

ABSTRAK

ADMIRA HALIM SIREGAR, NIM 1123111001. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Pada Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 010086 Kisaran Tahun Ajaran 2015/2016, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan.

Penelitian ini berdasarkan masalah guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga perlu dilakukan pembaharuan dalam peningkatan kreativitas mengajar guru dalam pengelolaan proses pembelajaran IPS di sekolah dasar sebagai respon rendahnya hasil belajar dalam mata pelajaran IPS pada materi pokok perkembangan teknologi transportasi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pelajaran IPS materi pokok perkembangan teknologi transportasi di kelas IV SD Negeri 010086 Kisaran Tahun Ajaran 2015/2016.

Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 010086 Kisaran Tahun Ajaran 2015/2016 yang berjumlah 32 orang yang terdiri dari 13 orang siswa laki-laki dan 19 orang siswi perempuan.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II yang terdiri dari dua kali pertemuan dan satu kali post-test. Alat pengumpulan data pada penelitian ini adalah post-test pada akhir siklus, lembar observasi siswa, dan lembar observasi guru. Hasil belajar siswa sebelum tindakan dikategorikan sangat rendah yaitu 3 siswa tuntas dan 29 siswa belum tuntas dengan persentase hasil belajar klasikal adalah 9,3% pada *pre-test*, Post-test Siklus I dikategorikan sedang yaitu 15 siswa tuntas dan 17 siswa belum tuntas dengan persentase 46,87% sedangkan pada post-test siklus II dikategori sangat tinggi yaitu 28 siswa tuntas dan 4 siswa tidak tuntas dengan persentase 87,5% . Rata-rata hasil observasi siswa aspek afektif dan psikomotor pada siklus I sebesar 35,93% dengan kategori tidak partisipatif dan pada siklus II sebesar 84,37% dengan kategori sangat partisipatif. Rata-rata hasil observasi guru siklus I sebesar 79,45% dengan kategori partisipatif dan pada siklus II rata-rata hasil observasi guru sebesar 92% dengan kategori sangat partisipatif.

Dari hasil penelitian, menunjukkan bahwa melalui penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 010086 Kisaran.