

ABSTRAK

Niniek Dwi Putri Oktavianti (2018) “Penerapan Metode *Team Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Tentang Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VB SD Negeri Cadasari 3 Kabupaten Pandeglang Tahun Ajaran 2017/2018)”

Latar belakang dalam penelitian ini karena ditentukannya masalah pada kelas VB SD Negeri Cadasari 3 dalam kegiatan pembelajaran IPS yaitu kurangnya aktivitas belajar siswa yang disebabkan oleh metode yang digunakan guru masih bersifat sederhana dan terpusat kepada guru. Metode ceramah saja yang hanya digunakan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga mengakibatkan aktivitas belajar siswa yang pasif yaitu selama pembelajaran terdapat siswa yang tidak serius dalam mengikuti kegiatan pembelajaran untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan metode yang dapat menimbulkan adanya aktivitas siswa dalam kegiatan belajar yaitu dengan menerapkan metode *Team Game Tournament* (TGT). Untuk melakukan penelitian ini digunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc. Tagart. Penelitian ini berlangsung selama dua siklus dengan diawali kegiatan prasiklus. Tahapan dari masing-masing siklus yaitu tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap observasi dan tahap refleksi. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada proses pembelajaran dengan metode ini yaitu persentasi kelas, belajar kelompok, permainan, turnamen akademik dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. Hasil penelitian dengan menggunakan metode ini pada mata pelajaran IPS yang ditunjukkan dengan persentase rata-rata aktivitas belajar siswa dari lembar pengamatan dan angket respon aktivitas yang diisi oleh siswa yaitu pada siklus I sebesar 74,73% dan 75%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa termasuk ke dalam kriteria cukup. Peningkatan terjadi pada siklus II yaitu berdasarkan lembar pengamatan meningkat 10,13% menjadi 84,86% dan berdasarkan angket meningkat sebesar 13,82% menjadi 88,82%, persentase aktivitas belajar siswa pada siklus II menunjukkan pada kriteria yang tinggi. Peningkatan persentase tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Kata Kunci: TGT, Aktivitas Belajar, IPS.

ABSTRACT

Niniek Dwi Putri Oktavianti (2018) "APPLICATION OF TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) METHOD TO INCREASE STUDENT LEARNING ACTIVITIES IN IPS SUBJECT ABOUT STRUGGLE TO MAINTAIN INDEPENDENCE(Classroom Action Research On VB SD Negeri Cadasari 3, Pandeglang Regency, Academic Year 2017/2018)"

Background in this research because the discovery problem in class VB SD Negeri Cadasari 3 in activity of IPS learning that is lack of student learning activity caused by method used by teacher still be simple and centered to teacher. Teachers only use lecture methods only during the learning process take places. This causing passive student learning activities that during the learning there are students who are not serious in following the learning activities. Based on the problems that have been found to be addressed with the right solutions. One to overcome these problems required methods that can lead to the existence of student activities in the learning activities in the learning activities is by applying the Team Game Tournament (TGT) method. To do this research used classroom action research method with design used is model of Kemmis and Mc. Tagart. This study lasted for two cycle with precycle activity. The stages of each cycle are the planning stage, the stage of action, the observation stage and the stage of reflection. As for the steps undertaken in the learning process using this method of class presentation, group learning, games, and give awards to the group that get the highest score. The result of research using the Team Game Tournament (TGT) method in the subjects of social studies shown by the average percentage of student learning activity from the observation sheet and questionnaire activities filled by students that is in the first cycle of 74,73% and 75%. The percentage indicates that student learning activities are included into sufficient criteria. The increase occurred in cycle II that is based on observation sheet increased by 10,13% to 84,86% and based on questionnaire increased by 13,82% to 88,82%. The percentage of student learning activity in cycle II indicates high criteria. The percentage increase indicates that the application of the Team Game Tournament (TGT) method can increase student learning activity on social studies subjects.

Keywords: TGT, Learning Activities, IPS.