

ABSTRAK

SITI AMINAH, 1103111059, Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Pada Mata Pelajaran Sains Di Kelas V SD Negeri 104206 Sei Rotan Tahun Ajaran 2013 / 2014.

Dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe Team Games Tournament* diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pelajaran sains pokok bahasan gaya. karena rendahnya Aktivitas belajar siswa yang disebabkan karena siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran, karena metode yang digunakan guru masih bersifat konvensional, aktivitas guru hanya berfokus pada buku pelajaran, dan kurang menggunakan media pembelajaran, sehingga saat di adakan evaluasi banyak siswa yang pemahamannya rendah dalam menguasai materi pelajaran Sains.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Sains pokok bahasan gaya di kelas V SD Negeri 104206 Sei Rotan T.A 2013/ 2014.

Adapun tujuan dilakukannya penelitian adalah untuk mengetahui apakah dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Sains di kelas V SDN 104206 Sei Rotan TA 2013/ 2014.

Untuk memperoleh data yang digunakan dalam penelitian ini penulis menggunakan lembar observasi dan angket untuk mengetahui perkembangan tingkat aktivitas belajar siswa pada setiap siklusnya.

Hasil penelitian menunjukkan dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament* bahwa pada kondisi awal atau sebelum melakukan tindakan terdapat 4 siswa yang aktif (12,5%) dari 32 siswa ,pada siklus 1 pertemuan I meningkat menjadi 10 orang siswa yang aktif (31,2%), dan pada siklus I pertemuan II menjadi 20 orang siswa (62,5%). sedangkan pada siklus II pertemuan I terdapat 29 orang siswa yang aktif (90,6 %) dan siklus II pertemuan II semua siswa aktif (100%) meskipun tingkat tarap keaktifan masing – masing individu berbeda. Selain itu dapat dilihat juga dari nilai rata – rata keseluruhan siswa yang aktif dapat di lihat hasil aktivitas belajar siswa secara klasikal telah mengalami peningkatan ,dari kondisi awal dengan nilai rata – rata 60,2 dengan kriteria kurang dan siklus I pertemuan I dengan nilai rata – rata 67,1 dengan kriteria kurang dilanjutkan ke siklus I pertemuan II dengan nilai rata – rata 72,8 dengan kriteria cukup dan pada aktivitas belajar siklus II pertemuan I dengan nilai rata – rata 80,8 dengan kriteria baik dan mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan II dengan nilai rata – rata 93,2 dengan kriteria belajar sangat baik. Selanjutnya di lihat dari nilai aktivitas guru terlihat pada kondisi awal guru masih kurang bisa untuk dapat membuat siswa lebih aktif dilihat dari lembar observasi dengan nilai pada kondisi awal yaitu 50. Dan dilanjutkan pada

pelaksanaan tindakan terlihat ada peningkatan pada siklus I pertemuan I dengan nilai 63,0, pada siklus I pertemuan II meningkat menjadi 75, sedangkan pada siklus II pertemuan I dengan nilai 82,1, dan pada akhir tindakan meningkat sesuai dengan yang diharapkan peneliti yaitu menjadi 96,4. Dapat dikatakan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *kooperatif Tipe Team Games Tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pelajaran Sains khususnya pada pokok bahasan gaya.



THE
Character Building
UNIVERSITY