

ABSTRAK

DOANA WENINA BR SINUHAJI, NPM : 1915010086. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model *Taem Game Tournament* Tema 7 Subtema 1 Di Kelas IV SD Negeri 043951 Surbakti Tahun Pelajaran 2022/2023”.

Penelitian yang dilaksanakan ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model *Taem Game Tournament* pada mata pelajaran IPS pokok bahasan Keragaman Agama Di Negeriku di kelas IV SD Negeri 043951 Surbakti Tahun Pelajaran 2022/2023. Prosedur penelitian ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan II.

Lokasi penelitian ini adalah SD Negeri 043951 Surbakti. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 043951 Surbakti Tahun Pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 25 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa lembar observasi dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan persentase siklus I ketuntasan secara klasikal sebesar 64% dan setelah dilaksanakan perbaikan pada siklus II, maka diperoleh nilai persentase 92% dengan peningkatan 28%. Sementara dalam pelaksanaan pembelajaran pada aktivitas guru siklus I memperoleh nilai 60% dengan kategori cukup menjadi kategori baik pada siklus II dengan nilai 80,5%, sedangkan pada aktivitas siswa siklus I memperoleh nilai 68 dengan kategori cukup menjadi kategori baik pada siklus II dengan nilai 86. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran Menggunakan Model *Tame Game Tournament* Tema 7 Subtema 1 Di Kelas IV SD Negeri -43951 Surbakti berkategori baik, dan hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan model *Taem Game Tournament* pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 043951 Surbakti.

Kata Kunci : Hasil Belajar, IPS, Model Pembelajaran *Taem Game Tournament*

ABSTRACT

DOANA WENINA BR SINUHAJI, NPM : 1915010086. “Improving Student Learning Outcomes Using Models *Taem Game Tournament* Theme 7 Sub-theme 1 in Class IV SD Negeri 043951 Surbakti for the 2022/2023 Academic Year.

The research that was carried out was classroom action research (CAR) using a model *Taem Game Tournament* in the social studies subject the subject of Religious Diversity in My Country in class IV SD Negeri 043951 Surbakti for the 2022/2023 academic year. The research procedure consisted of planning, implementing actions, observing, and reflecting. This research was carried out in two cycles, namely cycles I and II.

The location of this research is SD Negeri 043951 Surbakti. The subjects in this study were 25 grade IV students at SD Negeri 043951 Surbakti for the 2022/2023 academic year. Data collection techniques used in the form of observation sheets and tests.

The results showed that the percentage of the first cycle of classical completeness was 64% and after the improvement was carried out in the second cycle, the percentage value was 92% with an increase of 28%. While in the implementation of learning in cycle I teacher activities obtained a score of 60% with the sufficient category being a good category in cycle II with a value of 80.5%, while in cycle I student activities obtained a value of 68 with the sufficient category being a good category in cycle II with a value of 86 The conclusion in this study is the implementation of learning using models *Tame Game Tournament* Theme 7 Sub-theme 1 In Class IV SD Negeri 043951 Surbakti is in the good category, and student learning outcomes increase after using the model *Taem Game Tournament* social studies class IV SD Negeri 043951 Surbakti.

Keywords: Learning Outcomes, IPS, Learning Model *Taem Game Tournament*