

ABSTRAK

PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN MEDIA GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 SIDODADI PEKALONGAN

Oleh

ANGGUN NASTITI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Sidodadi Pekalongan pada mata pelajaran PKn yang diperoleh dari hasil observasi. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* dengan media grafis. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus, setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pengumpulan data untuk kinerja guru dan aktivitas belajar siswa menggunakan lembar observasi, sedangkan hasil belajar siswa menggunakan lembar soal tes. Data pengamatan dianalisis dengan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* dengan media grafis dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKn siswa. Nilai rata-rata aktivitas belajar siswa siklus I sebesar 68,62 termasuk dalam kategori aktif, pada siklus II menjadi 83,7 termasuk dalam kategori sangat aktif, terjadi peningkatan sebesar 15,08. Nilai rata-rata hasil belajar siswa siklus I sebesar 70,5 termasuk dalam kategori tinggi dan siklus II sebesar 82,5 termasuk dalam kategori sangat tinggi, terjadi peningkatan sebesar 12.

Kata kunci : *teams games tournament*, media grafis, aktivitas, hasil belajar