

ABSTRAK

Nur Aulia Eldiani. 220101070274, *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Berbantu Kuis Interaktif terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III di MIN 5 Kota Banjarmasin*, Pembimbing Skripsi Huriyah M.Pd, pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

Kata Kunci: *Teams Game Tournament (TGT)*, Kuis Interaktif, Hasil Belajar, IPAS.

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III MIN 5 Kota Banjarmasin pada mata pelajaran IPAS melalui penerapan model pembelajaran yang melibatkan keaktifan dan interaksi peserta didik. Model pembelajaran yang diterapkan adalah *Teams Game Tournament (TGT)* berbantu kuis interaktif bertujuan untuk mengetahui penerapan model dan kuis interaktif, hasil belajar, serta menguji pengaruh penerapan model tersebut terhadap hasil belajar peserta didik kelas III MIN 5 Kota Banjarmasin pada pelajaran IPAS.

Penelitian ini menggunakan jenis eksperimen *one group pretest-posttest* dengan pendekatan kuantitatif. Sampel penelitian berjumlah 29 peserta didik kelas III MIN 5 Kota Banjarmasin. Teknik pengumpulan data meliputi tes berupa *pretest* dan *posttest* dengan bentuk soal pilihan ganda, observasi, dan dokumentasi. Instrumen tes terlebih dahulu diuji melalui uji ahli, uji validitas, dan uji reliabilitas untuk memastikan kelayakan penggunaan. Analisis data menggunakan statistik deskriptif untuk melihat gambaran hasil belajar, uji Wilcoxon untuk menguji perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan program SPSS versi 26.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* berbantu kuis interaktif. Nilai rata-rata *pretest* peserta didik 59,31 meningkat menjadi 92,24 pada nilai rata-rata *posttest*. Berdasarkan hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai Z sebesar -4,717 dengan *value asymp. Sig. (2-tiled)* yaitu 0,000 berarti nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* berbantu kuis interaktif terhadap hasil belajar peserta didik kelas III MIN 5 Kota Banjarmasin pada pelajaran IPAS.