

ABSTRAK

Faizal Ahmad Yuansa: Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Siswa SD. Pembimbing I: Vivi Rulviana, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II: Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd

Hasil belajar siswa menjadi salah satu tolak ukur untuk melihat perkembangan belajar siswa. Untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat. Seperti dalam mata pelajaran pendidikan pancasila, model yang dapat digunakan adalah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, yang mana model tersebut lebih menekankan interaksi antara guru dengan siswa, penggunaan permainan dan turnamen didalamnya juga membuat siswa menjadi termotivasi untuk belajar sehingga kualitas hasil belajar siswa dapat meningkat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana peningkatan hasil belajar pendidikan pancasila melalui penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siswa kelas I SDN Segulung 03. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif komparatif dan teknik analisis kritis. Hasil penelitian yang dilaksanakan di SDN Segulung 03 pada siswa kelas I menunjukkan bahwa penerapan model TGT pada mata pelajaran pendidikan pancasila dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal tersebut terbukti dari jumlah total 9 siswa, pada pra-siklus didapati presentase ketuntasan 44,44 %, pada siklus I presentase ketuntasan meningkat menjadi 55,56% dan pada siklus II mengalami peningkatan kembali dengan presentase ketuntasan 89%.

Kata kunci: Hasil belajar, teams games tournament, pendidikan pancasila

ABSTRACT

Faizal Ahmad Yuansa: Improving Pancasila Education Learning Outcomes Through the Implementation of the Teams Games Tournament Type Cooperative Model for Elementary School Students. Advisor: Vivi Rulviana, S.Pd., M.Pd., Co-Advisor: Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd

Keyword: Learning outcomes, teams games tournament, pancasila education

Student learning outcomes are one of the benchmarks for seeing student learning progress. To improve the quality of student learning outcomes, one effort that can be made is to apply appropriate learning models. As in Pancasila education subjects, the model that can be used is the Teams Games Tournament type cooperative model, which emphasizes interaction between teachers and students, the use of games and tournaments also makes students motivated to learn so that the quality of student learning outcomes can improve. This research aims to describe how to improve learning outcomes in Pancasila education through the implementation of the Teams Games Tournament type cooperative model for class I students at SDN Seroll 03. The research method used is Classroom Action Research (PTK). The data analysis techniques used in this research are comparative descriptive techniques and critical analysis techniques. The results of research carried out at SDN Segulung 03 on class I students show that the application of the TGT model to Pancasila education subjects can improve student learning outcomes, this is evident from the total number of 9 students, in the pre-cycle percentage of completeness was found to be 44.44%, in cycle I, the rate of completeness increased to 55,56% and in cycle II it increased again with a percentage of completeness of 89%.