

## **ABSTRAK**

# **PENINGKATAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* SISWA KELAS IV SDN 2 SINAR HARAPAN**

**Oleh**

**TRI GUNAWAN**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan dua siklus. Pengumpulan data menggunakan tes, lembar kerja siswa dan lembar observasi aktivitas siswa. Teknik analisis data dengan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I (43,33%) dan pada siklus II meningkat menjadi (73,33%). (2) rata-rata prestasi belajar siswa pada siklus I (57%) dan pada siklus II meningkat menjadi (70%).

Kata kunci: model *Team Game Tournament*, aktivitas dan prestasi belajar.