

ABSTRAK

APRIANI ARTATI, *Penerapan Model ABC Games Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Pokok Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V MI Al-Muttaqin Cicalengka).*

Penelitian ini dilatar belakangi dengan temuan permasalahan yang terdapat pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Kelas V MI Al-Muttaqin Cicalengka Bandung, bahwa hasil belajar kognitif siswa kurang pada mata pelajaran IPS dalam proses pembelajaran yang berlangsung kurang menarik sehingga menyebabkan siswa tampak jenuh dan hanya mengobrol dengan teman sebangkunya atau teman dibelakangnya. Hal tersebut terjadi karena dalam proses pembelajaran IPS guru hanya melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah saja tanpa adanya alat peraga dan memberikan tugas untuk dikerjakan dirumah.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui (1) Hasil belajar kognitif siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tentang proklamasi kemerdekaan republik Indonesia sebelum menggunakan model *ABC Games* di kelas V MI Al-Muttaqin. (2) Penerapan model *ABC games* pada setiap siklus mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tentang proklamasi kemerdekaan republik Indonesia di kelas V di MI Al-Muttaqin. (3) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tentang proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia setelah menggunakan model pembelajaran *ABC Games* pada setiap siklus di kelas V MI Al-Muttaqin Cicalengka Bandung.

Penelitian ini menerapkan model *ABC Games* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran dengan menerapkan model *ABC Games* dapat menghilangkan kebosanan dalam lingkungan belajar, Membangun kreatifitas diri, Mengajak siswa untuk terlibat penuh dalam pembelajaran dsb. Kemudian model *ABC Games* juga diasumsikan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Jenis penelitian ini adalah model penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari empat tahap secara berulang, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek peneliti ini adalah siswa kelas V MI Al-Muttaqin Cicalengka Bandung yang berjumlah 33 orang yang terdiri dari 19 orannng laki-laki dan 14 orang perempuan. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan lembar observasi siswa dan guru serta tes(soal).

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa mulai dari pra siklus dengan nilai rata-ratanya 58,18 atau dengan 42,42% dengan katagori **sangat kurang** dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 30, pada siklus I rata-ratanya 66,36 atau 57,57% dengan katagori **kurang**, dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50. Pada siklus II rata-ratanya 84,81 atau 87,87% dengan katagori **sangat baik**, dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendaah 55,55. Dari data tersebut dapat dilihat peninggkatannya hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan model *ABC Games* yang signifikan.