

ABSTRAK

PENGARUH MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA POWTOON TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 1 TRISNOMULYO

Oleh

DIAH AYU KUMALASARI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 1 Trisnomulyo. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *powtoon*. Metode penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan desain penelitian *quasi experimental design*. Jumlah populasi penelitian ini adalah 42 peserta didik. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 42 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *non probability sampling* dengan jumlah 42 peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes dan non tes berupa dokumentasi serta observasi. Analisis data menggunakan uji regresi liner sederhana. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan *powtoon* berupa peningkatan hasil belajar tematik peserta didik pada kelas eksperimen setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model *teams games tournament* berbantuan media *powtoon*.

Kata kunci : hasil belajar tematik, powtoon, *teams games tournament*

ABSTRACT

THE EFFECT OF TEAMS GAMES TOURNAMENT MODEL WITH THE HELP OF POWTOON MEDIALEARNING THEMATIC FIFTH-GRADE STUDENTS SD NEGERI 1 TRISNOMULYO

By

DIAH AYU KUMALASARI

The problem in this research is the low thematic learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 1 Trisnomulyo. The purpose of this study was to determine the significant effect of the application of the Teams Games Tournament learning model assisted by Powtoon media. This research method is a quasi-experimental research design with a quasi-experimental design. The total population of this study was 42 students. The number of samples in this study was 42 students. The sampling technique used a non-probability sampling technique with a total of 42 students. Data collection techniques in this study used tests and non-tests in the form of documentation and observation. Data analysis used a simple linear regression test. The results showed that there was a significant influence on the application of the powtoon-assisted team's games tournament learning model in the form of increasing the thematic learning outcomes of students in the experimental class after being treated using the powtoon-assisted team's games tournament model.

Keywords: thematic learning outcomes, powtoon, teams games tournament,