

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SD

Oleh :

RAHMA CITRA DEWI

Masalah penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan pada penerapan model *teams games tournament* (TGT) berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia antara kelas eksperimen dan kelas kontrol peserta didik IV SD Negeri 8 Metro Timur. Metode penelitian ini adalah quasi *experimental design* dengan design penelitian *non-equivalen control grup design*. Populasi penelitian berjumlah 57 orang peserta didik. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan Sampling Jenuh. Teknik pengumpulan data dengan teknik tes dan non tes. Instrumen uji coba berjumlah 25 dengan uji validitas berjumlah 20 soal valid dan 5 soal drop. Teknik analisis data menggunakan uji regresi sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur.

Kata kunci: hasil belajar, model *teams games tournament*, media *wordwall*

ABSTRACT

THE EFFECT OF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) MODEL BASED ON WORDWALL MEDIA ON STUDENTS' INDONESIAN LANGUAGE LEARNING OUTCOMES OF GRADE 4 ELEMENTARY SCHOOL

By

RAHMA CITRA DEWI

The problem of this research was the low learning outcomes of Indonesian language of grade IV students of SD Negeri 8 Metro Timur. The purpose of this study was to determine the significant influence of the implementation of the wordwall-based Teams Games Tournament (TGT) model on the learning outcomes of Indonesian language between the experimental class and the control class of grade IV students of SD Negeri 8 Metro Timur. This research method was a quasi-experimental design with a non-equivalent control group design. The population of the study was 57 students. The sampling technique used Saturated Sampling. Data collection techniques used test and non-test techniques. The trial instruments numbered 25 with a validity test of 20 valid questions and 5 dropped questions. The data analysis technique used a simple regression test. The results of this study indicated that there was a significant influence of the implementation of the Wordwall-based Teams Games Tournament (TGT) model on the learning outcomes of Indonesian language of grade IV students of SD Negeri 8 Metro Timur.

.

Keywords: learning outcomes, Teams Games Tournament model, Wordwall media