

ABSTRAK

Ucik Lailatul Maghfiroh. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas III di SDN Keboan Anom Gedangan Kabupaten Sidoarjo*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Pembimbing (1) Siti Maimunah, S.Ag., M.Pd.I, (2) Mohammad Taufiq, S.Si., M.Pd.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh aktivitas dan hasil belajar siswa rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada satu semester yaitu 46% dengan ketentuan KKM = 70 masih kategori rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap aktivitas siswa Kelas III SDN Keboan Anom Gedangan Kabupaten Sidoarjo, dan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa Kelas III SDN Keboan Anom Gedangan Kabupaten Sidoarjo.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain penelitian "*Nonequivalent Control Group Design*". Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament*, sedangkan variabel terikatnya adalah aktivitas dan hasil belajar. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Keboan Anom Gedangan sebanyak 35 siswa, dengan dibagi menjadi dua kelompok yaitu Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan angket. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Hasil dari uji anova diperoleh bahwa signifikan sebesar $0,295 > 0,05$ (syarat mutlak). Artinya 0,295 lebih besar dibandingkan dengan syarat yaitu 0,05, jadi terdapat pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa.

Sehingga penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* layak digunakan untuk proses pembelajaran khususnya pada materi Sahabat Satwa sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat.

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan disarankan sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* guru terlebih dahulu menjelaskan tentang arti dari perbedaan, agar siswa dapat menghargai setiap perbedaan. Karena pada saat pembentukan kelompok beberapa siswa menolak untuk berkelompok dengan kelompok yang sudah ditentukan. Sehingga dalam proses pembelajaran sedikit terganggu dan akibatnya beberapa siswa memiliki aktivitas dan hasil belajar yang kurang.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran Teams Games Tournament, Aktivitas Siswa, Hasil Belajar Siswa.*