

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN  
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP  
HASIL BELAJAR IPAS DI KELAS IV SD  
NEGERI 104221 DESA HULU  
T.P 2024/2025**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPAS Di Kelas IV SD Negeri 104221 Desa Hulu T.P 2024/2025. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Eksperimen Design dengan rancangan penelitian pretest dan posttest. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 104221 Desa Hulu T.P 2024/2025. Populasi dari penelitian ini yaitu seluruh jumlah siswa kelas IV yang berjumlah 41 siswa. Sampel penelitian ini yaitu kelas IV-A sebagai kelas kontrol dengan jumlah 21 siswa (11 laki-laki dan 10 perempuan) dan kelas IV-B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 20 siswa (7 laki-laki dan 13 perempuan). Tabel frekuensi nilai tes akhir kelas eksperimen dan jkelas kontrol dapat di distribusikan dlam tabel frekuensi absolut dan frekuensi relatif kemudian digambarkan kedalam bentuk diagram batang untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan model Team Games Tournament (TGT) di kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional di kelas kontrol. Pengujian hipotesis menggunakan uji independen antara 2 faktor dengan  $\alpha = 0,05$  dan dk (21-1) sehingga diperoleh nilai hasil belajar diperoleh nilai yang signifikan, dengan nilai rata-rata posttest kelas kontrol = 70,48 dengan Kriteria Penilaian dan memperoleh predikat B dan eksperimen = 81,45 dengan Kriteria Penilaian dan memperoleh predikat B. Pengujian hipotesis menggunakan rumus uji independen dua faktor untuk kelas eksperimen dan kontrol yaitu nilai  $T_{hitung} = 3,82$  dan nilai  $T_{tabel} = 2,02$  karena  $T_{hitung} > T_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan penggunaan Model Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPAS Di Kelas IV SD Negeri 104221 Desa Hulu T.P 2024/2025.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Model *Team Games Tournament* (TGT), Pelajaran IPAS

**EFFECT OF USE OF LEARNING MODELS TEAM GAMES  
TOURNAMENT (TGT) AGAINST SCIENCE LEARNING  
RESULTS IN CLASS IV STATE PRIVATE  
SCHOOL 104221 HULU VILLAGE  
T.P 2024/2025**

**ABSTRACT**

*This research aims to determine the effect of using the Team Games Tournament (TGT) learning model on science and science learning outcomes in class IV of SD Negeri 104221 Hulu Village T.P 2024/2025. The method used in this research is Quasi Experimental Design with a pretest and posttest research design. This research was carried out at SD Negeri 104221 Hulu Village T.P 2024/2025. The population of this study was the entire number of class IV students, totaling 41 students. The sample for this research is class IV-A as a control class with a total of 21 students (11 boys and 10 girls) and class IV-B as an experimental class with a total of 20 students (7 boys and 13 girls). The frequency table of final test scores for the experimental class and control class can be distributed in absolute frequency and relative frequency tables and then depicted in the form of a bar chart to determine student learning outcomes after learning using the Team Games Tournament (TGT) model in the experimental class and conventional learning in the control class. Hypothesis testing uses an independent test between 2 factors with  $\alpha = 0.05$  and dk (21-1) so that the learning outcomes obtained are significant, with an average posttest score for the control class = 70.48 with Assessment Criteria and getting a B predicate and experiment = 81.45 with Assessment Criteria and getting a B predicate. > Ti table, it can be concluded that there is a significant influence of the use of the Team Games Tournament (TGT) model on science learning outcomes in Class IV of SD Negeri 104221 Hulu Village T.P 2024/2025.*

**Keywords:** *Learning Outcomes, Team Games Tournament (TGT) Model, Science Lessons*