

## ABSTRAK

### **PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *QUESTION CARDS* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 4 METRO BARAT**

Oleh

**RANI KHOERUL HIDAYAH**

Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar tematik peserta didik dikelas V SD Negeri 4 Metro Barat. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif *tipe team games tournament* berbantuan media *question cards* terhadap hasil belajar tematik. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik yang berjumlah 38 orang pada tahun ajaran 2022/2023. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental design* dengan *non-equivalent control group design*. Teknik sampel yang digunakan yaitu teknik *non probability sampling* dengan sampling jenuh yaitu menggunakan seluruh populasi sebagai sampel. Data yang diperoleh dalam penelitian kemudian dihitung dan dianalisis dengan uji regresi linear sederhana dengan bantuan *Microsoft excel 2010*. Hasil analisis data yang menggunakan uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media *question cards* terhadap hasil belajar tematik.

**Kata Kunci:** hasil belajar, question cards, team games tournament, tematik.

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECT OF COOPERATIVE MODEL TYPE TEAM GAMES TOURNAMENT ASSISTED BY QUESTION CARDS MEDIA TO TEMATIK LEARNING RESULT IN STUDENT CLASS ELEMENTARY SCHOOL**

**By**

**RANI KHOERUL HIDAYAH**

*The problem in this research is the low thematic learning outcomes of students at Grade V Elementary School 4 West Metro. The purpose of this research was to determine the effect of using cooperative learning model of team game tournament type assisted by media question cards on thematic learning outcomes. This research was conducted on 38 students in the 2022/2023 academic year. The method used in this research is a quasi-experimental design with a non-equivalent control group design. The sampling technique used is a non-probability sampling technique with saturation sampling, namely using the entire population as a sample. The data obtained in the study were then calculated and analyzed using a simple linear regression test with Microsoft Excel 2010. The result of the analysis of the data by simple linear regression is that there was a positive and significant effect of the application of cooperative learning models in the type of team game tournament assisted by media question cards on thematic learning outcomes.*

**Keywords:** *learning outcomes, question cards, thematic, team games tournament.*