

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *QUESTION BOX* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD NEGERI 19 PALEMBANG

Indy Deraya Ajiba

2020143606

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Box* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 19 Palembang. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk *Quasi Experimental* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh kelas V yang terdiri dari 2 kelas dan berjumlah 56 orang. Penentuan sampel yaitu menggunakan teknik *purposive sampling*, sehingga terdapat 2 kelas yakni V.A sebagai kelas eksperimen dan V.B sebagai kelas kontrol. Bentuk teknik pengumpulan data yaitu menggunakan teknik observasi, tes dan dokumentasi. Pada observasi diperoleh rata-rata nilai siswa sebesar 87,05% dengan kriteria baik dan rata-rata nilai guru sebesar 90% dengan kriteria sangat baik. Teknik analisis data menggunakan uji statistik parametrik melalui uji hipotesis *N-Gain* dan uji *N-Gain*. Uji hipotesis *N-Gain* menggunakan uji *Independent Sample T-Test* yang diperoleh $t_{hitung} = 2.924$ dan $t_{tabel} = 2.004$ dan nilai signifikan *2 tailed* sebesar 0.005. Dengan demikian, hasil uji T menunjukkan bahwa $2.924 > 2.004$ dan nilai signifikan 0.005 ($<0,05$) maka disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sementara dilihat dari nilai rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen diperoleh sebesar 0,6573 atau 66% dalam kategori sedang. Sedangkan nilai rata-rata *N-Gain* untuk kelas kontrol sebesar 0,4181 atau 42%. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Box* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 19 Palembang yaitu cukup efektif.

Kata Kunci : Efektivitas, Model Pembelajaran TGT, Hasil belajar