# ABSTRAK

**MUPIDA SARI, NIM 1141111052. Efektivitas Penerapan Pendekatan Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV SD Negeri 104208 Cinta Rakyat. Skripsi. Jurusan PPSD, Program Studi PGSD. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan 2017/2018.**

Penelitian ini bertujuan untuk memproleh data gambaran dan hasil belajar tentang penerapan pendekatan kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat mengefektifkan hasil belajar IPS kelas IV, memproleh hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen mengenai efektivitas belajar siswa dengan menerapkan pendekatan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pelajaran IPS kelas IV serta untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD pokok bahasan Pahlawan dan Sikap Kepatriotisme Pahlawan antara yang menggunakan model kooperatif tipe TGT dan yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Jenis penelitian berupa eksperimen dengan desainnya berupa eksperimen *Pretest-Postest Control Group Design*. Populasi penelitian ini siswa kelas IV yang ada di SD Negeri 101801 yang berjumlah 57 siswa. Sampel terdiri dari 2 kelas, kelas IV-A berjumlah 28 siswa dan kelas IV-B berjumlah 29 siswa. Teknik instrument tes melalui tes dan observasi. Uji instrument tes menggunakan uji validitas dengan rumus *product moment* dan uji reliabilitas menggunakan rumus alpha. Analisis data menggunakan uji normalitas dengan rumus uji *liliefors*, uji homogenitas dengan rumus uji F, dan uji hipotesis dengan rumus uji-t.

Uji instrument tes sebanyak 20 soal valid. Pada uji reabilitas, reabilitas tes tergolong tinggi 0.8052. Analisis data tes akhir diperoleh hasil rata-rata dari kelas eksperimen 77.28 (baik) dengan standar deviasi 11.01 sedangkan kelas kontrol diperoleh 55.37 (kurang) dengan standar deviasi 13.17. Pada uji normalitas di kelas eksperimen nilai $L_{hitung}$ (0.017) < nilai $L_{tabel}$ (0.173) sedangkan kelas kontrol diperoleh nilai $L_{hitung}$ (0.035) < nilai $L_{tabel}$ (0.173) dimana kedua kelas berdistribusi normal. Pada uji homogenitas nilai $F_{hitung}$ = 1.83 < 2.04 (homogen). Uji hipotesis didapat $t_{hitung}$ (6.930) > $t_{tabel}$ (1.673) dengan taraf signifikan α=0,05.

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pendekatan kooperatif tipe *teams games tournaments* bepengaruh dan efektif secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 104208 Cinta Rakyat Tahun Ajaran 2017/2018.

# ABSTRACT

**MUPIDA SARI, RN 1141111052 The Effectiveness of Implementation in Cooperative Approach Teams Games Tournaments (TGT) Types of IPS Grade IV SD 104208 Cinta Rakyat. Thesis . PPSD Department, PGSD Study Program. Faculty of Education Medan State University 2017/2018.**

The aim of this study is to understand the data and the result of learning about the implementation in cooperative approach of Teams Games Tournaments (TGT) type in improving the learning outcomes of IPS class IV, to obtain the learning result of control class and experimental class on the effectiveness of student learning by applying Teams Games Tournament (TGT ) in the fourth grade IPS lesson and to know the difference of IPS learning outcomes of fourth grade students of elementary school subject of Heroes and Attitudes of Heroism between Heroes who use TGT type cooperative model and who use conventional learning.

The type of research is experimental design with the form of Pre test-Post test Control Group Design experiment. The population of this study is the fourth grade students in SD Negeri 101801 which amounted to 57 students. The sample consists of 2 classes, class IV-A amounted to 28 students and class IV-B amounted to 29 students. Technique of test instruments are test and observation. Instrument test is using validity test with product moment formula and reliability test using alpha formula. Data analysis used normality test by using liliefors test formula, homogeneity test by using F test formula, and hypothesis test by using t-test formula.

Doing test instrument is 20 valid questions. In the test reliability, the reliability of the test is high 0.8052. The analysis of the final test data obtained the average result of the experimental class 77.28 (good) with standard deviation of 11.01 while the control class obtained 55.37 (less) with standard deviation 13.17. In normality test in experimental class the value of $L_{count}$ (0,017) < the value of $L_{table}$ (0.173) while control class obtained the value $L_{count}$ (0.035) < the value of $L_{table}$ (0.173) where both classes are normal distribution. On homogeneity test, the value of $F_{count} = 1.83 < 2.04$ (homogeneous). Hypothesis test obtained $t_{count}$ (6.930)$> t_{table}$ (1667) with significant level $\alpha = 0.05$.

From this research, it can be concluded that cooperative approach type teams games tournaments gives the impact and effective significantly to the improvement of student learning outcomes fourth grade SD 104208 Cinta Rakyat by year 2017/2018.