

Murnia Wirdatinnisa', 2024. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Permainan Boy-Boyan Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas I SDN Rang Perang Laok*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura, Dosen Pembimbing: Humairah Fauziah, M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan boy-boyan dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas I SDN Rang Perang Laok. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* tipe *Nonequivalen Control Group Design*. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Cluster Sampling* dengan jumlah populasi 34 siswa yang terdiri dari kelas IA dan IB. Data yang dikumpulkan menggunakan observasi, wawancara, dan tes. Uji coba pada instrument tes menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran soal, dan daya pembeda. Analisis data yang digunakan adalah uji prasyarat menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *Mann-Whitney*. Pengumpulan data dilakukan melalui *pretest* dan *posttest*, seta keterlaksanaan pembelajaran. Peneliti menggunakan uji hipotesisi *Mann-Whitney* karena pada uji normalitas data tidak berdistribusi normal yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa. Hasil analisis data diperoleh hasil perhitungan *Asymp.Sig(2-tailed)* 0,000 dengan taraf signifikansi $<0,05$ berdasarkan hasil tersebut maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan boy-boyan terhadap hasil belajar bahasa Inggris di SDN Rang Perang Laok serta meningkatkan keaktifan, keberanian, dan percaya diri peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), Permainan Boy-Boyan, Hasil Belajar, Siswa kelas I.

Murnia Wirdatinnisa', 2024. *The Influence of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model with Boy-Boyan Games on the English Learning Outcomes of Class I Students at SDN Rang Warga Laok*. Thesis, Primary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo Madura University, Supervisor: Humairah Fauziah, M.Pd.

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of using the Teams Games Tournament (TGT) learning model with boy-boyan games in improving the English learning outcomes of class I students at SDN Rang Perang Laok. This research is quantitative research with the type of research used as Quasi-Experimental Design, Nonequivalent Control Group Design type. Sampling used the Cluster Sampling technique with a population of 34 students consisting of classes IA and IB. Data was collected using observation, interviews, and tests. Trials on test instruments use validity tests, reliability tests, level of difficulty of questions, and distinguishing power. The data analysis used was a prerequisite test using the normality test, homogeneity test, and hypothesis testing using Mann-Whitney. Data collection was carried out through pretest and posttest, as well as learning implementation. Researchers used the Mann-Whitney hypothesis test because in the normality test, the data was not normally distributed, which shows that there is an influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model in improving students' English learning outcomes. The results of the data analysis showed that Asymp.Sig(2-tailed) was 0.000 with a significance level of <0.05. Based on these results, Ho was rejected and Ha was accepted. So it is concluded that there is an influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model with boy-boy games on English learning outcomes at SDN Rang Perang Laok as well as increasing students' activeness, courage, and self-confidence in the learning process.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT) Learning Model, Boy-Boy Games, Learning Outcomes.*