

Wahyu Hendrika Pangestu. 2024. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 SDN Kadur 1*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Tyasmiarni Citrawati, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif bahasa Indonesia siswa Kelas 5. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni *Pre-Eksperimental* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Teknik sampling jenuh dengan jumlah sampel sebanyak 34 siswa. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi dan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif bahasa Indonesia siswa kelas 5. Berdasarkan perhitungan uji hipotesis dengan uji *paired sample t-test* diperoleh t_{hitung} sebesar 16,156 dan t_{tabel} sebesar 2,036 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Berdasarkan kriteria pengujian jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dapat dinyatakan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $16,156 > 2,036$ sehingga H_a diterima. Pada hasil $Sig. 2(tailed) < 0.05$ ($0,000 < 0.05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif bahasa Indonesia.

Kata kunci: Model pembelajaran, *Teams Games Tournament* (TGT), hasil belajar siswa.

Wahyu Hendrika Pangestu. 2024. *The Influence of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model on Indonesian Language Cognitive Learning Outcomes for Class 5 Students at SDN Kadur 1*. Thesis, Primary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University Madura. Supervisor: Tyasmiarni Citrawati, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

This research is quantitative research. The aim of this research is to determine the significant influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on the cognitive learning outcomes of Indonesian language students in Class 5. The research design used in this research is Pre-Experimental with the form of One-Group Pretest-Posttest Design. The sample used in this research used a saturated sampling technique with a total sample of 34 students. This research data collection uses observation and tests. The results of this research indicate that the Teams Games Tournament (TGT) learning model influences the cognitive learning outcomes of Indonesian language students in class 5. Based on hypothesis test calculations using the paired sample t-test, t_{hitung} is 16.156 and t_{table} is 2.036 with a significance value of 0.000. Based on the test criteria, if $t_{\text{hitung}} > t_{\text{table}}$ then H_1 is accepted and H_0 is rejected. It can be stated that the value of $t_{\text{hitung}} > t_{\text{table}}$ is $16.156 > 2.036$ so that H_1 is accepted. In the results of Sig. 2(tailed) < 0.05 ($0.000 < 0.05$) then H_0 is rejected and H_1 is accepted, which means that there is an influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on Indonesian cognitive learning outcomes.

Keyword: approach, Teams Games Tournament (TGT), student learning outcomes.