

ABSTRAK**PENINGKATAN RASA INGIN TAHU DAN HASIL BELAJAR IPA
SISWA KELAS IVB SDKE MANGUNAN MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)**

Stevanus Widyantoro Bayu Nugroho
Universitas Sanata Dharma
2020

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya rasa ingin tahu dan hasil belajar IPA siswa kelas IVB SDKE Mangunan tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan data observasi dan wawancara. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mendeskripsikan upaya peningkatan rasa ingin tahu dan hasil belajar IPA siswa kelas IVB SDKE Mangunan dalam materi sistem pendengaran manusia dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), 2) meningkatkan rasa ingin tahu siswa kelas IVB SDKE Mangunan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), 3) meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IVB SDKE Mangunan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Mc Taggart. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan non tes. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, wawancara dan soal evaluasi siklus I dan siklus II. Teknik pengujian instrumen dalam penelitian ini menggunakan validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rasa ingin tahu pada data awal memiliki rata-rata 1,9 dengan kategori cukup mengalami peningkatan pada siklus I dengan capaian rata-rata 3,075 dengan kategori baik dan meningkat lagi pada siklus II dengan capaian rata-rata 3,33 dengan kategori baik. Kemudian untuk hasil belajar siswa memiliki peningkatan dimana data awal memiliki rata-rata hasil belajar 52,08 dengan persentase siswa yang mencapai KKM sebesar 25% pada siklus I mengalami peningkatan dengan capaian 75,95 dengan persentase siswa yang mencapai KKM sebesar 88% dan meningkat lagi pada siklus II dengan capaian rata-rata 90 dengan persentase siswa yang mencapai KKM sebesar 96%. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar IPA siswa kelas IVB SDKE Mangunan.

Kata kunci: rasa ingin tahu, hasil belajar, IPA, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

ABSTRACT***THE INCREASING OF CURIOSITY AND SCIENCE LEARNING OUTCOMES OF CLASS IVB STUDENTS SDKE MANGUNGAN USING COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)***

Stevanus Widyantoro Bayu Nugroho
Sanata Dharma University
2020

The background of the research is the low level of curiosity and science learning outcomes of class IVB students SDKE Mangungan academic year 2018/2019 based on the observation data and interview. This research aims to 1) describe an effort to increase the curiosity and science learning outcomes of class IVB students SDKE Mangungan on human auditory system material using cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT), 2) to increase the curiosity of class IVB students SDKE Mangungan using cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT), 3) to increase the learning outcomes of class IVB students SDKE Mangungan using cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT).

The type of this research is classroom action research model Kemmis and Mc Taggart. The gathering data technique used non-test and test technique. The research instruments were observation sheets, interview and evaluation assessment of cycle I and cycle II. The instrument testing technique used validity and reliability. The analysis data techniques in this research were quantitative and qualitative.

The research results showed that the curiosity average in the beginning data had an average of 1.9 as enough category had increased on cycle I with the average achievements of 3.075 as good category, then had become increase in cycle II with an average 3.33 of good category. Moreover, the students science learning outcomes had an increasing in the first data of the learning outcomes average was 52.08 with 25% students achieved KKM in cycle I and had become increase of 75.95 achievements with 88% students achieved KKM. Furthermore, it had an increasing in cycle II of an average achievements 90 with 96% students achieved KKM. It can be concluded that cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) is able to increase the curiosity and science learning outcomes of class IVB students SDKE Mangungan.

Keywords: curiosity, learning outcomes, science, cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT)