

RINGKASAN

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Dengan Media Boneka Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 2 Battal Kecamatan Panji Kabupaten Situbondo tahun Pelajaran 2010/2011. Wendha Trias Piliandi Astutik, 080210204169: 62 halaman: Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Pembelajaran IPA di sekolah terutama di sekolah dasar selama ini cenderung menggunakan teknik pembelajaran yang monoton misalnya ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Siswa juga sering diminta untuk mencatat penjelasan dari guru dan menghafal materi-materi tertentu sehingga membuat siswa merasa kurang menyenangkan pelajaran IPA yang menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Untuk mendeskripsikan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media boneka siswa kelas V SD Negeri 2 Battal kecamatan Panji Kabupaten Situbondo tahun pelajaran 2010/2011; (2). Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar IPA siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media boneka kelas V SD Negeri 2 Battal kecamatan Panji Kabupaten Situbondo tahun pelajaran 2010/2011.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas, subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri 2 Battal dengan jumlah siswa 25 yang terdiri atas 15 perempuan dan 10 laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 9 Oktober 2010 sampai selesai dalam 2 siklus, meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah (1) persentase aktivitas siswa; (2) persentase ketuntasan hasil belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pada siklus 1, rata-rata aktivitas individu mencapai 64,4% dengan katagori cukup aktif. Siklus 1 menunjukkan presentase ketuntasan hasil belajar mencapai sebesar 64% dengan siswa tuntas sejumlah 16 siswa dan siswa yang tidak tuntas sebesar 36% atau sebanyak 9 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar IPA secara klasikal masih belum tuntas. Ketuntasan hasil belajar dikatakan tuntas apabila sudah memenuhi KKM minimal 75% di SDN 2 Battal. Pada siklus 1 disebabkan karena guru kurang memahami model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan siswa masih berbicara dengan temanya, tidak membantu kelompoknya dalam melakukan tournament kelompok. Penelitian ini dilanjutkan pada siklus 2 yaitu dalam pembelajaran guru harus lebih memahami model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan membagi tugas pada setiap siswa agar mereka dapat saling bekerjasama sehingga dalam hal tersebut siswa tidak akan berbicara dengan temanya. Pada siklus 2 aktivitas individu sudah tergolong sangat aktif karena pada siklus 1 rata-rata aktivitas individu 64,4% menjadi 90,75%. Hal ini dapat dilihat bahwa peningkatan aktivitas siklus 1 ke siklus 2 sebesar 29,15%. Persentase ketuntasan hasil belajar sebesar 96% dengan siswa tuntas sejumlah 24 siswa dan siswa yang tidak tuntas sebesar 4% atau sebanyak 1 siswa. Berdasarkan ketuntasan hasil belajar pada siklus 2 tersebut dapat dikatakan berhasil karena sudah memenuhi KKM di SDN 2 Battal. Kesimpulan peneliti ini adalah model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media boneka dapat meningkatkan aktivitas dan ketuntasan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 2 Battal Panji-Situbondo.