

Fahriyah, Zakiyatul. 2023. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Tema 8 Subtema 1 Di SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing Conny Dian Sumiadi, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan keterlaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap hasil belajar siswa kelas 4 tema 8 subtema 1 Di SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan metode *Quasy Eksperimen* dengan desain penelitian *Non-equivalent Control Grup Design*. Penelitian ini dilakukan di kelas IV dengan populasi sebanyak 47 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampel total, dimana keseluruhan populasi digunakan sebagai objek penelitian (sampel) dengan kelas yang telah terbagi menjadi 2 yaitu kelas IV-A kelas IV-B. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, tes, dokumentasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata post-test kelas eksperimen sebesar 82,91 dan nilai rata-rata post-test kelas kontrol sebesar 76,52. Berdasarkan hasil perhitungan uji-t dua sampel independent diperoleh data nilai post-test yaitu t_{hitung} sebesar 2,504 dan t_{tabel} sebesar 2,014 yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, hal ini membuktikan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena perhitungannya menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sedangkan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model tersebut mendapat persentase keseluruhan sebesar 98,76% dan aktivitas belajar siswa mendapat persentase keseluruhan sebesar 95,94%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model TGT terbilang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), Hasil belajar, Penelitian.

Fahriyah, Zakiyatul. 2023. *The Effect of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model on Student Learning Outcomes in Grade 4 Theme 8 Sub-theme 1 at SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik*. Essay. Primary School Teacher Education Study Program. Faculty of Science Education. University Of Trunojoyo Madura. Advisor Conny Dian Sumiadi, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect and implementation of the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model on student learning outcomes in grade 4 theme 8 sub-theme 1 at SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik. This research is a quantitative study using the *Quasy Experiment* method with the *non-equivalent control group design*. This research was conducted in class IV with a population of 47 students. The sampling technique in this study used a total sample, where the entire population was used as a research object (sample) with classes divided into 2, namely class IV-A class IV-B. Data collection techniques used in this study are observation, tests, documentation and questionnaires. The results showed that the average post-test score for the experimental class was 82.91 and the average post-test for the control class was 76.52. Based on the results of the t-test calculations for two independent samples, the post-test value data obtained are t_{count} 2.504 and t_{table} 2.014, which means that H_0 is rejected and H_a is accepted. This proves that the use of the Teams Games Tournament (TGT) model affects student learning outcomes because of the calculation. shows $t_{count} > t_{table}$. While the implementation of learning using this model gets an overall percentage of 98.76% and student learning activities get an overall percentage of 95.94%. This shows that learning using the TGT model is effective in improving student learning outcomes.

Keywords: *Teams Games Tournament* (TGT) learning model, learning outcomes, research.