

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI YANG BERJUDUL MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn) DI
KELAS VIIIA SMP N 8 PAGUYAMAN

Oleh Nangsi Sy Djafar

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Hari/Tanggal : Sabtu, 19 Juli 2014

Waktu : 13.30 s/d

Penguji

1. Dr.H.Sukarman Kamuli, M.Si
Nip : 19670606 200003 1 001

1.....

2. Dr. Udin Hamim, S.Pd, SH, M.Si
Nip : 19760814 200212 1 001

2.....

3. Dr.Hj.Zulaecha Ngiu M.Pd
Nip : 19670509 199803 2 002

3.....

4. Asmun W. Wantu, S.Pd, M.SC
Nip : 19780712 200501 2 004

4.....



ABSTRAK

NANGSI SY DJAFAR, 2014. MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* PADA MATA PELAJARAN PKn DI KELAS VIII^A SMP N 8 PAGUYAMAN. Skripsi. Jurusan Ilmu Hukum dan Kemasyarakatan, Prodi PKn, Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Gorontalo, di bawah bimbingan Ibu Dr. Hj. Zulaecha Ngiu, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Asmun W. Wantu, S.Pd, M.Sc selaku Dosen Pembimbing II.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa, yang dilaksanakan di SMP N 8 Paguyaman, Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian adalah Team Game Tournament dalam hal ini penulis menggambarkan meneliti kegiatan atau pemahaman siswa pembelajaran PKn dan mengkaji setiap aspek dan kasus yang terjadi atau timbul dari setiap peristiwa-peristiwa nyata yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung dari hasil penelitian tindakan ini ditemukan bahwa kemampuan siswa dengan mengacu pada lembaran hasil siswa yang mana hasil mencapai 25% pada siklus I, setelah diadakan perbaikan pada siklus 2 maka hasil yang diperoleh pada siklus 2 meningkat menjadi 75%, ini berarti penelitian penulis telah tercapai.

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran Meningkatkan Pemahaman Siswa Melalui Model pembelajaran Team Game Tournament Pada Mata Pelajaran PKn Di SMP Negeri 8 Paguyaman.

Kata Kunci : Strategi Pembelajaran, *Team Game Tournament*

ABSTRACT

NANGSI SY DJAFAR, 2014. INCREASING STUDENT'S COMPREHENSION THROUGH LEARNING MODEL TYPE *TEAM GAME TOURNAMENT* ON CIVICS EDUCATION SUBJECT AT CLASS VIII^A OF SMP N 8 PAGUYAMAN. Skripsi. Department of Laws and Society, Study Program of Civics Education, Faculty of Social Sciences, Universitas Negeri Gorontalo. It is supervised by Dr. Hj. Zulaecha Ngiu, M.Pd as the principal supervisor and Asmun W. Wantu, S.Pd, M.Sc as the co-supervisor.

The research aimed to find out the increase of student's comprehension at SMP N 8 Paguyaman. Learning model in this research was Team Game Tournament in this case the researcher described the activity of research or student's comprehension on civics education subject and also examined each aspects and cases that occurred during the learning process. Based on the research result, it was found that the student's ability referred to the student's result sheet achieved 25% at cycle I. After doing the reparation, the result increased at the cycle II as achieved 75% which meant that the research was achieved.

The conclusion of the research was by using learning strategy type Team Game Tournament on Civics Education subject at class VIII^A of SMP N 8 Paguyaman, the student's comprehension could be increased.

Keywords: Learning Strategy, *Team Game Tournament*

