

ABSTRAK

Rifka Anis.2017PENGARUH *ICE BREAKING* PADA MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP PRESTASI KBAJAR MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS III SD N KARANGROTO 02 SEMARANG. Semarang:FKIP-PGSD UNISSULA

Prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA materi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup masih rendah, sehingga perlu inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi belajar terutama pada kegiatan pembelajaran yang membosankan nilai dan motivasi belajar peserta didik. *Ice Breaking* pada model *Team Games Tournament* digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar karena *Ice Breaking* pada model *Team Games Tournmanet* merupakan model yang dapat mengaplikasikan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Ice Breaking* pada model *Team Games Tournamnet* terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas III SD N Karangroto 02 Semarang. Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperient dengan kegiatan *post test* yang sama. Data yang diperoleh kemudian dihitung dengan uji hipotesis dengan uji t. Hasil analisis uji hipotesis Nilai rata-rata siswa yang menggunakan *Ice Breaking* dan Model TGT lebih baik dibandingkan dengan metode ceramah, yaitu pembelajaran *Ice Breaking* pada model TGT diperoleh 74 dan metode ceramah 65,87. Dan data yang diperoleh berdistribusi normal dan homogen. Hasilnya dapat dilihat dari uji t *Ice Breaking* pada model *Team games Tournament* lebih berpengaruh dari pada menggunakan metode ceramah, ditunjukkan dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$. t_{hitung} sebesar = 2,20484387 dan $t_{tabel} = 2,02269092$. Artinya H_0 ditolak H_a diterima. Motivasi siswa pada *Ice Breaking* pada model TGT juga lebih baik di bandingkan dengan metode ceramah hal ini dapat dilihat pada rata-rata motivasi siswa di metode RME adalah 51 dan rata-rata siswa di metode ceramah adalah 47,6060. Hasilnya juga dapat dilihat saat uji t yang menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$. t_{hitung} sebesar = 3,28401 dan $t_{tabel} = 2,738481$. Artinya H_0 ditolak H_a diterima.

Kata Kunci : pengaruh, *Ice Breaking*, *Team Games Tournament*, Prestasi belajar