education and Development*, 199-204. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1534>
- Wibowo, I. O., Utomo, S., Wulandari, C. R. E., & Rofisian, N. (2024). Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(3), 1004-1007. <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsk/article/view/1828>