

**NGALARAPKEUN MODĒL *COOPERATIVE LEARNING*
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
KEUR NINGKATKEUN HASIL DIAJAR SISWA KELAS IV
DINA SUBTEMA BERSYUKUR PIKEUN KARAGAMAN**

(Panalungtikeun Tindakan Kelas Keur Kelas IV SD Negri Lagadar 3)

Ku

**RIZKITA NABILA
145060070**

RINGKESAN

Panalungkitan tindakan kelas (PTK) nu dilaksanakeun dina raraga ningkatkeun hasil belajar ngaliwatan aplikasi modél *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) bubtéma beryukur pikeun karagaman. Panalungkitan tindakan kelas ieu dilakukeun di kelas IV SDN Lagadar 3. Kasang tukang tina ieu panaluangitkan mibada kaayaan siswa anu boga nilai kirang nyangemankeun dina hasil belajar kaasub guru teu ngadalikeun modél *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) , akibatna siswa dina proses pembelajaran janten make desain panalungtikan kemmis mc. Tanggart. Panalungtikan ieu model dilakukeun dina 3 siklus saluyu jeung tahap model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Anapon ngumpulkeun data maké téknik observasi, hasil test (postet/pretest), angket, jeung wawancara. Hasil panalungtikan némbongkeun ayana paningkatan dina presentase hasil diajar murid. Rencana pangajaran dina siklus I menangkeun hasil saageung 67%, siklus II ngahontal jadi 76%, sarta siklus III ngaronjat jadi 92%. Palaksanaan pangajaran dina siklus I menangkeun hasil saangeug 60%. Siklus II ngahontal jadi 73%, sarta siklus katilu ngaronjat 91%. Hasil di ajar dina dangong afektif sikep kapercayaan diri dina siklus I meunangkeun saageung 44%, siklus II ngahontal jadi 64%, sarta siklus III ngaronjat jadi 88%, sikep peduli dina siklus I ngahontal 40%, siklus II ngahontal jadi 60%, serta siklus III ngaronjat jadi 92%, sikep tanggung jawab dina siklus I ngahontal 40%, siklus II ngahontal jadi 60% sarta siklus III ngaronjat jadi 96%.salajeungna dina dangong kognitif dina siklus I ngahontal 56%, siklus II ngahontal jadi 72%, sarta siklus III ngarajat jadi 92%, jeung hasil pengajaran dina dangong psikomotor (kaahlian komunikasi) dina siklus I ngahontal 48%, siklus II ngahontal jadi 64%, sarta siklus III ngaronjat jadi 88%. Ku kituna, palaksanaan model koperasi ti *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) bisa di paké salaku salah sahiji model pembelajaran alternatifif utama bisa diharapkeun dina kelas salah sahiji dina subtéma bersyukun pikeun karagaman.

Sanggem Konci: *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) , Hasil Diajar.