

ABSTRAK

Ramadani, G. K. D. 2025. Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis *Quizlet* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif “Materi Imbuhan Me-” Kelas V SDN Maron Kidul 1. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Panca Marga. Pembimbing (1) Ribut Prastiwi Sriwijayanti, S.Pd.I., M.Pd. Pembimbing (II) Ani Anjarwati, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : *Teams Games Tournament* (TGT), *Quizlet*, Hasil Belajar

Pemilihan model dan media pembelajaran yang kurang tepat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan dan peningkatan hasil belajar kognitif “Materi Imbuhan Me-” kelas V SDN Maron Kidul 1 dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Quizlet*. Jenis penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini mengadopsi model yang dikembangkan oleh Kemmis dan MC Taggart.

Hasil belajar kognitif siswa meningkat dari nilai rata-rata 75,47 pada siklus I menjadi 88,80 pada siklus II. Ketuntasan persentase hasil belajar siswa meningkat dari 85,71% pada siklus I menjadi 95,23% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa meningkat dan membuat hasil belajar kognitif siswa juga meningkat. Kesimpulannya adalah melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis *Quizlet* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif “materi Imbuhan Me-” kelas V SDN Maron Kidul 1.

ABSTRAK

Ramadani, G. K. D. 2025. The Application of the *Quizlet*-Based *Teams Games Tournament* (TGT) Learning Model to Improve Cognitive Subjects on “Me- Affix Material” in Grade V SDN Maron Kidul 1. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, FKIP, Panca Marga University. Supervisor (1) Ribut Prastiwi Sriwijayanti, S.Pd.I., M.Pd. Supervisor (II) Ani Anjarwati, S.Pd., M.Pd.

Keywords: *Teams Games Tournament* (TGT), *Quizlet*, Learning Outcomes

The selection of inappropriate learning models and media affects the success of student learning. This study aims to determine the application and improvement of cognitive learning outcomes “Me- Affix Material” grade V SDN Maron Kidul 1 with the application of the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model based on *Quizlet*. This type of research uses the Classroom Action Research method. This research adopted the model developed by Kemmis and MC Taggart.

Students' cognitive learning outcomes increased from an average score of 75.47 in cycle I to 88.80 in cycle II. The percentage completeness of student learning outcomes increased from 85.71% in cycle I to 95.23% in cycle II. This shows that students' concept understanding increases and makes students' cognitive learning outcomes also increase. The conclusion is that through the application of the *Quizlet*-based *Teams Games Tournament* (TGT) learning model can improve cognitive learning outcomes “Me- affix material” grade V SDN Maron Kidul 1.