

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
TERHADAP HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS IV SDN 35
PAGAMBIRAN KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

Oleh
TIARA INSANI
NPM. 1910013411071



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2023**

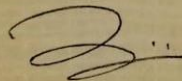
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Tiara Insani
NPM : 1910013411071
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*
Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas IV SDN 35
Pagambiran Kota Padang

Disetujui untuk diajukan oleh

Pembimbing



M. Tamrin, S.Ag., M.Pd

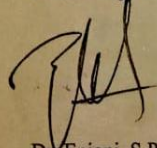
Mengetahui,

Dekan



Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi



Dr. Enjoni, S.P., M.P

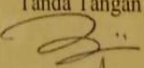
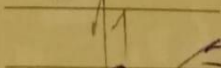
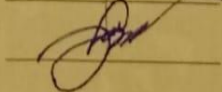
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Selasa** tanggal **Dua Puluh**


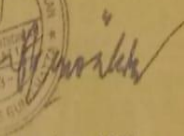
Delapan bulan **Februari** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Tiga** bagi:

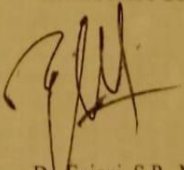
Nama : Tiara Insani
NPM : 1910013411071
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Times Games Tournament*
Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SDN 35
Pagambiran

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. M. Tamrin, S.Ag.,M.Pd (Ketua)	1. 
2. Yulfia Nora, S.Pd.,M.Pd (Anggota)	2. 
3. Ade Sri Madona, S.Pd.,M.Pd (Anggota)	3. 

Mengetahui


Dekan FKIP

Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Prodi PGSD

Dr. Enjoni, S.P., M.P

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : TIARA INSANI
NPM : 1910013411071
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Times Games Tournament*
Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa kelas IV SDN 35
Pagambiran Kota Padang

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Times Games Tournament* Terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 35 Pagambiran” adalah benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah diterapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Februari 2023

Yang menyatakan


Tiara Insani

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
TERHADAP HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS IV SDN 35
PAGAMBIRAN**

Tiara Insani¹, M. Tamrin¹

¹ Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
E-mail: tiarainsani776@gmail.com

ABSTRAK

Dalam proses pembelajaran di SDN 35 Pagambiran guru menyampaikan materi dengan metode ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran yang mengakibatkan siswa kesulitan untuk mengerti dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Times Games Tournamen* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 35 Pagambiran. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan Desain yang digunakan berupa *quasy experiment design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji perbedaan rata-rata. Hasil penelitian ini dibuktikan dengan uji perbedaan rata-rata *posttest* kelas eksperimen pada $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,068 > 2,021$, sedangkan pada kelas kontrol adalah $2,133 > 2,021$. Sehingga didapat kesimpulan H_a diterima yaitu, model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih efektif dibandingkan metode ceramah dan tanya jawab.

Kata Kunci : Hasil Belajar, PKn, Model *Teams Games Tournament*.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis ucapkan kepada kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Times Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa kelas IV SDN 35 Pagambiran”. Selanjutnya shalawat berserta salam penulis ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan bagi umatnya. Skripsi ini merupakan salah satu Mata kuliah untuk persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak M. Tamrin, S.Ag, M.Pd., selaku pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran, dan kesabaran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Yulfia Nora, S.Pd, M.Pd., selaku dosen penguji I Sekaligus Validator dan Ibu Ade Sri Madona, S.Pd., M.Pd., selaku penguji II yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran, dan kesabaran untuk kesempurnaan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Enjoni, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Prodi dan Ibu Siska Angreni, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
4. Ibu Dr. Yetty Morelent, M.Hum., selaku Dekan dan Ibu Dra. Zulfa Amrina, M.Pd., selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
5. Seluruh Bapak/Ibu dosen Program Studi PGSD FKIP Universitas Bung Hatta yang telah memperjuangkan dan mengorbankan segenap pikiran, tenaga dan waktu demi kelangsungan pendidikan penelitian.
6. Ibu Zaherma, S.Pd., M.Pd sebagai Guru Kelas IV A dan Bapak Joni Alias, S.Pd sebagai Guru Kelas IV B di SDN 35 Pagambiran yang telah membimbing dan memberikan arahan serta masukan kepada penulis selama melakukan kegiatan penelitian di SDN 35 Pagambiran.

7. Ibu Murni, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN 35 Pagambiran yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian sehingga skripsi penulis terlaksana dengan baik.
8. Kepada kedua orang tua tercinta yang telah memberikan andil yang sangat besar berupa doa dan bantuan baik moril maupun materil dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Dan kepada Trisno Zal Afandi yang telah memberi semangat untuk saya dalam mengerjakan skripsi ini.

Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti. Semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembaca



Padang, Februari
2023

Tiara insani

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
<u>BAB I PENDAHULUAN.....</u>	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORITIS	10
A. Kajian Teori	10
1. Hakikat Belajar.....	10
2. Hakikat Pembelajaran.....	15
3. Hasil Belajar	17
4. Model Pembelajaran	19
B. Penelitian Releven	24
C. Kerangka Konseptual	26
D. Hipotesis Penelitian	28
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian	33
B. Populasi dan Sampel	33
1. Populasi.....	33
2. Sampel.....	34
C. Jenis Data	34
D. Variabel penelitian.....	34
E. Instrumen Penelitian	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
A. Hasil Penelitian	49
B. Pembahasan.....	53
BAB V PENUTUP	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	87

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Rata-rata ujian semester I Siswa Mata Pelajaran PKn Kelas IV	5
2. Daftar Populasi Siswa Kelas IV SDN 35 Pagambiran.....	34
3. Hasil Analisis Validitas Uji coba pada Siswa Kelas IV SDN 16 Pagambiran..	38
4. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba	40
5. Hasil Analisis Daya Pembeda Instrumen Soal Uji Coba	42
6. Uji reliabilitas Instrumen Soal Uji Coba Siswa Kelas IV SDN 16 Pagambiran	43
7. Klasifikasi Reliabilitas Soal.....	44
8. Hasil Uji Coba Soal pada Siswa Kelas IV SDN 16 Pagambiran	45
9. Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Siswa Kelas IV SDN 35 Pagambiran.....	51
10. Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> Siswa Kelas IV SDN 35 Pagambiran.....	51
11. Uji Perbedaan Rata-rata Data <i>Posttest</i> Hasil Belajar Siswa Kelas IV	52
12. Data Peningkatan Skor Nilai UTS 1 PKn dan <i>Posttest</i> Siswa Kelas IV	53



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Alur kerangka berpikir penelitian	28
2. Diagram Peningkatan Skor Nilai PKn dan <i>Posttest</i> Siswa Kelas IV	54



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Nilai UTS 1 PKn Siswa Kelas IV	87
2. Modul Ajar	89
3. Lembar Validasi Kisi-Kisi Dan Soal.....	101
4. Soal Uji Coba Tes	108
5. Nama-nama siswa dan skor nilai uji coba SDN 16 Pagambiran.....	105
6. Hasil Uji Coba Tes.....	106
7. Lembar Jawaban Uji Coba Siswa	107
8. Soal Posttest.....	109
9. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	117
10. Daftar Skor Nilai UTS 1 dan Posttest.....	119
11. Lembar Jawaban Siswa	121
12. Lembar Uji Validitas	125
13. Lembar Uji Reabilitas.....	128
14. Lembar Rekap Uji Validitas Dan Reabilitas.....	130
15. Lembar Uji Perbedaan Rata-Rata.....	131
16. Dokumentasi	132
17. Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kota Padang.....	136
18. Surat Izin Penelitian Fakultas	137
19. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	138

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat dianggap sebagai aspek yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas bangsa. Dengan pendidikan dihasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berwawasan luas, memiliki kreativitas tinggi, mampu bersaing dengan bangsa lain, dan menjadi sumber motivasi kehidupan dalam segala bidang. Menurut Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 Pasal 1 (dalam Hamalik, 2013:2), “Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi perannya di masa yang akan datang”. Pendidikan diselenggarakan berdasarkan rencana yang matang, jelas, lengkap, menyeluruh dan berdasarkan pemikiran rasional dan objektif.

Pendidikan tidak terlepas dari kurikulum pendidikan yang telah ditetapkan. Kurikulum berisikan uraian dari bidang studi yang terdiri atas berbagai macam mata pelajaran yang disajikan secara kait-kait. Menurut Hamalik (2013:16), “Kurikulum ialah sejumlah mata pelajaran yang harus ditempuh dan dipelajari oleh siswa untuk memperoleh sejumlah pengetahuan”. Adapun kurikulum yang dilaksanakan pada eksperimen ini adalah Kurikulum Merdeka (IKM).

Selain kurikulum, guru adalah faktor yang paling penting dalam pendidikan. Guru adalah pendidik, pembimbing, pelatih, dan pengembangan kurikulum yang dapat menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran yang kondusif, yaitu suasana belajar yang menyenangkan, menarik, memberi rasa aman, memberi ruang pada siswa untuk berfikir aktif dan kreatif.

Berbagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan tersebut telah dan terus dilakukan, mulai dari berbagai pelatihan untuk meningkatkan kualitas guru,

penyempurnaan kurikulum, perbaikan sarana dan prasarana. Namun indikator ke arah mutu pendidikan belum menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah masalah lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran yang diterapkan pada guru di sekolah. Proses pembelajaran yang terjadi selama ini kurang mampu mengembangkan kemampuan siswa. Penyebab utama kelemahan pembelajaran tersebut adalah karena kebanyakan guru tidak melakukan kegiatan pembelajaran dengan memfokuskan pada pengembangan keterampilan anak. Pada akhirnya, keadaan semacam ini yang menyebabkan kegiatan pembelajaran hanya terpusat pada penyampaian materi dalam buku saja. Keadaan seperti ini juga mendorong siswa untuk berusaha menghafal pada setiap kali akan diadakan tes ulangan harian atau tes hasil belajar. Kondisi ini menimpa salah satunya di pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Pelajaran PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar. Muatan pelajaran PKn memberikan konsep dan aplikasi berupa tingkah laku atau karakter. Menurut Susanto (2013:227) “pembelajaran PKn di sekolah dasar sebagai suatu proses belajar mengajar untuk membentuk karakter bangsa yang mengarah pada norma-norma yang berlaku”. PKn merupakan mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (Dewi, 2014). Selain itu, Widiastini, dkk (2014:3) mengemukakan bahwa,

PKn adalah program pendidikan berdasarkan nilai-nilai pancasila untuk mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur dan moral berakar dari

budaya bangsa Indonesia yang diharapkan menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku yang diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari baik sebagai individu, sebagai calon guru/pendidik, anggota masyarakat dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

Dari pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa PKn merupakan pendidikan yang mengandung nilai-nilai luhur dan moral untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan peserta didik tentang hak dan kewajiban masyarakat. Begitu juga dalam pembelajaran PKn, peserta didik dituntut aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut membuat pembelajaran lebih efektif. Susanto (2013:53) mengemukakan bahwa,

pembelajaran efektif merupakan tolak ukur keberhasilan guru dalam mengelola kelas. Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif, baik mental, fisik, maupun sosial. Muatan Pelajaran PKn lebih efektif, jika terjadi interaksi antara guru dan peserta didik. Interaksi yang terjadi adalah hubungan timbal balik antara guru dan siswa, siswa dan guru, siswa dengan siswa lainnya. Maka dari itu proses pembelajaran perlu dilakukan dengan suasana yang tenang dan menyenangkan, kondisi yang demikian menuntut aktivitas dan kreativitas guru dalam menciptakan lingkungan yang kondusif.

Susanto (2013:53) pembelajaran PKn bertujuan untuk membentuk karakter warga negara yang bertanggung jawab kepada negara, cinta tanah air, dan bela negara. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PKn di sekolah dasar seharusnya dapat membuat siswa meningkatkan karakter, sikap, dan pengetahuan. Guru dalam menyampaikan materi menggunakan model yang cocok dengan materi yang diberikan. Dalam penyampaian ada runtutan atau sintak pembelajaran yang akan dilakukan. Pembelajaran dilakukan dengan alat bantu berupa media. Sama dengan penggunaan model, media juga menyesuaikan karakteristik materi dan kondisi siswa. Oleh karena itu, penggunaan model dan media sangat membantu guru dan siswa, baik dalam

menyampaikan maupun mempermudah siswa mengetahui dan memahami materi yang akan diberikan.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 14 November 2022 dengan guru kelas IVA ibu Zaherma di SDN 35 Pagambiran, diperoleh beberapa informasi yaitu jumlah siswa 16 orang, yang terdiri dari 8 orang siswa laki-laki, 8 orang siswa perempuan. Pada saat pembelajaran berlangsung, guru menyampaikan materi pelajaran dengan metode ceramah di depan kelas, guru tidak menggunakan pendekatan atau model pembelajaran dalam pembelajaran, yang mana siswa diajak untuk mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan hasil.

Siswa melakukan pengamatan terhadap gambar yang ada pada buku, kemudian guru langsung menyampaikan materi di depan kelas dan selanjutnya siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang ada di buku. Siswa hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru dan siswa belum terlibat dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Dalam proses pembelajaran guru menyampaikan materi tidak menggunakan media pembelajaran yang mengakibatkan siswa kesulitan untuk mengerti dan memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Kendala lain yang dialami guru dalam pembelajaran adalah kurangnya kerjasama siswa jika guru menugaskan mereka untuk bekerja kelompok dan siswa juga kurang bertanggung jawab dengan pekerjaan atau tugas yang diberikan guru karena siswa lebih senang meribut dan sibuk dengan urusan mereka sendiri.

Selain itu, hasil belajar siswa kelas IVA di SDN 35 Pagambiran untuk

pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) kurang maksimal. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh aktivitas belajar siswa di kelas, apabila masalah ini dibiarkan berlarut-larut maka hasil belajar siswa tidak dapat di tingkatkan. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai UTS semester 1 untuk mata pelajaran PKn, dimana masih banyak nilai siswa yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 80. Secara ringkas, gambaran pencapaian KKM mata pelajaran PKn siswa kelas IV dapat di lihat pada tabel 1 di bawah ini :

Tabel 1. Nilai Rata-rata ujian semester I Siswa Mata Pelajaran PKn Kelas IV SDN 35 Pagambiran

No	Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase Ketuntasan Siswa	Nilai Rata – Rata
1.	IV A	16 siswa	7	43%	65.625
2.	IV B	20 siswa	8	40%	64.625

Sumber : Guru Kelas IVA dan IVB SDN 35 Pagambiran.

Berdasarkan data pada Tabel 1 diketahui bahwa dari 16 siswa kelas IVA masih terdapat 7 siswa atau sama dengan 57% masih berada di bawah 80 (KKM). Ini merupakan suatu masalah yang harus diatasi, berdasarkan permasalahan yang tampak, peneliti memberikan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk melihat pengaruh hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*).

Karena model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan model pembelajaran yang merangsang siswa lebih aktif dan membangun pengetahuan yang akan menjadi miliknya. Dalam model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) peran guru dalam proses pembelajaran lebih mengarah sebagai mediator dan fasilitator. Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) diawali dengan pembentukan kelompok, dalam pembentukan

kelompok siswa akan diberikan kartu yang sudah berisi materi yang akan dipelajari.

Menurut Rusman (2014:225) model TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan model pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan”. Selain itu menurut Shoimin (2014:207) model TGT (*Teams Games Tournament*) memiliki beberapa kelebihan antara lain, dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota dalam kelompoknya, model TGT (*Teams Games Tournament*) tidak hanya membuat siswa yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.

Jika model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dilakukan dalam pembelajaran PKn dengan berbantuan media non-proyeksi maka pembelajaran akan lebih baik, karena media non-proyeksi yang tepat akan merangsang siswa untuk belajar dengan penuh semangat dan merasa senang. Ini akan berakibat pada peningkatan hasil belajar. Delimunthe (2017:4) media non-proyeksi adalah media yang sering digunakan dalam proses belajar mengajar, baik yang berkarakter dua dimensi maupun tiga dimensi yang tidak memerlukan proyektor (alat proyeksi). Saisabila (2018) menyatakan bahwa kelebihan media non-proyeksi yaitu dapat menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar dan mempermudah menangkap materi yang diberikan, mudah didapat, dan bentuknya bervariasi.

Untuk mengetahui bagaimana hasil pembelajaran PKn saat menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media non-

proyeksi maka penting dilakukan .

penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SDN 35 Pagambiran”.

A. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih berpusat pada guru.
2. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab
3. Dalam menyampaikan materi guru jarang menggunakan media pembelajaran yang mengakibatkan siswa kesulitan untuk mengerti dan memahami materi yang disampaikan oleh guru.
4. Hasil belajar siswa disemester masih rendah.
5. Rendahnya kerjasama dan tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah diatas maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah TGT (*Teams Games Tournament*).
2. Perubahan hasil belajar.
3. Penelitian dilakukan pada kelas IV SDN 35 Pagambiran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang ditemukan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 35 Pagambiran”.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 35 Pagambiran.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan penelitian ini menambah perbendaharaan pustaka dan memberikan wawasan bagi pembaca, serta dapat digunakan sebagai literatur dalam pelaksanaan penelitian dimasa yang akan datang.
- b. Diharapkan dapat memperkaya konsep atau teori yang membantu perkembangan ilmu pengetahuan bidang pendidikan khususnya terkait dengan pengaruh dari model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar PKn.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, agar lebih meningkatkan hasil belajar dan pemahaman dalam pembelajaran PKn di SD.

- b. Bagi Guru, Sebagai bahan informasi dari pertimbangan guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*.
- c. Bagi Sekolah, penelitian ini akan dapat meningkatkan mutu lulusan sekolah, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SDN 35 Pagambiran. Penelitian model *Teams Games Tournament* ini juga dapat membantu sekolah dalam menghadapi permasalahan yang ada di dalam proses belajar mengajar.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan, serta dapat menambah pemahaman peneliti tentang penggunaan model *Teams Games Tournament*.

3. Manfaat Akademik

- a. Dari segi manfaat akademik hasil penelitian ini terutama bagi peneliti, menambah pengetahuan dalam pengalaman peneliti terhadap penggunaan model *Teams Games Tournament* dalam proses pembelajaran PKn nantinya.
- b. Sebagai salah satu syarat bagi peneliti untuk menyelesaikan studi SI PGSD di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Bung Hatta.

