**Hafsah Haristia Haq. Penerapan *Model Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament* Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas V Materi Pokok Kerajaan Hindu, Budha dan Islam.**

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPS materi pokok Kerajaan Hindu, Budha dan Islam di kelas V SDN Cirendeu. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan dan respon siswa mengenai pembelajaran IPS dengan menggunakan *Model Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament* serta untuk mengetahui peningkatan kemampuan terhadap materi tersebut setelah pembelajaran IPS menggunakan *Model Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament.* Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas melalui II siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu kualitatif dan kuantitatif. Hasil temuan yang muncul pada siklus I siswa masih belum kondusif terutama pada saat pelaksanaan turnamen dikarenakan siswa belum terbiasa bekerja secara kelompok. Pada siklus II siswa dan guru secara umum telah menunjukkan respon positif, serta terdapat peningkatan kemampuan pemahaman pada materi Kerajaan Hindu, Budha, dan Islam, pada setiap siklus selama penelitian berlangsung. Peningkatan kemampuan pemahaman pada materi Kerajaan Hindu, Budha, dan Islam dibuktikan dengan peningkatan nilai siswa disetiap siklus. Nilai rata-rata kelas pada siklus I adalah 63,5, dan pada siklus II adalah 87,5, peningkatan aktivitas guru yang semula hanya 74% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II, peningkatan aktivitas siswa yang semula hanya 61% pada siklus I menjadi 89%. Dari hasil evaluasi pada siklus I ketuntasan klasikalnya sebesar 39,2% menjadi 92,8%. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah pembelajaran dengan *Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament dapat* meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS dengan materi pokok Kerajaan Hindu, Budha dan Islam pada siswa kelas V SDN Cirendeu Kecamatan Cimahi Selatan Kota Cimahi.

Kata Kunci : penerapan, model *Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournamen,* hasil belajar, IPS, Kerajaan Hindu, Budha dan Islam

**Hafsah Haristia Haq. *The Application of Cooperative Learning Model in which Game Team Tournament Type on Social Science Class to Improve the Learning of 5th Grade Students on Subject of Hinduism, Buddhism, and Islam Kingdom.***

***ABSTRACT***

*This research is based on the low rating ability of the 5th grade student at SDN Cirendeu on understanding the subject of Hinduism, Buddhism, and Islam Kingdom on Social Science class. The purpose of this research is to know how the class goes and how the students respond on that subject and also how much the ability improvement on the material of Social Science class by using the Cooperative Learning Model in which Game Team Tournament Type. The research method which is used is Classroom Action Research through two cycles. The data collection techniques which are used are qualitative and quantitative. The result of this research on the first cycle (cycle I) shows the non-conducive situations on doing the tournament because the students have not been accustomed on team work. On the second cycle (cycle II), the students and the teachers show positive respond and improvement of the ability on understanding the class material on Hinduism, Buddhism, and Islam Kingdom, on every cycle when the research is being done. The ability improvement on understanding the Hinduism, Buddhism, and Islam Kingdom subject which is shown on the increasing mark of students in every cycle. The average mark on the first cycle is 63.5 and on the second cycle is 87.5, and then the improvement of teachers’ activity is started with 74% on the first cycle and 88% on the second cycle, then, the improvement of students’ activity is only 62% on the first cycle, it becomes 89% on the second cycle. From the evaluation result, on the first cycle, the completeness of class average is started from 39.2% to 92.8%. The conclusion of the research is that the learning with Cooperative Learning in which Game Team Tournament Type can improve the 5th grade students’ learning result on Social Science class on the Hinduism, Buddhism, and Islam Kingdom subject at SDN Cirendeu, South Cimahi District, Cimahi City.*

*Keywords : application Cooperative Learning Model in which Game Team Tournament Type, learning result, Social Science, Hinduism, Buddhism, and Islam Kingdom*