

EXECUTIVE SUMMARY

**PENERAPAN MODEL *KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENTS*
(*TGT*) PADA MATERI HUBUNGAN GAYA DENGAN GERAK UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS SISWA KELAS IV SDN 12 API-API
KABUPATEN PESISIR SELATAN**

OLEH :

REZKA OCTAFURDAWANDA
NPM 1810013411120



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN
EXECUTIVE SUMMARY**

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENTS*
(*TGT*) PADA MATERI HUBUNGAN GAYA DENGAN GERAK UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS SISWA KELAS IV SDN 12 API-API
KABUPATEN PESISIR SELATAN**

Disusun Oleh:

**REZKA OCTAFURDAWANDA
NPM 1810013411120**

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi yang berjudul “**Penerapan Model Kooperatif *Teams Games Tournaments (TGT)* Pada Materi Hubungan Gaya dengan Gerak Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Kelas IV SDN 12 Api-Api Kabupaten Pesisir Selatan**” untuk persyaratan wisuda.

Padang, 2 Agustus 2022

Disetujui oleh:
Pembimbing



Rona Taula Sari, S.Si., M.Pd

EXECUTIVE SUMMARY

Rezka Octafurdawanda. 2022. "Penerapan Model Kooperatif *Teams Games Tournaments (TGT)* Pada Materi Hubungan Gaya dengan Gerak Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Kelas IV SDN 12 Api-Api Kabupaten Pesisir Selatan" Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pembimbing : **Rona Taula Sari, S.Si., M.Pd**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Depdiknas UU No. 20 Tahun 2003). Dalam proses ini pendidikan memegang peranan yang sangat penting bagi setiap negara, dengan begitu seorang guru sebagai pendidik mampu menciptakan pembelajaran dengan kreatif dan menarik.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (Shoimin 2014:203). Pada model TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Arikunto dkk (2017:1) Mengatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut. Selanjutnya Rustiyarso (2020:14) berpendapat bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan jenis penelitian yang dilaksanakan guru dalam bentuk tindakan tertentu untuk memperbaiki proses dan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Penelitian dilakukan dengan rangka merefleksi diri dan memperbaiki kinerja sebagai guru.

Peningkatan aktivitas belajar siswa dalam bertanya pada siklus I dengan persentase 52,17% mengalami peningkatan ke siklus II dengan persentase 80,43%. Aktivitas menjawab pertanyaan pada siklus I dengan persentase 71,74% meningkat ke siklus II dengan persentase 91,30%. Dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas siswa kelas IV SDN 12 Api-Api Kabupaten Pesisir Selatan setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)*. Disimpulkan bahwa aktivitas siswa pada pembelajaran IPA dapat di tingkatkan dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments (TGT)*.

Kata Kunci : Aktivitas, *TGT*, Gaya, Gerak

EXECUTIVE SUMMARY

Rezka Octafurdawanda. 2022. "The Application of the *Teams Games Tournaments (TGT)* Cooperative Model on the Material of the Relationship between Style and Motion to Increase the Activity of Class IV Students at SDN 12 Api-Api of Pesisir Selatan Regency" Thesis. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

Supervisor : **Rona Taula Sari, S.Si., M.Pd.**

Education is a conscious and planned effort to create a learning atmosphere and learning process so that students actively develop their potential to have religious spiritual strength, self-control, personality, intelligence, noble character, and skills needed by themselves, society, nation and state (Depdiknas). Law No. 20 of 2003). In this process education plays a very important role for every country, so a teacher as an educator is able to create creative and interesting learning.

The Teams Games Tournament (TGT) learning model is a type or cooperative learning model that is easy to apply, involves the activities of all students without any difference in status, involves the role of students as peer tutors and contains elements of games and reinforcement (Shoimin 2014:203). In the TGT model students play games with other team members to get scores for their respective teams. The game can be arranged by the teacher in the form of a quiz in the form of questions related to the subject matter.

This research is a Classroom Action Research. Arikunto et al (2017:1) say that Classroom Action Research is research that describes the cause and effect of treatment, as well as describes what happens when the treatment is given and describes the entire process from the beginning of the treatment to the impact of the treatment. Furthermore, Rustiyarso (2020:14) argues that Classroom Action Research is a type of research carried out by teachers in the form of certain actions to improve student learning processes and outcomes. This research was conducted in the classroom with the aim of improving and improving the quality of learning in the classroom. The research was conducted with the aim of self-reflection and improving performance as a teacher.

The increase in student learning activities in asking questions in the first cycle with a percentage of 52.17% increased to the second cycle with a percentage of 80.43%. The activity of answering questions in the first cycle with a percentage of 71.74% increased to the second cycle with a percentage of 91.30%. From the results obtained, it can be concluded that there is an increase in the activity of fourth grade students at SDN 12 Api-Api, Pesisir Selatan Regency after using the Teams Games Tournaments (TGT) learning model. It was concluded that student activity in science learning could be improved by applying the Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative learning model.

Keyword : Activity, *TGT*, Style, Motion

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rustiyarso & Wijaya T. (2020). *Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Noktah.
- Shoimin, Aris. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Alfurqan, A., Tamrin, M., Trinova, Z., & Zuhdiyah, Z. (2019). *The problematics of Islamic religious education teacher in using of instructional media at SD Negeri 06 Pancung Soal Pesisir Selatan*. *Al-Ta Lim Journal*, Volume 26, Number 1, February, 2019, Page 56-64
- Alfurqan, A., Tamrin, M., Trinova, Z. (2021). *Implementation Of Problem Solving Methods in The Learning of Slamic Religious Education (PAI) Students of Class VI Elementary School*. *Jurnal CERDAS Proklamator*, Vol. 9, No. 1, Edisi Juni 2021, Hal.53-59
- Alfurqan, A., Trinova, Z., Tamrin, M., & Khairat, A (2020). *Membangun Sebuah Pengajaran Filosofi Personal: Konsep dari Pengembangan dan Pendidikan Dasar*. *Jurnal Tarbiyah al-Awlad*, Volume 10, Nomor 2, 2020, Page 213-222
- Kristiantari, Rini. 2014. Analisis Kesiapan Guru Sekolah Dasar dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Tematik Integratif Menyongsong Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol.3. No.2.Hlm.460-470
- Kurniati, Annisah. 2016. Pengembangan Modul Matematika Berbasis Konstektual Terintegrasi Ilmu Keislaman.*Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*. Vol.4. No.1. Hlm. 43-58
- Ratna, Kasni, Yuniendel; Zulvia, Trinova; Vonny, W. M. T. A. (2022). *Analisis Strategi Lightening the Learning Climate pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. 1(11), 82–83.
- Tamrin, M., Amrina, Z., Arifin., E. (2014). *Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran di SD 29 Ganting Utara Kecamatan Padang Timur Kota Padang*. *Jurnal Cerdas Proklamator*, Volume 2, Nomor 2, Desember, 2014, Halaman 114-132
- Tamrin, M., Azkiya, H., & Sari, S. (2017). *Problems faced by the teacher in maximizing the use of learning media in Padang*. *Al-Ta Lim Journal*, Volume 24, Number 1, February, 2017, Page 60-66
- Tamrin, M., Nurman, R. (2021). *Development of IPS Learning Module with Contextual Teaching and Approach Learning for Class IV SD Students*. *Jurnal CERDAS Proklamator*, Vol. 9, No. 1, Edisi Juni 2021, M. Tamrin, Hal.45-52
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif :Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.

Yusuf. (2017). *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*.
Jakarta: Prenadamediaa Group.