

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAM GAME TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR
PPKN**

**SISWA KELAS V GUGUS III KECAMATAN BANGLI
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

Oleh

I PUTU AGISTYAWANGSA, NIM 2011031091

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas V Gugus III Kecamatan Bangli. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian eksperimen dengan desain eksperimen semu (*Quasi-Experimental Design*). Populasi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD N Gugus III Kecamatan Bangli yang terdiri dari 6 kelas dalam 6 sekolah. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah Cluster Random Sampling sehingga setiap kelas mendapatkan peluang yang sama untuk menjadi sampel penelitian. Pengumpulan data yang dilakukan menggunakan metode tes yaitu mengukur kompetensi pengetahuan PPKn. Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan analisis statistic deskriptif dan analisis statistic inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) secara signifikan meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa, terbukti dari peningkatan nilai pretest ke posttest serta peningkatan motivasi dan partisipasi siswa dalam kelas.

Keyword : Model Pembelajaran, Kooperatif Tipe *Team Game Tournament*, Hasil Belajar.

Abstract

This study aims to examine the effect of using the Team Game Tournament type cooperative learning model on the learning outcomes of Civics class V students in Gugus III Bangli District. The method used in this research is experimental research with a quasi-experimental design. The research population used in this study were fifth grade students of SD N Gugus III Bangli District which consisted of 6 classes in 6 schools. The sampling technique used in this study was Cluster Random Sampling so that each class had the same opportunity to become a research sample. Data collection was carried out using the test method, namely measuring the competence of Civics knowledge. The data that has been collected is analyzed using descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. The results showed that Team Game Tournament (TGT) Cooperative Learning significantly improved learning outcomes and student engagement, as evidenced by the increase in pretest to posttest scores as well as increased student motivation and participation in class.

Keywords: Learning Model, Team Game Tournament Cooperative, Learning Outcomes.

