

ABSTRAK

Hizti Gustina (2013). “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Team Games Tournament Pada Konsep Sumber Daya Alam di Kelas IV SDN Limpar Kecamatan Curug Kabupaten Serang”.

Latar belakang penelitian ini didasarkan kepada hasil temuan observasi dilapangan, yang peneliti temukan adalah guru berperan hanya sebagai penyampai informasi dan penyaji hanya berpusat pada guru. Sehingga siswa lebih banyak mendengar, mencatat, dan menghafal informasi. Hal tersebut yang menjadikan siswa kurang bersemangat untuk belajar IPS dan hasil belajar siswa yang diperoleh pun tidak maksimal.

Tujuan penelitian ini adalah ingin meneliti peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui konsep sumber daya alam dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) dikelas IV SDN Limpar.

Masalah yang dihadapi dalam penelitian ini, karena kurangnya media yang ada di SDN Limpar ini maka peneliti menggunakan media buatan sendiri yang dapat digunakan dalam melangsungkan pembelajaran, dan menggunakan fasilitas yang ada saja.

Bentuk penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan *pre-test post-test one group design*. pendekatan *pre-test post-test one group design* yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok tanpa kelompok pembandingan. Dari hasil analisis data yang diperoleh menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa.

Hal ini dapat dilihat dari nilai rata – rata pre test dan pos test kelas dari skor pre test 50 menjadi skor post test 70. Adanya peningkatan 20% Ini menunjukkan kenaikan yang signifikan dalam pembelajaran dengan menggunakan model *team games tournament* ini. Dengan demikian penelitian ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *team games tournament*. Hasil penelitian ini direkomendasikan kepada kepala sekolah, guru dan peneliti untuk dapat mengembangkan dan melanjutkan kembali penelitian yang telah dilakukan sehingga memperoleh hasil maksimal.