

## ABSTRAK

**Fika Tiara Shanti (1001977)**, Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Tematik Di Sekolah Dasar. (Kuasi Eksperimen pada siswa kelas 5 di Sekolah Dasar Islam Al-Amanah)

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar domain kognitif siswa pada tema pelajaran “Sejarah Peradaban Indonesia” di Sekolah Dasar. Adapun permasalahan khusus dalam penelitian ini dapat dirumuskan, sebagai berikut: 1) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar domain kognitif pada aspek mengingat peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran langsung pada tema pelajaran “Sejarah Peradaban Indonesia” di Sekolah Dasar?. (2) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar domain kognitif pada aspek memahami peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran langsung pada tema pelajaran “Sejarah Peradaban Indonesia” di Sekolah Dasar?. (3) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar domain kognitif pada aspek menerapkan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran langsung pada tema pelajaran “Sejarah Peradaban Indonesia” di Sekolah Dasar?. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain penelitian *Nonequivalent control group design* dalam bentuk *pretest posttest*. Instrumen yang digunakan adalah jenis tes objektif. Berdasarkan hasil pengolahan data dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* lebih efektif dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran langsung pada tema pembelajaran “Sejarah Peradaban Indonesia” di Sekolah Dasar. Secara khusus, kesimpulan dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut : (1) Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* lebih efektif meningkatkan hasil belajar domain kognitif aspek mengingat (C1) peserta didik di Sekolah Dasar. (2) Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* lebih efektif meningkatkan hasil belajar domain kognitif aspek memahami (C2) peserta didik di Sekolah Dasar. (3) Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* lebih efektif meningkatkan hasil belajar domain kognitif aspek menerapkan (C3) peserta didik dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran langsung dalam tema pembelajaran “Sejarah Peradaban Indonesia” di Sekolah Dasar.

**Kata kunci:** Model Pembelajaran, Model Pembelajaran Kooperatif, *Teams Games Tournament*, Hasil Belajar Siswa.

## ABSTRACT

**Fika Tiara Shanti (1001977).** *The Effectiveness of Cooperative Learning Model With Teams Games Tournament Type For Learning Outcomes at Elementary Schools. (Quasi-Experiments on the Fifth Grade Studentas at Al-Amanah Islamic Elementary School)*

*The purpose of this study is to determine the effectiveness of the use of Cooperative Learning Model with Teams Games Tournament Type affects the cognitive domain of learning outcomes of the students on "The History of Indonesian Civilization" lesson's theme at Elementary Schools. The problems in this experiment can be formulated as: (1) Are there any differences in the cognitive domain of learning outcomes on the remembering aspect between the learners who use The Cooperative Learning Model Teams with Games Tournament Type with the learners who use the traditional teaching model on "The History of Indonesian Civilization" lesson's theme at Elementary Schools? (2) Are there any differences in the cognitive domain of learning outcomes on the understanding aspect between the learners who use The Cooperative Learning Model with Teams Games Tournament Type with the learners who use the direct instruction lessons on "The History of Indonesian Civilization" lesson's theme at Elementary Schools? (3) Are there any differences in the cognitive domain of learning outcomes on the implementing aspect between the learners who use Cooperative Learning Model with Teams Games Tournament Type with the learners who use direct instruction on " The History of Indonesian Civilization" lesson's theme at Elementary Schools? The method which used in this study is a quasi-experimental research method with Nonequivalent control group design in the form of pretest posttest. The instrument used is the type of objective test. Based on the results of data processing in this study, it can be concluded that learning by using cooperative learning model with Teams Games Tournament Type is more effective than the students who use direct instruction "The History of Indonesian Civilization" lesson's theme at Elementary Schools. Particularly, the conclusions in this study can be describe as: (1) The use of Cooperative Learning Model with Teams Games Tournament Type is effectively improve the learning outcomes on the remembering aspect of cognitive domains (C1) students at Elementary Schools. (2) The use of Cooperative Learning Model with Teams Games Tournament Type is effectively improve the learning outcomes on the understanding aspect of cognitive domain (C2) students at Elementary Schools. (3) The use of Cooperative Learning Model with Teams Games Tournament is effectively improve the learning outcomes on the implementing aspect of cognitive domain (C3) students compared with the students who use direct instruction "The History of Indonesia Civilization" lesson's theme at Elementary schools.*

**Keywords:** *Learning Models, Cooperative Learning Model, Teams Games Tournament, Learning Outcomes.*