

ABSTRAK

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR PKn MELALUI  
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN  
METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* SISWA KELAS  
III SD TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

Oleh:

Maria Yashinta Vika Oktaviani  
NIM: 111134236

Pendidikan sangat penting bagi proses pembangunan bangsa dan negara seperti yang ada di Indonesia. Namun kenyataan dilapangan ketika peneliti mengobservasi proses pembelajaran PKn kelas III SD Tarakanita Bumijo menunjukkan proses pembelajaran yang masih konvensional. Hal tersebut menyebabkan prestasi belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa rendah. Tujuan penelitian ini adalah 1) Mengetahui penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III SD Tarakanita Bumijo Yogyakarta pada mata pelajaran PKn dan 2) Meningkatkan dan mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas III SD Tarakanita Bumijo Yogyakarta pada mata pelajaran PKn.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Tarakanita Bumijo Yogyakarta dengan jumlah siswa sebanyak 39 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2014/2015 dengan kompetensi dasar 2.1 Mengenal aturan-aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar, 2.2 Menyebutkan contoh aturan-aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan 2 siklus. Pada siklus I dan II dilakukan model pembelajaran kooperatif teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan membagi siswa dalam 8 kelompok yang dilaksanakan dalam 2 pertemuan dan kegiatan dilaksanakan didalam kelas.

Prestasi belajar dilihat dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Aspek kognitif dilihat dari persentase siswa yang lulus KKM dari kondisi awal yaitu 41,02% setelah dikenai tindakan pada siklus I menjadi 61,53% dan pada siklus II naik menjadi 79,48%. Rata-rata nilai kelas dari kondisi awal 70,84 setelah dikenai tindakan pada siklus I menjadi 79,44 dan pada siklus II naik menjadi 83,07. Aspek afektif, persentase jumlah siswa yang memperoleh nilai minimal cukup bekerjasama adalah 38,46% pada siklus I menjadi 68,42% dan pada siklus II naik menjadi 84,61%. Sedangkan kondisi awal pada indikator berpartisipasi jumlah siswa yang memperoleh minimal cukup berpartisipasi adalah 46,15% menjadi 56,41% pada siklus I dan 82,05% pada siklus II. Dilihat dari aspek psikomotorik kondisi awal indikator presentasi jumlah siswa yang memperoleh nilai minimal cukup berpresentasi adalah 51,28% menjadi 65,78% pada siklus I dan 87,17% pada siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* meningkatkan prestasi belajar pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.

**Kata kunci:** kooperatif tipe *TGT*, prestasi belajar, mata pelajaran PKn.

**ABSTRACT**

**THE DEVELOPMENT OF CIVIC LEARNING  
ACHIEVEMENT THROUGH COOPERATIVE LEARNING  
WITH TEAMS GAMES TOURNAMENT METODE FOR  
GRADE THREE STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOL  
STUDENTS THE ACADEMIC YEAR OF 2014/2015**

By:

Maria Yashinta Vika Oktaviani  
NIM:111134236

Education is very important for the development of nation and country as what we find in Indonesia. However, the fact in education field found by the researcher when observing civic learning process of grade three students of Tarakanita Bumijo Elementary School showed that the learning process was still conventional. Those facts resulted low learning achievement which covers cognitive, affective, psychomotoric aspects. There aims of the research are: 1) To comprehend the use of cooperative learning through teams games tournament (tgt) which can foster Tarakanita bumijo elementary school grade 3 students' learning achievement in Civic subject and 2) To develop and comprehend the development of 3<sup>rd</sup> grade students of tarakanita bumijo elementary school's through cooperative learning teams game tournament (tgt) in 3<sup>rd</sup> grade students of tarakanita bumijo elementary school in civic subject.

The type of the research is classroom action research. The subject of the research are 3<sup>rd</sup> grade students of tarakanita bumijo Yogyakarta elementary school in amount of 39 students. The research was conducted in the uneven semester of 2014/2015 with standard competences as follows: 2. Comprehending the rules used in the society, 2.2 Mentioning the examples used in the society. This classroom action research was conducted in two cycles. The researcher used cooperative learning technique model teams games tournament (tgt) in cycle I and II by dividing the class in 8 groups which conducted in 2 meetings and the activities were conducted in the class.

The learning achievement was based on the cognitive and psychomotoric aspects. The cognitive aspect was based on the presentage of those who have passed the standard competences was 41,02%, after the first cycle the presentation was 61,53% and after the second cycle the presentation was 79,48%. The average of the larning achievement increased from 70,48 to 79,44 in cycle I and 83,07 in cycle II. Looking through affectif aspect, the students' presentage who got the lowest grade of working in group was 38,46%, in the first cycle became 68,42% and in the second cycle became 84,61%. While in the first condition in participation indicator the amount of the students who got at least enough partitipation was 46, 15 % became 56,41% in the first cycle and 82,05 % in the econd cycle. Looking through psychomotoric aspect, the early condition of the indicator, the amount of thestudents who got at least enough participation was 51,28% became 65,78% in the cycle I and 87,17 in cycle II. The result of the research showed that cooperative learning type (tgt) model increased the students learning achievement in cognitive, affective and, psychomotoric aspects.

Key word: Cooperative type tgt, learning achievement, civic subject.