

ABSTRAK

PENGARUH METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP PARTISIPASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS

Oleh :
Yusi Rosidah
NIM 0903601

Partisipasi belajar siswa merupakan salah satu komponen yang harus diperhatikan dalam pembelajaran. Untuk mengembangkan partisipasi belajar siswa di SDN Sukasari, peneliti merasa perlu dibantu dengan penggunaan metode *Teams Games Tournament*. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan melihat ada tidaknya pengaruh metode *Teams Games Tournament* terhadap partisipasi belajar siswa. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *pre eksperimen* dengan desain *one group pretest posstest* dengan alasan menyesuaikan dengan keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti. Sampel penelitian yang digunakan adalah teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dengan lembar observasi (pengamatan) dan tes sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberikan perlakuan (*posstest*). Instrumen pada penelitian ini menggunakan rubric penelitian. Teknik analisis data yang digunakan untuk melihat pengaruh metode *Teams Games Tournament* menggunakan *paired-sample t-test*.

Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa rata-rata *pretest* adalah 31,33 atau 63,33% sedangkan rata-rata *posstest* adalah 35,33 atau 100%. Artinya terjadi peningkatan antara sebelum diberi perlakuan dengan sesudah diberikan perlakuan. Berdasarkan analisis uji *paired-sample t-test* diketahui bahwa H_0 ditolak, artinya metode *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap partisipasi belajar siswa kelas IV SDN Sukasari Kecamatan Karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya dengan besarnya pengaruh 44,8%. Maka dari itu peneliti menyarankan agar merancang pembelajaran dengan lebih menarik.

Kata Kunci : metode *Teams Games Tournament*, Partisipasi Belajar Siswa

ABSTRACT

EFFECT OF METHOD OF TEAMS TOURNAMENT GAMES PARTICIPATION OF STUDENT LEARNING ON LEARNING IPS

By:
YUSI Rosidah
NIM 0903601

Student participation is one of the components that must be considered in the study. To develop students' participation in Sukasari SDN, researchers feel the need to be assisted with the use of methods Teams Games Tournament. This study was conducted with the purpose of seeing whether there is influence methods Teams Games Tournament against student participation. The method used in this study is a method of pre-experimental design with one group pretest posstest the grounds adjust to time constraints and the ability of researchers. The samples used in this study is the saturation sampling technique. Data collection techniques with the observation sheet (observation) and tests before being given treatment (pretest) and after the treatment (posstest). Instrument in this study using the research rubric. Data analysis techniques are used to observe the effect Teams Games Tournament method using paired-sample t-test.

The results of data processing show that the average pretest was 31.33 or 63.33%, while the average posstest adalah 35, 33 or 100%. It means an increase between pre-treated with the treatment given after. Based on the analysis of the paired-sample t test-test is known that H_0 is rejected, meaning that the method Teams Games Tournament influence on student participation in class IV SDN Sukasari Karangnunggal Tasikmalaya District with the influence of 44.8%. Thus the researchers meyarankan order to design learning more interesting.

Keywords: method Teams Games Tournament, Student Participation