

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTUAN MEDIA *QUESTION BOX* TERHADAP HASIL
BELAJAR IPA KELAS V SD NEGERI 4 PEDAMARAN**

**DHENA RABECHA PUTRI
2019143629**

ABSTRAK

Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (tgt) berbantuan media *question box* terhadap hasil belajar IPA kelas V SD Negeri 4 Pedamaran dan dapat diharapkan dapat menambah Ilmu Pengetahuan tentang pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (tgt) berbantuan media *question box*. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Jenis penelitian ini ialah kuantitatif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain *quasi eksperimental* yaitu *posttest only control design*. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas V.A dan kelas V.B yang berjumlah 36 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes. Teknik analisis data menggunakan soal tes yang dilakukan uji kevalidan dan reliabilitas. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh $t_{hitung} 60,208 > t_{tabel} 1,698$ dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$). Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) Berbantuan Media *Question Box* layak untuk digunakan dalam pembelajaran dan memberi pengaruh yang signifikan.

Kata kunci: Model *Teams Games Tournaments* (TGT), media *Question Box*, Hasil Belajar Siswa