ABSTRAK

Ati Partada, 2022: Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKN Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Siswa Kelas V SD Negeri 20 Halmahera Barat. Pembimbing Darmawaty Hady, S.Pd., M.Pd dan Eko Purnomo, S.Pd.,M.Pd.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament)* pada siswa untuk Kelas V SD Negeri 20 Halmahera Barat. Desain Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek yang terlibat dalam penelitian ini siswa kelas V dengan jumlah siswa 20 orang yang terdiri dari laki-laki 10 orang dan perempuan 10 orang. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi dan tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan tiga tahap yaitu untuk menentukan ketuntasan hasil belajar siswa secara individual, untuk menentukan ketuntasan belajar siswa secara klasikal dan untuk menghitung persentase hasil aktivitas siswa dan guru.

Berdasarkan Analisis data disimpulkan hasil penelitian ini menujukan terdapat peningkatan pada setiap siklus, dimana siklus I diperoleh ketuntasan belajar dengan persentase 40% sebanyak 8 siswa, aktivitas guru 80% dan aktivitas siswa 50%. Kemudian pada siklus II diperoleh ketuntasan belajar siswa dengan persentase 95% siswa aktivitas guru meningkat menjadi 100% dan aktivitas siswa 100%. Berdasarkan hasil persentase di atas dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Mengunakan Model TGT (*Teams Games Tournament)* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn kelas V SD Negeri 20 Halmahera Barat.

Kata Kunci : ***Kualitas Pembelajaran PKn, Aktivitas Belajar Siswa, TGT***

ABSTRACT

Ati Partada, 2022: Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKN Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Siswa Kelas V SD Negeri 20 Halmahera Barat. Pembimbing Darmawaty Hady, S.Pd., M.Pd dan Eko Purnomo, S.Pd.,M.Pd.

The purpose of this study was to improve the quality of Civics learning through the TGT (Teams Games Tournament) cooperative learning model for students for Class V SD Negeri 20 West Halmahera. The design of this research is Classroom Action Research (CAR). The subjects involved in this study were class V students with a total of 20 students consisting of 10 boys and 10 girls. Collecting data in this study is observation, documentation and tests. Data analysis techniques in this study were carried out in three stages, namely to determine the completeness of student learning outcomes individually, to determine the completeness of student learning classically and to calculate the percentage of student and teacher activity results.

Based on the data analysis, it was concluded that the results of this study showed that there was an increase in each cycle, where the first cycle obtained mastery learning with a percentage of 40% for 8 students, 80% teacher activity and 50% student activity. Then in cycle II the student learning completeness was obtained with a percentage of 95% of students, teacher activity increased to 100% and student activity to 100%. Based on the percentage results above, it can be concluded that Learning Using the TGT (Teams Games Tournament) Model can improve the quality of Civics learning in class V SD Negeri 20 West Halmahera.

Keywords*: **Civics Learning Quality, Student Learning Activities, TGT***