

ABSTRAK

NURUL FADILA. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan PowerPoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDS Al Washliyah 4 Medan. Skripsi. Medan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Medan, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media powerpoint untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS siswa sd kelas IV SDS Al Wasliyah 4 Medan. Penelitian ini menggunakan *Group Pretest-Posttest Design*. Adapun populasi penelitian ini yaitu seluruh peserta kelas IV yang berjumlah 20 siswa. Alat yang digunakan dalam pengumpulan data berupa test objektif sebanyak 20 butir soal. Nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh yaitu 58,5. Setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* selanjutnya diberikan *posttest*. Berdasarkan hasil *posttest* terlihat bahwa skor rata-rata *posttest* yang diperoleh yaitu 83,5. Ini menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberi perlakuan. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan analisis statistik dengan menggunakan software SPSS Statistic 20, uji normalitas pada penelitian ini diketahui bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dengan nilai data *pretest* $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0,561 > 0,05$ dan *posttest* $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0,178 > 0,05$. Selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis menggunakan *independent sampel t-test* menggunakan software SPSS 20 diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $(- 7,217 > 2,024)$ dengan taraf signifikansi yaitu, $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan H_a diterima dan H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh signifikan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Berbantuan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDS Al Washliyah 4 Medan.

Kata Kunci : Teams Games Tournament Berbantuan Media Powerpoint, Hasil Belajar, Pembelajaran Ipas

ABSTRACT

NURUL FADILA. The Effect of Teams Games Tournament Learning Model (Teams Games Tournament) Assisted by PowerPoint to Improve Student Learning Outcomes in IPAS Class IV SDS Al Washliyah 4 Medan. Thesis. Medan. Faculty of Education. State University of Medan, 2024.

This study aims to determine the effect of the application of the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model assisted by powerpoint media to improve student learning outcomes in IPAS subjects for grade IV SDS Al Wasliyah 4 Medan. This study used *Group Pretest-Posttest Design*. The population of this study were all fourth grade participants totaling 20 students. The tool used in data collection is an objective test of 20 items. The average *pretest* value obtained is 58.5. After being given treatment with the *Teams Games Tournament* type cooperative learning model, the *posttest* was then given. Based on the *posttest* results, it can be seen that the average *posttest* score obtained is 83.5. This shows that there is a difference in student learning outcomes before and after treatment. Thus the use of the Teams Games Tournament learning model has an effect on improving student learning outcomes. Based on statistical analysis using SPSS Statistic 20 software, the normality test in this study found that the *pretest* and *posttest* data were normally distributed with the pretest data value $L_{hitung} < L_{tabel}$ or $0.561 > 0.05$ and *posttest* $L_{hitung} < L_{tabel}$ or $0.178 > 0.05$. Furthermore, the researcher conducted a hypothesis test using an *independent sample t-test* using SPSS 20 software, obtained $t_{count} > t_{table}$, namely $(-7.217 > 2.024)$ with a significance level of $0.000 < 0.05$. So it can be concluded that H_a is accepted and H_0 is rejected so it can be concluded that there is a significant effect of the TGT (Teams Games Tournament) Learning Model with the help of Powerpoint Media to Improve Learning Outcomes in IPAS Subjects of Class IV Students of SDS Al Washliyah 4 Medan.

Keywords: Teams Games Tournament assisted by Powerpoint Media, Learning Outcomes, Ipas Learning