

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
DAN MOTIVASI BELAJAR PPKN PADA SISWA KELAS X.1 MA
SYAMSUL HUDA TAHUN AJARAN 2020/2021**

Oleh

Aspin Nunaz Daen, NIM 1714041007

Jurusan Hukum Dan Kewarganegaraan

ABSTRAK

Pada penelitian ini bertujuan untuk: untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar serta kendala-kendala siswa kelas X.1 MA Syamsul Huda melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu, observasi, dokumentasi, kuisisioner/angket, dan tes. Analisis data yang digunakan adalah menggunakan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data hasil belajar siswa dikumpulkan dengan menggunakan tes disetiap akhir siklus sedangkan data motivasi belajar dikumpulkan menggunakan kuisisioner/angket.

Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), hasil belajar siswa, motivasi belajar siswa.

***THE APPLICATION OF THE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
LEARNING MODEL TO INCREASE LEARNING OUTCOMES AND
STUDENTS LEARNING MOTIVATION IN CLASS X.1 MA SYAMSUL
HUDA ACADEMIC YEAR 2020/2021***

By

Aspin Nunaz Daen, NIM 1714041007

Department of Law and Citizenship

Abstract

This study aims to: to improve learning outcomes and learning motivation as well as the constraints of class X.1 MA Syamsul Huda students through the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model.

The data collection techniques used are observation, documentation, questionnaires, and tests. The data analysis used is descriptive qualitative and quantitative methods. Data on student learning outcomes was collected using a test at the end of each cycle, while data on learning motivation was collected using a questionnaire/questionnaire.

The results of the analysis show an increase in learning outcomes and student motivation in Civics subjects through the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model.

Keywords: *Learning Model, Teams Games Tournament (TGT), student learning outcomes, learning motivation, students.*