**PENERAPAN KOLABORASI METODE *RESITASI* DAN*TEAMSGAME TOURNAMENT* (PERTANDINGANPERMAINAN TIM) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA**

**PELAJARAN PPKN KELAS VIIMTS EX PGA UNIVA**

**MEDAN T.A 2016/2017**

**EFRI SURYANI LUBIS**

**NPM : 131354028**

[**PPKn/Efrisuryani@umn.ac.id**](mailto:PPKn/Efrisuryani@umn.ac.id)

**ABSTRAK**

Pembelajaran yang bermakna akan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan. Belajar bukanlah proses menyerap pengetahuan yang sudah jadi bentukan guru. Buktinya, hasil ulangan siswa berbeda-beda padahal mendapat pengajaran yang sama, dari guru yang sama, dan pada saat yang sama.Upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelasVII MTs EX PGA Univa Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017.

Dalampembelajaran PPKn sudah dilakukan guru kelas dengan berbagai macam cara.Sehubungan dengan masalah di atas,penelitianinimenggunakan modelpembelajaran yang dapat mengaktifkan murid dan memberi kesempatan murid untuk bekerjasama dengan murid yang mempunyai kemampuan heterogen, sekaligus menggembirakan murid melalui pemberian tugas dengan permainan. Metode tersebut adalah penerapan metode *Resitasi* dan *Teams Game Tournamen* (TGT) secara kolaborasi sebagai salah satu alternatif pembelajaran bermakna yang bermuara pada pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan selama dua siklus, hasil seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut :Penerapan kolaboratif *Resitasi* dan *Teams Game Tournament* memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I (66,67%) dan siklus II (93,33%). Dalam melaksanakan penerapan kolaboratif *Resitasi* dan *Teams Game Tournament* memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga guru harus mampu menentukan atau memilih topik yang benar-benar bisa diterapkan dengan penerapan kolaboratif *Resitasi* dan *Teams Game Tournament* dalam proses belajar mengajar sehingga memperoleh hasil yang optimal.

**Kata Kunci : a. *Resitasi* dan *Teams Game Tournament ,* b. belajar, c. PPKn**

**IMPLEMENTATION OFCOLLABORATION OF RESITATION METHOD AND TEAMS GAME TOURNAMENT (GAME TEAM**

**GAMES) TO INCREASE STUDENT LEARNING RESULTS ON**

**EYELESSON PPKN CLASS VII MTS EX PGA UNIVA**

**MEDAN T.A 2016/2017**

**EFRI SURYANI LUBIS**

**NPM: 131354028**

[**PPKn/Efrisuryani@umn.ac.id**](mailto:PPKn/Efrisuryani@umn.ac.id)

**ABSTRACT**

Meaningful learning will bring students to a memorable learning experience. Learning is not a process of absorbing knowledge that has become the formation of teachers. The proof, the results of student re-examination vary when it gets the same teaching, from the same teacher, and at the same time. Efforts to improve student learning outcomes of class VII MTs EX PGA Univa Medan Year Learning 2016/2017.

In the learning of PPKn the class teachers have done in various ways. In relation to the above issues, this study uses a learning model that can enable students and provide students with opportunities to work with students with heterogeneous capabilities, as well as encouraging pupils through assignment with games. The method is the application of the method of Recitation and Teams Game Tournament (TGT) in collaboration as one meaningful learning alternative that leads to active, creative, effective and fun learning.

Based on the results of the research that has been presented for two cycles, the results of all the discussions and analysis that have been done can be concluded as follows: Collaborative Application Recitation and Teams Game Tournament has a positive impact in improving student learning outcomes are marked by improvements in student learning completeness in each cycle, Cycle I (66.67%) and cycle II (93.33%). In implementing the collaborative implementation of the Recitation and Teams Game Tournament requires considerable preparation, so the teacher should be able to determine or choose a topic that can really be applied with the collaborative implementation of the Recitation and Teams Game Tournament in the learning process so as to obtain optimal results.

**Keywords :a. Recitation and Teams Game Tournament, b. Learning, c. PPKn**