

Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar
Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas IV B SDN 63/X Nibung Putih

Ditami Ayu Saputri

NIM. P2A623042

Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Dasar

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pelajaran IPAS Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*. Penelitian ini menggunakan Model *Team Games Tournament (TGT)*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV B SDN 63/X Nibung Putih semester genap tahun ajaran 2024/2025 yang terdiri dari 23 siswa. Pada pelaksanaan proses pembelajaran digunakan langkah langkah model *Team Games Tournament (TGT)* yaitu, pemberian rangsangan, pernyataan/identifikasi masalah, pengolahan data, pembuktian dan menarik kesimpulan. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) menurut *Arikunto (2008:74)* terdapat empat tahapan yang lazim dilalui yaitu pertama perencanaan, kedua pelaksanaan, ketiga pengamatan dan keempat refleksi. Pada saat observasi terhadap pembelajaran IPAS belum menggunakan model yang tepat untuk siswa. Dari data atau nilai pra siklus yang didapat 35% atau 9 siswa sudah mencapai KKM. 65 % atau 14 siswa masih belum mencapai KKM. Penelitian berlangsung selama 2 siklus dimana setiap siklus 2 kali pertemuan. Setelah diadakan tindakan siklus I hasil belajar siswa meningkat 52 % yang mengalami peningkatan berjumlah 12 siswa dan 48 % atau 11 siswa belum mencapai KKM. Pada tindakan siklus II hasil belajar siswa meningkat menjadi 87 % atau 20 siswa yang mencapai KKM dan 13 % atau 3 siswa yang belum mencapai KKM.

Kata kunci : Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS, Model *Team Games Tournament (TGT)*

Application of Team Games Tournament model (TGT) against radioactivity learn
Student subjects IPAs Class IV B SDN 63/X Nibung White

Ditami Ayu Saputri

NIM. P2A623042

Thesis. Basic Education Masters Study Program

Faculty of Teacher Training and Education, University of Jambi

ABSTRAC

This scrutiny aims to improve the radioactivity of studying Siswa in IPAs lessons using the Team Games Tournament (TGT) learning model. This scrutiny using the Team Games Tournament (TGT). model of this scrutiny subject is the Siswa Class IV B SDN 63/X n ibung White semester of the 2024/2025 teaching year consisting of 23 Siswa. On the implementation o f the learning process used the step step model Team Games Tournament (TGT) yaitu, stimulus gran t, statement/identification problems, data processing, proofing and drawing conclusions. The type of sc rutiny used yaitu scrutiny action Class (PTK) according to Arikunto (2008:74) There are four commo n levels traveled by yaitu first planning, second implementation, third observation and fourth reflection. At the moment of observation against IPAs learning has not yet used the right model for Siswa. Fro m pre-cycle data or values that can be 35% or 9 Siswa already reached KKM. 65% or 14 Siswa has yet to reach KKM. Scrutiny lasts for 2 cycles where each cycle 2 times encounters. After the action of the cycle I proceeds to study Siswa increased 52% which experienced an increase of 12 Siswa and 48% or 11 Siswa not yet reached KKM. At the action of Cycle II the results of studying Siswa increased to 87% or 20 Siswa reaching KKM and 13% or 3 Siswa who have not reached KKM.

Keywords: student learning activity subjects IPAs, model Team Games Tournament (TGT)