

ABSTRAK

Erlin Sundari (2018). Penerapan Model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran IPS Dalam Materi Teknologi Transportasi Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Pamarican 02 Kec. Kasemen.

Keaktifan belajar siswa di dalam kelas IV SD Negeri Pamarican 02 dengan materi teknologi transportasi dalam pembelajaran IPS termasuk kedalam kategori kurang aktif, begitu pun dengan hasil belajarnya yang belum mencapai nilai KKM. Penyebab kurang kondusifnya siswa di dalam kelas terletak pada metode pembelajaran yang guru gunakan dengan cara klasikal kurang adanya interaksi timbal balik antara guru dengan siswa. Dimana, cara klasikal tersebut membuat siswa cenderung pasif. Tujuan dalam penelitian ini adalah : (1) Untuk mengetahui pengaruh model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi teknologi transportasi di kelas IV SD Negeri Pamarican 02 Kec. Kasemen, (2) Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Pamarican 02 Kec. Kasemen dalam mempelajari materi teknologi transportasi dengan menggunakan model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* (TGT). Metode penelitian yang akan digunakan adalah penelitian tindakan kelas, dimana pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Ada tiga instrumen yang dipakai dalam penelitian ini, yaitu pedoman wawancara guru, pedoman observasi aktivitas guru, dan pedoman observasi keaktifan siswa. Hasil belajar pada Pra Siklus menunjukkan hal yang sangat memprihatinkan karena melihat presentase ketuntasan siswa lebih kecil dibandingkan dengan presentase siswa yang belum mencapai ketuntasannya. Pada Siklus I adanya peningkatan pada jumlah ketuntasan siswa dengan hasil 48,1%, dan presentase siswa yang belum mencapai ketuntasan mengalami penurunan dari Pra Siklus sebelumnya. Dalam Siklus II terjadi peningkatan, dimana peningkatan tersebut sudah sesuai dengan nilai yang ditentukan oleh sekolah dengan hasil 85,1%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang positif. Keaktifan belajar siswa pada Siklus I belum mencapai indikator yang memuaskan. Sedangkan, dalam Siklus II keaktifan belajar siswa sudah mencapai indikator yang memuaskan. Dengan demikian penerapan model TGT ini berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : *Cooperative Learning* tipe TGT, Pembelajaran IPS, Keaktifan siswa, dan Hasil belajar.

ABSTRACT

Erlin Sundari (2018). Application of Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT) Model to Increase Student Activity on IPS Learning in Transportation Technology Material for Students of Grade IV of SD Negeri Pamarican 02 Kasemen Sub-district.

Student learning activity in grade IV SD Negeri Pamarican 02 with transportation technology materials in IPS learning included into less active category, as well as the learning outcomes that have not reached the value of KKM. The cause of less conducive students in the classroom lies in the method of learning that teachers use in a classical way lack of mutual interaction between teachers and students. Where, the classical way makes students tend to be passive. The purpose of this research are: (1) To know the influence of model Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT) can improve student learning activity on transportation technology material in grade IV SD Negeri Pamarican 02 Kec. Kasemen, (2) To find out the results of the fourth grade students of SD Negeri Pamarican 02 Kec. Kasemen in studying transportation technology materials using Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT) model. The research method that will be used is classroom action research, where the approach used in this research is qualitative approach. There are three instruments used in this study, namely teacher interview guide, teacher activity observation guidelines, and student activation observation guidelines. Learning outcomes in Pre Cycles show a very concerning because the percentage of student mastery is smaller than the percentage of student who haven't achieved mastery. In the First Cycle there is an increase in the number of students completeness with the results of 48,1% and the percentage of students who haven't reached the completeness decreased from Pre Cycles before. In Cycle Two there is an increase, where the increase is in accordance with the value determined by the school with the results of 85,1%. This indicates a positive increase. The students learning activity in Cycle One hasn't reached a satisfactory indicator. Meanwhile, in the second cycle has reached a satisfactory indicator. Thus the application of this TGT model affects the students' activeness and also can improve student learning outcomes.

Keywords: Cooperative Learning TGT type, Social Studies, Student Activity, and Learning Outcomes.