

PENERAPAN MODEL *TEAM GAME TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SD

Mutia Nazhifah
1206479

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya aktivitas belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA, yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Selain itu, pembelajaran masih berpusat pada guru, dan guru masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan pembelajaran. Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan model *Team Game Tournament*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan dalam menerapkan model *Teams Game Tournament* dan menganalisis peningkatan aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas IV sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) sebanyak tiga kali siklus. Desain pada penelitian ini menggunakan desain Kemmis dan Taggart. Subjek pada penelitian ini berjumlah 23 orang siswa dengan 12 orang laki-laki dan 11 orang perempuan. Hasil peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa diambil dengan menggunakan lembar observasi dan lembar soal evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa setelah penerapan model *Team Game Tournament*. Pada hasil penelitian terlihat adanya peningkatan dari setiap siklus. Pada siklus I aktivitas siswa mencapai 59.21% dengan rata-rata hasil belajar mencapai 59.21. Kemudian pada siklus II meningkat menjadi 70.88% dengan rata-rata hasil belajar 70.00. Pada siklus III terjadi peningkatan kembali, aktivitas siswa mencapai 82.32% dan rata-rata hasil belajar siswa mencapai 84.57. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model *Team Game Tournament* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *team game tournament*, aktivitas belajar, hasil belajar

APPLICATION OF TEAM GAME TOURNAMENT MODEL TO INCREASE ACTIVITY AND OUTCOME SCIENCE LEARNING FOURTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENT

Mutia Nazhifah
1206479

ABSTRACT

This research based on the low learning activity of student especially for sains subject, which effect the low of student learning outcome. It caused by science learning system still conventional. Beside that, learning process still centered on the techer and techer still use lecture method to conveying learning. One of effort that can be done to increase learning activity and oucome is apply Team Game Tournament model. The purpose of this research are to describe the implementation of Teams Game Tournament model and to analyze increased science learning activity and outcome in fourth grade elementary school. Method used in this research is classroom action research, in threee siclus. Design at this reseacrh use Kemmis and Taggart desaign. Subject at this research amout 23 student, consist 12 male and 11 female. Result of incresed activity and student learning outcome taken using observation sheet and evaluation test sheet. The result of the research showed increased activity and learning outcome after implementation of Team Game Tournament model. The result of the research showed increased activity and learning outcome in every siclus. In siclus I, student activity reach 59.21% with the learning outcome mean 59.2%. In siclus II student activity increase into 70.58% with the learning outcome mean 70. In siclus III, student activity increase again into 82.32% and learning outcome mean reach 84.57. Acording to this result, learning used Team Game Tournament model (TGT) can increase student activity and learning outcome

Key words: Team Game Tournament, learning activity, learning oucome.