

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MUATAN PPKN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* PADA SISWA KELAS V SDN SUNGAI LAKUM 2

SKRIPSI

OLEH

NOVIA SAFITRI

NIM 20.111021.08.059



**UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA KALIMANTAN SELATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JANUARI 2024**

lampiran 23 pernyataan kenyataan penulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Novia Safitri
NIM : 1911102108009
Tempat/Tanggal Lahir : Banjarmasin, 09 November 2001
Program Studi : SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**meningkatkan hasil belajar muatan ppkn menggunakan model team games tournament pada siswa kelas V SDN Sungai Lakum 2**" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat ilmiah.

Atas pernyataan ini, saya bersedia menanggung resiko atau sanksi apabila kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan dari karya tulis atau adanya tuntutan dari pihak lain terhadap karya tulis ini

banjarmasin, 12 Agustus 2024



Novia Safitri

Nim: 2011102108059

LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Nama :NoviaSafitri

NIM : 20.111021.08.059

Judul Skripsi : Meningkatkan Hasil Belajar Muatan PPKN Melalui Model pembelajaran Team Games Tournament pada Siswa Kelas V SDN Sungai Lakum 2 Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Program Studi Pendidikan Guru SekolahDasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatanpada tanggal Juli 2023.

Dewan Penguji,

M. Hafiz Fathony, M.Pd NIDN. 110219202

Ayu Anindia Hizraini, M.Pd NIDN. 1114099801

Rofi Shafwan, M.Sn NIDN. 1103059501

Dewan FKIP

Universitas NU Kalimantan Selatan

Isnaniah, M.Pd NIK 150012021

Mengetahui

(Penguji I)

(Penguji II)

(Penguji III)

Koordinator Program Studi PGSD Universitas NU Kalimantan Selatan

Marlina, M.Pd NIDN. 1121059101

ABSTRAK

Safitri, Novia.2024. Meningkatkan Hasil Belajar Muatan PPKN melalui Model Team Games Tournament pada Siswa Kelas V SDN Sungai Lakum 2. Skripsi Program S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan. Pembimbing (I) Ali Ridho S.Pd M. Pd, Pembimbing (II) Nor Lila Sari, M. Pd.

Kata-kata Kunci: Hasil belajar muatan PPKN, Model Team Games Tournament

Permasalahan yang dihadapi di SDN Sungai Lakum 2 adalah hasil belajar siswa pada muatan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas V kurang optimal karena pembelajaran di kelas masih menggunakan pembelajaran langsung, siswa kurang aktif, siswa sulit memahami pelajaran PPKN, Oleh sebab itu, perlu dilakukan inovasi pembelajaran menggunakan model Team Games Tournament.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas. Setting penelitian di SDN Sungai Lakum 2 kelas V yang berjumlah 21 siswa terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah butir tes hasil belajar siswa dan lembar observasi untuk aktivitas guru dan siswa. Indikator keberhasilan yaitu apabila hasil belajar siswa memenuhi ketuntasan individu yaitu ≥ 70 dengan ketuntasan klasikal 270%. Aktivitas guru dan siswa minimal ber kriteria baik/aktif.

Hasil penelitian yang diperoleh pada aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran yaitu pada Siklus I pertemuan I yaitu 12, pertemuan II yaitu 15 dan pada Siklus II pertemuan III yaitu 17, pertemuan IV yaitu 20. Persentase aktivitas klasikal siswa pada Siklus I pertemuan I mencapai 33,3%, pertemuan II mencapai 38,3% dan pada Siklus II pertemuan III mencapai 47,6%, pertemuan IV mencapai 81%. Ketuntasan hasil belajar siswa Siklus I mencapai 19% dan meningkat pada Siklus II pertemuan IV yaitu mencapai 95,2%. Hal ini menunjukkan bahwa sudah tercapainya indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model Team Games Tournament dapat Meningkatkan Hasil Belajar Muatan PPKN kelas V SDN Sungai Lakum 2 pada tahun ajaran 2023/2024.

ABSTACT

Safitri, Novia. 2024. Improving PPKN Content Learning Outcomes through the Team Games Tournament Model for Class V Students at SDN Sungai Lakum 2.

Bachelor's Thesis Program in Elementary School Teacher Education. Faculty of Teacher Training and Education. Nahdlatul Ulama University, South Kalimantan. Supervisor (I) Ali Ridho S.Pd M. Pd, Supervisor (II) Nor Lila Sari, M. Pd.

Keywords: PPKN content learning outcomes, Team Games Tournament Model The problem faced at SDN Sungai Lakum 2 is that student learning outcomes in Class V Pancasila and Citizenship Education content are less than optimal because classroom learning still uses direct learning, students are less active, students have difficulty understanding PPKN lessons, it is necessary to innovate learning using the Team Games Tournament model.

The research setting was at SDN Sungai Lakum 2 class V with 21 students consisting of 9 male students and 12 female students.

The research instruments used were test items for student learning outcomes and observation sheets for teacher and student activities. completeness, namely ≥ 70 with classical completeness of 270%. Teacher and student activities have at least good/active criteria. The research results obtained on teacher activity in learning activities were in Cycle I, meeting I, namely 12, meeting II, namely 15 and in Cycle II, meeting III, namely 17, meeting IV, namely 20. The percentage of students' classical activities in Cycle I, meeting I reached 33.3%, meeting II reached 38%% and in Cycle II meeting III reached 47%%, meeting IV reached 81%. Completeness of student learning outcomes in Cycle I reached 19% and increased in Cycle II, meeting IV, reaching 95.2%.

This shows that the previously determined success indicators have been achieved. Based on these findings, it can be concluded that by using the model Team Games Tournament can improve learning outcomes for class V Civics at SDN Sungai Lakum 2 in the 2023-2024 academic year.