

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk membina kepribadian sesuai dengan nilai-nilai di masyarakat atau sebagai upaya membantu peserta didik untuk mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan, kecakapan, nilai, sikap dan pola tingkah laku yang berguna bagi hidup. Berdasarkan Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 menyebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Pendidikan pada masa kini memiliki peranan yang sangat penting bagi peserta didik untuk meningkatkan berbagai keterampilan, seperti keterampilan berpikir kritis maupun keterampilan sosial. Dalam peningkatan ini tentunya proses pembelajaran juga sangat mempengaruhi, baik dari segi hasil belajar serta motivasi belajar para peserta didiknya yang melibatkan aspek kognitif, afektif dan juga psikomotorik. Proses pembelajaran ialah serangkaian upaya yang dilakukan pendidik dan peserta didik dengan adanya hubungan timbal balik dalam mencapai tujuan tertentu. Dalam pembelajaran pendidik harus mampu membuat peserta didik untuk berfikir secara kritis, memecahkan masalah benar dalam mengidentifikasi,

¹ Dyah Indraswati, "Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21: Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu-Ilmu Sosial*, vol. 2, No. 2 (2020)

menganalisis, serta mampu menerapkan materi pembelajaran.

Pada proses pembelajaran tidak lepas dari yang namanya hasil belajar. Hasil belajar merupakan tujuan akhir dari kegiatan belajar dan mengajar. Hasil belajar dicapai dengan adanya proses pembelajaran yang optimal. Dimana pendidik berperan dalam mengajar dan diakhiri dengan proses evaluasi. Hasil penilaian dan evaluasi ini merupakan respon atau tanggapan untuk mengetahui sampai mana proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan.²

Pendidikan IPAS memiliki peranan dan manfaat yang penting salah satunya dalam meningkatkan keterampilan sosial yang ada pada lingkungan keluarga, sekolah maupun di lingkungan masyarakat. Akan tetapi kebanyakan masyarakat memandang sebelah mata tentang pendidikan IPAS ini dikarenakan cakupan materinya yang sangat luas dan banyak. Selain itu model pembelajaran yang kurang bervariasi dan sering dianggap membosankan. Akan tetapi ruang lingkup materi yang luas ini menjadikan pendidikan IPAS tidak kalah pentingnya untuk diterapkan di sekolah dasar. Dari cakupan materi yang sangat luas ini, pendidikan IPAS penting diberikan kepada peserta didik karena dapat mendukung kegiatan sosial peserta didik.

Penerapan pembelajaran IPAS ditingkat sekolah dasar pada dasarnya memiliki tujuan sebagai persiapan peserta didik untuk memahami pengetahuan, keterampilan, nilai maupun sikap yang harus mereka kuasai. Hal ini dapat peserta didik gunakan untuk memecahkan masalah pribadi maupun masalah sosial serta

² Ayu Desy N. Endah Lulup T P. dan Suharsono Naswan, "Pengaruh Motivasi Belajar Dan Aktivitas Belajar Spiritual Hasil Belajar Akuntansi," *Jurnal Ekonomi* 4, no. 1 (2014), hal. 4.

mampu berpartisipasi dan mampu mengambil keputusan pribadi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan supaya menjadi warga negara yang baik. Dilihat dari tujuan pembelajaran IPAS ini sendiri maka dari itu diperlukannya pembelajaran yang membuat peserta didik aktif dan mampu menarik motivasi belajar yang ada pada peserta didik sehingga mampu memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS.

Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pemilihan model yang tepat. Model pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang dilalui peserta didik dari awal hingga akhir proses belajar. Oleh karena itu, pendidik perlu merancang model yang menarik agar peserta didik tidak mudah bosan dan lebih termotivasi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu, media pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk membantu kelancaran proses belajar mengajar agar materi lebih mudah dipahami. Penggunaan media yang tepat dapat membuat penyampaian materi lebih menarik, konkrit serta mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik.³

Penggunaan kedua komponen ini sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Model pembelajaran yang baik dapat mempengaruhi hasil belajar siswa serta media pembelajaran yang baik juga dapat memicu ketertarikan peserta didik dalam belajar. Model pembelajaran serta media / alat bantu dalam pembelajaran IPAS sangat banyak ditemukan dan digunakan. Hal

³ Wasiyah dkk, (Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru Di Kelas), *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4 No.1 2023 hal. 210

ini sesuai dengan firman Allah Swt yang mengisyaratkan pentingnya menggunakan media visual atau benda-benda nyata dalam proses pembelajaran yaitu pada Al-Qur'an Surah Al-Baqarah ayat 31:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Pada tafsir Al-Misbah disebutkan Dia yakni Allah Swt mengajarkan kepada Adam As nama-nama benda seluruhnya, yakni memberinya potensi pengetahuan tentang nama-nama atau kata-kata yang digunakan menunjuk benda-benda, atau mengajarkannya mengenal fungsi benda-benda.⁴ Ayat ini juga menginformasikan bahwa manusia dianugerahi Allah Swt potensi untuk mengetahui nama atau fungsi serta karakteristik benda-benda, contohnya fungsi angin dan lainnya. Dia juga dianugerahi potensi untuk berbahasa. Itulah makna yang dipahami oleh para ulama asal firman-Nya: “dia mengajar Adam nama-nama (benda) seluruhnya”.⁵

Setelah mengkaji tafsir diatas, maka terdapat 2 kunci yaitu : 1) terdapat kata (الْأَسْمَاءُ) *Al-Asma'a* yang berarti nama-nama benda-benda semuanya. Benda-benda tersebut dalam artian apabila disangkutpautkan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru yakni dengan menggunakan berbagai media pembelajaran seperti media pembelajaran audio, visual, dan audio visual atau yang lain. 2) Semua (benda) ini بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ. dijelaskan sebutlah kepadaku nama semua benda ini jika

⁴ M. Quraish Shihab, “Tafsir Al-Misbah Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Quran”, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), hal. 145

⁵ Arif Zefrizen, Dwi Ratnasari, and Hidar Amaruddin, “Tafsir Qur'an Surah Al-Baqarah : 30-31 Dalam Perspektif Pendidikan” 9 (2024): 30–31.

kamu yang benar. Kata semua benda dalam ayat tersebut yang mana dengan media pembelajaran akan menjadikan benda-benda yang ada disekolah di manfaatkan sebaik mungkin oleh guru dalam rangka pembelajaran yang menjadikan peserta didik untuk lebih semangat dalam pembelajaran yang bergam dan berbeda-beda dalam setiap pertemuan.⁶

Adapun penelitian yang menganggap bahwa penggunaan model dan media dalam pembelajaran dapat memperbaiki atau membantu peserta didik dalam memotivasi, mendorong serta mempermudah proses pembelajaran. Seperti penelitian yang ditulis oleh D. Frezza Ilham P yang berjudul penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa SMP Negeri 1 Pungguru. Pada penelitian ini, peneliti berpendapat bawa penggunaan model pembelajaran seperti model pembelajaran TGT sangat disarankan untuk menjadi alternatif inovasi yang dapat meningkatkan hasil pembelajaran, yang mana dalam penelitian ini terdapat permasalahan seperti hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS belum maksimal dan belum adanya variasi penerapan model pembelajaran yang diterapkan guru. Melalui penggunaan model pembelajaran TGT ini menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan fenomena di atas hal ini sejalan dengan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru IPAS kelas III MIN 5 Kota Banjarmasin, pembelajaran IPAS di sekolah tersebut masih belum memenuhi

⁶ Ahmad Izzan and Neni Nuraeni, "Media Pembelajaran Perspektif Al- Qur ' an Surah Al-Baqarah Ayat 31," 2, no. 1 (2023): 1–7, <https://doi.org/10.37968/masagi.v2i1.378>.

harapan. Setelah peneliti melakukan refleksi melalui observasi didapatkan permasalahan mengenai pembelajaran IPAS, yang mana permasalahan ini menyebabkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di kelas III MIN 5 Kota Banjarmasin kurang maksimal. Adapun faktor yang menyebabkan kurang maksimalnya hasil belajar peserta didik yaitu:

Pertama, peserta didik kurang paham dalam penjelasan yang di sampaikan oleh guru. Hal ini dikarenakan terdapat beberapa peserta didik yang tidak memperhatikan disaat pembelajaran. Kedua, guru belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Biasanya guru menggunakan model konvensional, dalam hal ini guru menyampaikan materi dengan cara ceramah. Sehingga rasa kerjasama, dan keaktifan antar peserta didik belum maksimal. Ketiga, penggunaan media pembelajaran terbatas, seperti buku/ LKS saja yang sering digunakan. Hal inilah membuat peserta didik mudah merasa bosan, dan ribut ketika guru menjelaskan materi. Dan Keempat, kurangnya minat peserta didik dalam belajar, yang artinya kebanyakan peserta didik kelas III MIN 5 Kota Banjarmasin memiliki minat belajar yang masih kurang atau rendah sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Fakta yang diperoleh di atas, oleh karena itu perlu dilakukan peningkatan dalam mengajar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, yaitu dengan cara memilih model dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik yang membuat mereka semangat dan tertarik dalam pembelajaran seras dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Adapun cara yang digunakan peneliti dalam menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan hasil belajar tersebut, dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu kuis interaktif dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar pada peserta didik. Model pembelajaran TGT juga dapat membantu dalam menyelesaikan permasalahan mengenai hasil belajar pada peserta didik di MIN 5 Kota Banjarmasin. Menurut Slavin, model pembelajaran *teams game tournament* (TGT) ialah suatu langkah proses belajar mengajar yang memberi peluang kepada setiap kelompok untuk bersaing dengan kelompok lainnya. Sehingga dalam hal ini para peserta didik akan merasa bersemangat untuk belajar. Dengan adanya *games* dan turnamen yang menjadi ciri khas model TGT membuat peserta didik bersemangat karena mereka ingin membuktikan bahwa diri mereka dapat menjadi yang terbaik.

Manfaat dari model ini yaitu dapat memberikan peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih santai disamping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan yang sehat serta keterlibatan dalam belajar.⁷ Selain itu kelebihan model pembelajaran TGT ini yaitu membuat peserta didik menjadi cerdas dan peserta yang berkemampuan akademis rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya. Lalu model ini juga mampu menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompok dan peserta didik menjadi lebih senang karena dalam pembelajaran terdapat kegiatan permainan. Model pembelajaran TGT berbantu kuis interaktif sebagai media

⁷ Almira Rachma Thalita, Andin Dyas Fitriyani, and Pupun Nuryani, "Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Iv," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, no. 2 (2019): hal 49.

pembelajaran berpotensi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran ini memiliki komponen permainan yang melibatkan peserta didik dalam kuis interaktif.

Penggunaan kuis interaktif adalah salah satu media yang bisa dikembangkan sebagai opsi belajar secara mandiri. Kuis mampu memperluas dan meningkatkan pengetahuan serta kemampuan belajar peserta didik. Dalam buku yang ditulis oleh Khairul Anam media interaktif merupakan suatu aplikasi yang di dalamnya berisi materi pembelajaran berupa soal yang memudahkan peserta didik untuk menambahkan wawasan materi pembelajaran secara mandiri hanya dengan menekan tombol pada tampilan aplikasi. Kuis interaktif merupakan salah satu media yang dapat dikembangkan sebagai alternatif belajar mandiri.⁸ Kuis dapat menghasilkan banyak manfaat yang positif. Manfaat adanya kuis yaitu membantu keefektifan peserta didik dalam mempelajari suatu istilah dan konsep dasar dari suatu mata pelajaran tertentu. Kuis juga memberikan pertanyaan yang acak yang mampu membantu peserta didik memahami konsep serta menerapkannya pada konteks baru.⁹

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang penggunaan model dan media pembelajaran yaitu menggunakan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbantu Kuis Interaktif. Dengan demikian peneliti mengambil judul **“Pengaruh Model**

⁸ Khoirul Anam, “Media Kuis Interaktif Berbantu Lectora Inspire”, (Semarang : Cahya Ghani Recovery ,2022), hal. 18

⁹ Dian Purnama Sari et al., “Pengaruh Metode Kuis Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mata Kuliah Trigonometri,” *Jurnal Pendidikan Matematika* 12, no. 2 (2018): hal 64.

Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Kuis Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III di MIN 5 Kota Banjarmasin.” Diharapkan model pembelajaran TGT berbantu kuis interaktif ini dapat diterapkan dengan sebaik mungkin dan mampu membuat pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif.

B. Definisi Operasional

Menghindari kesalah pahaman penafsiran pada penelitian ini, maka penulis memberi penegasan istilah atau definisi operasional judul penelitian ini yaitu:

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu rancangan atau kerangka yang dijadikan acuan dalam menyusun dan melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran juga mengarah pada teknik/cara yang dipilih dalam proses pembelajaran, yang mencakup tujuan yang ingin dicapai, langkah-langkah pelaksanaan kegiatan, kondisi lingkungan belajar, serta cara pengelolaan kelas¹⁰. Model pembelajaran dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *Teams Game Tournamen* yang akan meningkatkan hasil belajar IPAS kelas III di MIN 5 Kota Banjarmasin.

2. Model Pembelajaran TGT

Model pembelajaran TGT (*TeamesGames Tournament*) ialah model pembelajaran yang memanfaatkan permainan (*game*) antar kelompok (*team*). Anggota pada masing-masing kelompok terdiri dari 4 hingga 5 orang dari semua

¹⁰ Masfi Sya'fiatul Ummah, *Model-Model Pembelajaran* (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2020) hal. 12

tingkat prestasi untuk melakukan turnamen antar kelompok yang dipandu oleh tenaga pendidik¹¹. Model pembelajaran TGT dalam penelitian ini digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS kelas III Di MIN 5 Kota Banjarmasin . Terdapat 5 langkah pembelajaran TGT yaitu : Penyajian Kelas (*Class presentations*), Tim (*Teams*), Permainan Akademik (*Game*), Turnamen , Rekognisi Tim.

3. Kuis Interaktif

Kuis interaktif merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang penggunaannya memerlukan komputer atau *telephone*. Kuis interaktif berisikan soal atau pertanyaan yang dapat meningkatkan pemahaman dan juga pengetahuan peserta didik¹². Kuis Interaktif dalam penelitian ini digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS Kelas III di MIN 5 Kota Banjarmasin. Kuis interaktif dalam penelitian ini berbasis *web wordwall*.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan capaian menyeluruh yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran sebagai upaya untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan¹³. Hasil belajar dalam penelitian ini merupakan prestasi atau hasil yang diperoleh dalam ranah kognitif dari 29 peserta didik kelas III di MIN 5 Kota Banjarmasin melalui soal pilihan ganda dengan skor ketuntasan 75 pada mata pelajaran IPAS.

¹¹ Sulaiman, Okma Yendri, Lalu Suhirman, dkk, "*Metode & Model Pembelajaran Abad 21*", (Yogyakarta: PT Greem Pustaka Indonesia, 2024), hal. 116

¹² Anggi Nurmahalani, "Pengebangan Kuis Interaktif Berbasis Kahoot Peserta Didik Kelas VIII", Skripsi; Bandar Lampung : UIN Raden Intan Lampung, 2021, hal.24

¹³ Julhadi, "*Hasil Belajar Peserta Didik*", (Jawa Barat : Edu Publish, 2020), hal. 46

5. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran baru yang ada di struktur kurikulum merdeka yang merupakan gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS¹⁴. Pada penelitian ini materi yang akan dibawa dalam pembelajaran IPAS yaitu mengenai “Berkenalan dengan Energi”.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik sebelum penerapan model pembelajaran TGT berbantu kuis interaktif pada mata pelajaran IPAS Kelas III di MIN 5 Kota Banjarmasin?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik setelah penerapan model pembelajaran TGT berbantu kuis interaktif pada mata pelajaran IPAS Kelas III di MIN 5 Kota Banjarmasin?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran TGT berbantu kuis interaktif pada mata pelajaran IPAS Kelas III di MIN 5 Kota Banjarmasin?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum penerapan model pembelajaran TGT berbantu kuis interaktif pada mata pelajaran IPAS Kelas III di MIN 5 Kota Banjarmasin.

¹⁴ Amilatul Masrfah, Sai'datun Munirah, dkk, “*Media Interaktif Pembelajaran IPAS*”, (Semarang : Cahya Ghani Recovery, 2023), hal. 86

2. Mengetahui hasil belajar peserta didik setelah penerapan model pembelajaran TGT berbantu kuis interaktif pada mata pelajaran IPAS Kelas III di MIN 5 Kota Banjarmasin.
3. Mengetahui pengaruh yang signifikan pada hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran TGT berbantu kuis interaktif pada mata pelajaran IPAS Kelas III di MIN 5 Kota Banjarmasin.

E. Signifikansi Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan konsep baru mengenai manfaat dari model pembelajaran TGT berbantu kuis interaktif serta dapat menambah wawasan mengenai ilmu pengetahuan IPAS.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta Didik

Penelitian ini bermanfaat dalam meningkatkan aktivitas dan pemahaman peserta didik saat pembelajaran sehingga peserta didik mampu mengenali potensi mereka dalam pembelajaran IPAS. Dengan menerapkan model pembelajaran TGT berbantu kuis interaktif, hal ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Pendidik

Penelitian ini bermanfaat bagi pendidik dalam memberikan wawasan, serta keterampilan dan kemampuan pendidik dalam menciptakan proses pembelajaran yang inovatif, menyenangkan dan kreatif. Kemudian manfaat lainnya yaitu sebagai bahan pertimbangan untuk mengatasi permasalahan peserta didik saat pembelajaran

dan juga hasil belajar yang rendah. Sehingga dalam hal ini model pembelajaran TGT sebagai jalan alternatif dalam model pembelajaran efektif.

c. Sekolah

Manfaat bagi sekolah untuk membantu menyempurnakan model yang berbantu media pembelajaran demi mengembangkan atau meningkatkan kualitas pendidikan. Penelitian ini juga dapat dijadikan tolak ukur pengambilan keputusan dalam rangka perbaikan proses pembelajaran.

d. Peneliti

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti dalam landasan atau dasar untuk menulis penelitian selanjutnya, mengembangkan model pembelajaran pada muatan IPAS dan menambah kajian mengenai muatan IPAS.

F. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Berdasarkan penelitian yang relevan dengan judul penelitian ini yaitu:

1. Skripsi yang ditulis oleh Dian Safitri yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Pakuan Aji Tahun Pembelajaran 2019/2020. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif jenis Quasi Eksperimental desain *Pretest posttest Control Grup Design*. Hasil dari penelitian ini yaitu dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan perbedaan yang signifikan antara peningkatan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen (pembelajaran TGT) dengan peserta didik di kelas

kontrol (pembelajaran langsung). Pada kelas eksperimen yang mendapatkan kategori tinggi berjumlah 1 peserta didik, untuk yang mendapatkan kategori sedang berjumlah 19 peserta didik untuk peserta didik yang mendapat kategori rendah berjumlah 7 peserta didik dan untuk yang mendapatkan kategori tetap berjumlah 1 peserta didik. Sedangkan untuk hasil N-Gain kelas kontrol yang mendapatkan kategori sedang berjumlah 14 peserta didik dan yang mendapatkan kategori rendah berjumlah 7. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT (*Team Game Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran matematika SD.¹⁵ Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada variabel X di mana sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT dan variabel Y yaitu terhadap hasil belajar peserta didik. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada mata pelajaran, kelas dan lokasi penelitian.

2. Skripsi yang ditulis oleh Indra Mugas yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dengan Media Powerpoint untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas VC SD Islam Hidayatullah Kota Semarang. Hasil penelitian ini yaitu Hasil penelitian keterampilan guru siklus I diperoleh skor 24 kriteria baik, siklus II diperoleh skor 29 kriteria sangat baik, siklus III diperoleh skor 32

¹⁵ Dia Safitri, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournamet*) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Pakuan Aji Tahun Pembelajaran 2019/2020" Skripsi; Metro: IAIN Metro, 2019

kriteria sangat baik. Aktivitas siswa siklus I | diperoleh skor rata-rata 14,5 kriteria cukup, siklus II diperoleh skor rata-rata 17,6 kriteria baik, siklus III diperoleh skor rata-rata 22,7 kriteria sangat baik. Hasil belajar ranah kognitif diperoleh ketuntasan klasikal siklus I sebesar 71,4%, siklus II sebesar 78,6%, siklus III sebesar 96,4%. Hasil belajar ranah afektif diperoleh jumlah skor siklus I sebesar 7,2 kriteria baik, siklus II sebesar 7,7 kriteria baik, dan siklus III sebesar 9,7 kriteria baik. Hasil belajar ranah psikomotor diperoleh jumlah skor siklus I sebesar 7 kriteria baik, siklus II sebesar 8,6 kriteria baik, dan siklus III sebesar 10 kriteria baik. Simpulan dari penelitian ini adalah model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dengan media Powerpoint dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar IPS siswa kelas VC SD Islam Hidayatullah Kota Semarang. Saran dari penelitian ini adalah hendaknya guru menerapkan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) sebagai salah satu alternatif model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.¹⁶ Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada variabel X yaitu menggunakan model pembelajaran TGT. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada penggunaan media power point, kelas dan lokasi penelitian.

¹⁶ Indra Mugas, "Penerapan Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) dengan Media Powerpoint untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas VC SD Islam Hidayatullah Kota Semarang" Skripsi; Semarang: UNNES,2014.

3. Skripsi yang ditulis oleh Fitri Hiliani yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Di SD Negeri 101748 Klumpang Kebun Kecamatan Hampan Perak Kabupaten Deli Serdang T. A 2019/2020. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif metode eksperimen dengan desain Quasy Eksperimen (Eksperimen Semu). Hasil dari penelitian ini yaitu Temuan penelitian ini sebagai berikut: 1) Hasil belajar IPS siswa kelas eksperimen (VA) memiliki rata-rata lebih tinggi dengan nilai 85,71 dibandingkan dengan kelas kontrol (VB) dengan nilai 61,90. 2) Terdapat pengaruh yang signifikan Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media question terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan menggunakan uji-t dengan diperolehnya $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,835 > 2,021$ dengan taraf signifikan 0,05 atau 5% yang menyatakan diterimanya H_a dan ditolakanya H_o Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *question* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dikelas V SD Negeri Klumpang Kebun.¹⁷ Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada variabel X yaitu menggunakan model TGT terhadap hasil belajar

¹⁷ Fitri Hiliani, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Di SD Negeri 101748 Klumpang Kebun Kecamatan Hampan Perak Kabupaten Deli Serdang T. A 2019/2020" Skripsi; Medan:UIN Sumatra Utara Medan, 2020.

peserta didik. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu terletak pada media dan lokasi penelitian.

4. Skripsi yang ditulis oleh Anggi Nurmahallani berjudul Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis *Kahoot* peserta didik kelas VIII. Penelitian ini menggunakan jenis Metode penelitian yang digunakan adalah metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Implementasi* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi). Data penelitian diperoleh dengan metode wawancara, angket, dan tes. Hasil dari penelitian ini berdasarkan angket validasi ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran matematika ini termasuk dalam kategori "valid" dengan nilai rata skor tertinggi 4.00. Dan hasil penelitian berdasarkan angket respon skala kecil sebesar 3,32 dan uji skala besar 3,41 dari rata-rata skor tertinggi 4,00. Kualitas keefektifan produk dilihat dari tes hasil belajar. Hasil penelitian dan pengolahan data menggunakan uji N-gain dengan hasil rata-rata sebesar 0,59 dengan kriteria sedang. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kuis interaktif berbasis *kahoot* pada materi himpunan yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika.¹⁸ Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada variabel X yaitu menggunakan kuis interaktif. Perbedaan penelitian terdahulu

¹⁸ Anggi Nurmahallani, "Pengembangan Kuis Interaktif berbasis Kahoot Peserta Didik kelas VIII" Skripsi; Bandar Lampung: UIN Raden Ajeng Lampung, 2022.

dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada penggunaan *kahoot* dan kelas yang diteliti.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu jawaban atau dugaan sementara pada penelitian yang hendaknya diuji kebenarannya menggunakan penelitian. Hipotesis merupakan harapan dari peneliti mengenai hubungan antar variabel di suatu masalah penelitian: hipotesis penelitian ini yaitu sebagai berikut:

H₀: Tidak ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran TGT berbantu kuis interaktif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS Kelas III di MIN 5 Kota Banjarmasin.

H_a: Ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran TGT berbantu kuis interaktif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS di Kelas III MIN 5 Kota Banjarmasin.

H. Sistematika Penulisan

Sistem penyusunan proposal ini dibagi menjadi tiga bab yaitu:

1. BAB I Pendahuluan meliputi latar belakang, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, dan penelitian terdahulu yang relevan
2. BAB II Kajian teori meliputi landasan teori dan kerangka pikir.
3. BAB III Metode penelitian, jenis dan pendekatan, setting penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis dan validitas data.

4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, meliputi penjabaran, penyajian data serta analisis data.
5. BAB V Penutup, meliputi simpulan dan juga saran penelitian.