

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI
POKOK PERILAKU MENYIMPANG DAN SIKAP ANTISOSIAL KELAS X 7 SMA
NEGERI 2 BOYOLALI
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

Bella Mayang Sari

**Program studi Pendidikan Sosiologi Antropologi FKIP Universitas Sebelas Maret
Surakarta**

ABSTRAK

Bella Mayang Sari. K8411017. **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI POKOK PERILAKU MENYIMPANG DAN SIKAP ANTISOSIAL KELAS X 7 SMA NEGERI 2 BOYOLALI TAHUN PELAJARAN 2014/2015**. Skripsi, Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sebelas Maret. Juli 2015.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sosiologi kelas X 7 SMA Negeri 2 Boyolali tahun pelajaran 2014/2015.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi atas tindakan yang telah dilakukan. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X 7 SMA Negeri 2 Boyolali tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 33 peserta didik. Sumber data berasal dari guru dan peserta didik. Teknik utama dalam pengumpulan data menggunakan observasi dan tes, sementara teknik pendukung dengan menggunakan wawancara dan dokumentasi. Analisis data dengan menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sosiologi kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Salatiga. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan prestasi belajar peserta didik pada pra siklus dengan nilai rata-rata 69,24 meningkat menjadi 82,27 pada siklus I dan 87,27 pada siklus II.

Simpulan penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas X 7 SMA Negeri 2 Boyolali Tahun Pelajaran 2014/2015.

Kata Kunci: Penelitian Tindakan Kelas, *Team Game Tournament*, Prestasi Belajar Peserta didik.