

ABSTRAK

El Yunai Namu Sakau (30720120025)

PENERAPAN METODE *TEAM GAME TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

(xv + 99 halaman: 14 gambar; 14 tabel; 23 lampiran)

Permasalahan yang diidentifikasi oleh peneliti adalah mengenai keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS di salah satu Sekolah Dasar Kristen Papua. Keaktifan belajar menjadi suatu permasalahan oleh karena keaktifan belajar merupakan sifat siswa yang mendukung siswa untuk belajar. Maka dalam penelitian ini, peneliti menerapkan sebuah metode yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa. Metode yang akan dipakai peneliti adalah metode TGT. Pada penelitian ini akan dilihat ketercapaian dari rumusan masalah yakni metode TGT meningkatkan keaktifan belajar siswa dan mengetahui langkah-langkah penerapan TGT dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan siswa kelas V sebagai subjek penelitian. Siswa berjumlah 11 anak, dengan 7 laki-laki dan 4 perempuan. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 13 Oktober 2015 - 15 Oktober 2015. Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan teknik analisis kualitatif dan analisis statistik sederhana. Instrument yang digunakan peneliti di dalam melakukan penelitian ini adalah lembar observasi penerapan metode, lembar angket penerapan metode, lembar observasi keaktifan siswa, lembar angket keaktifan siswa dan jurnal refleksi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode TGT dapat meningkatkan keaktifan siswa di kelas V pada pembelajaran IPS

Kata Kunci: Keaktifan Belajar, *Team Game Tournament* (TGT)

Referensi : 31 (1996 - 2014)

ABSTRACT

El Yunai Namu Sakau (30720120025)

THE IMPLEMENTATON OF TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) TO IMPROVE STUDENT'S ACTIVNESS IN LEARNING.

(xv + 99 pages: 14 figures ; 14 tables 23; appendixes)

The problem identified by the researcher is about student's activeness in learning Social Studies at one of the Christian elementary schools in Papua. Activeness in learning has become a problem because activeness in learning is a student behavior that support student's in learning. Therefore, in this research, the researcher implemented a method for the purpose of improving a student's activeness. The method used by the researcher is TGT method. This research will showcase the achievement through research question which is the TGT method to improve student's learning activeness and know the steps in implementing the TGT method in improving student's activeness in learning.

The research method used is Classroom action research (CAR) with grade V students as the subject of the research. The total students are 11 children, with 7 boys and 4 girls. The research was done on the 13th of October 2015 – 15th of October 2015. In analyzing the data, the research used qualitative analysis technique and simple statistical analysis. The instruments the researcher used in doing the research are application method observation sheet, application method questionnaire sheet, student activeness observation sheet, student activeness questionnaire sheets, and journal reflection. Based on the result of the research that has been done, it can be concluded that the implementation of TGT can improve student's activeness in students of grade V in learning social studies.

Keywords : Active Learning, Team Game Tournement (TGT)

References: 31 (1996 - 2014)