

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah: Untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar IPS melalui model kooperatif tipe *team game tournament* di kelas IV SD Negeri Pringtulis 02 Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas sebanyak 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari tahapan-tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Prestasi belajar siswa hanya difokuskan pada aspek kognitif. Subyek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Pringtulis 02 yang berjumlah 26 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi aktivitas guru, observasi rasa ingin tahu dan tes evaluasi. Analisis data ini berupa tes dan non tes dengan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Kondisi awal siswa sebelum diadakan penelitian, prestasi belajar siswa pada materi IPS dan rasa ingin tahu siswa masih rendah. Hal itu karena guru menggunakan metode ceramah, sehingga siswa menjadi jenuh dan tidak bisa mendapatkan pembelajaran yang bermakna. Metode ceramah tersebut kurang mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dalam diri siswa. Setelah melaksanakan penelitian, terlihat adanya peningkatan rasa ingin tahu siswa yang ditunjukkan dengan peningkatan aspek-aspek rasa ingin tahu siswa dalam setiap siklusnya. Pada siklus I dengan presentase 58,7% dengan kriteria rasa ingin tahu cukup. Pada siklus II terjadi peningkatan yaitu, dengan presentase 85,73% dengan kriteria rasa ingin tahu sangat baik. Kemudian adanya peningkatan prestasi belajar siswa yang ditunjukkan pada setiap siklusnya. Pada siklus I dengan presentase ketuntasan 24%. Pada siklus II dengan presentase ketuntasan 92,3%. Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa di kelas IV SD Negeri Pringtulis 02. Saran penelitian ini adalah memperbanyak gambar yang berhubungan dengan materi, siswa dihimbau untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan memperhatikan waktu dalam melakukan TGT.

Kata Kunci : Rasa Ingin Tahu, Prestasi Belajar, dan Kooperatif Tipe TGT.