

## ABSTRAK

**Kharisma Galih Widiatmaja.** 2024. *Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Permainan Kartu Kejar Tangkap Pada Mata Pelajaran IPAS-IPS Kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Brahu Siman Ponorogo.* Tesis. Madiun: Program Studi Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Pascasarjana, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (1) Prof. Dr. Parji, M.Pd., Pembimbing (2) Dr. Sudarmiani M.Pd.

**Kata Kunci :** Hasil Belajar, Keaktifan Belajar, Pembelajaran IPAS-IPS, Permainan Kartu Kejar Tangkap.

Keaktifan dan hasil belajar IPAS-IPS siswa kelas IV SDN Brahu Kecamatan Siman Kabupaten Ponorogo masih rendah. Pada waktu proses pembelajaran berlangsung siswa terlihat pasif, kurang berinteraksi dengan temannya, merasa bosan dan cepat lupa terhadap materi yang diajarkan. Rendahnya Keaktifan dan hasil belajar siswa tersebut disebabkan karena dalam proses pembelajaran masih terpusat kepada guru, dan kurang mengembangkan interaksi siswa dengan siswa. Untuk mengatasi hal itu, maka diterapkan model pembelajaran permainan kartu kejar tangkap karena model pembelajaran ini dapat membuat siswa tidak bosan dalam belajar, siswa dapat berinteraksi dengan temannya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan Keaktifan dan hasil belajar melalui permainan kartu kejar tangkap. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Brahu Kecamatan Siman Kabupaten Ponorogo sejumlah 20 siswa.

Penelitian yang dilakukan merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari dua siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Jenis data berupa data hasil belajar siswa yang diambil dengan menggunakan lembar evaluasi, data keaktifan diambil menggunakan check list.

Data yang diperoleh sebelum diterapkan model pembelajaran permainan kartu kejar tangkap siswa yang memiliki hasil belajar cukup baik dan sangat baik baru 40%. Setelah diterapkan model pembelajaran permainan kartu kejar tangkap mengalami peningkatan. Keaktifan siswa pada siklus I sebesar 60% dan pada siklus II meningkat 20% menjadi 80%. Hasil belajar siswa pada siklus I adalah 65% dan pada siklus II meningkat 15% menjadi 80%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran permainan kartu kejar tangkap pada materi pokok kekayaan budaya Indonesia dapat meningkatkan Keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS-IPS kelas IV SDN Brahu Kecamatan Siman Kabupaten Ponorogo.

## ABSTRACT

**Kharisma Galih Widiatmaja.** 2024. *Enhancement of Student Learning Activity and Achievement Through the Catch-and-Chase Card Game in IPAS-IPS Subject for 4th Grade at Brahu Siman Ponorogo Elementary School.* Thesis. Madiun: Master of Social Science Education Program, Graduate Faculty, PGRI Madiun University. Advisors: (1) Prof. Dr. Parji, M.Pd., (2) Dr. Sudarmiani M.Pd.

**Keywords:** Learning Outcomes, Learning Activity, IPAS-IPS Learning, Catch-and-Chase Card Game.

The learning activity and achievement in IPAS-IPS for 4th-grade students at SDN Brahu, Siman District, Ponorogo Regency, are still low. During the learning process, students appear passive, less interactive with their peers, feel bored, and quickly forget the material taught. This low level of activity and achievement is due to a teacher-centered learning process and a lack of student-to-student interaction. To address this issue, the catch-and-chase card game learning model is applied because it can prevent boredom in learning and encourage student interaction.

The objective of this study is to enhance learning activity and achievement through the catch-and-chase card game. The subjects of this research are 20 fourth-grade students of SDN Brahu, Siman District, Ponorogo Regency.

This study is a Classroom Action Research consisting of two cycles. Each cycle consists of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The data types include student learning outcomes obtained using evaluation sheets, and activity data obtained using a checklist.

Data obtained before applying the catch-and-chase card game model showed that only 40% of students had good and very good learning outcomes. After applying the model, there was an increase. Student activity in cycle I was 60%, and in cycle II, it increased by 20% to 80%. Student learning outcomes in cycle I were 65%, and in cycle II, it increased by 15% to 80%.

The results of the study indicate that the use of the catch-and-chase card game learning model on the topic of Indonesia's cultural wealth can enhance student learning activity and achievement in IPAS-IPS learning for 4th-grade students at SDN Brahu, Siman District, Ponorogo Regency.