

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN MENGGUNAKAN MODEL
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DI SD N 54 ANAK AIR
KEC. KOTO TANGAH PADANG**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S1)*

Oleh:

NURHALIZA ARIAN

NPM. 2010013411269



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2024**

UNIVERSITAS BUNG HATTA

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Nurhaliza Arian
NPM : 2010013411269
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Menggunakan *Model Teams Games Tournament* (TGT) Di SD N 54 Anak Air Kec. Koto Tengah Kota Padang

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Ade Sri Madona, S.Pd., M.Pd

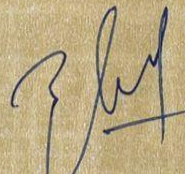
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi

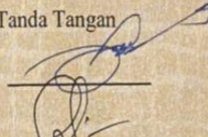
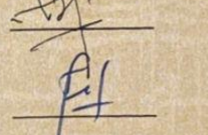



Dr. Enjoni, S. P., M.P

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

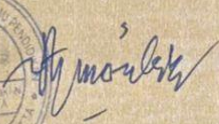
Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Senin** tanggal **Empat** bulan **Maret** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Empat** bagi :

Nama Mahasiswa : Nurhaliza Arian
NPM : 2010013411269
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Menggunakan *Model Teams Games Tournament (TGT)* Di SD N 54 Anak Air Kec. Koto Tengah Kota Padang

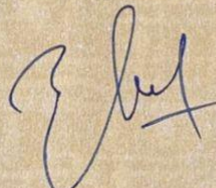
Nama	Tanda Tangan
1. Ade Sri Madona, S.Pd., M.Pd	
2. Dr. Muslim, S.H., M.Pd	
3. Hj. Darwianis, S.Sos., M.H	

Mengetahui,

Dekan FKIP


Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi


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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurhaliza Arian
NPM : 2010013411269
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Di SD N 54 Anak Air Kec. Koto Tangah Padang

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Di SD N 54 Anak Air Kec. Koto Tangah Padang” adalah benar hasil karya 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 ditetapkan.

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

Kasang, 19 Februari 2024

Saya yang menyatakan



Nurhaliza Arian
NPM. 2010013411269

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN MENGGUNAKAN MODEL**

***TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DI SD N 54 ANAK AIR
KEC. KOTO TANGAH PADANG***

Nurhaliza Arian¹, Ade Sri Madona¹
¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
Email: nurhalizaarian26@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas VI pada pembelajaran PKn di SD N 54 Anak Air Kota Padang. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI menggunakan model *teams games tournament*. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas VI, menggunakan instrument penelitian lembar observasi aktivitas guru, lembar penilaian afektif siswa dan tes hasil belajar. Hasil dari penelitian ini yaitu 1) hasil belajar siswa pada siklus I ranah kognitif tingkat pengetahuan (C1) diperoleh nilai siswa 39,84 dan pemahaman (C2) diperoleh nilai siswa 34,56 dengan nilai rata-rata 74,4 dan persentase ketuntasannya yaitu 60%. Sedangkan pada siklus II ranah kognitif tingkat pengetahuan (C1) diperoleh nilai siswa 48,24 dan pemahaman (C2) diperoleh nilai siswa 34,24 dengan rata-rata 82,48 dan persentase ketuntasannya 88%. 2) hasil belajar ranah afektif tingkat kemampuan kerjasama (A2) diperoleh nilai siswa dengan persentase ketuntasan 66% pada siklus I meningkat menjadi 90% pada siklus II. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar PKn siswa kelas VI pada ranah kognitif dan afektif menggunakan model *teams games tournament* di SD N 54 Anak Air.

Kata Kunci: Pembelajaran PKn, Hasil Belajar, Model *Teams Games Tournament (TGT)*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas Kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Di SD N 54 Anak Air Kec. Koto Tangah Padang”. Kemudian tak lupa pula kita hadiahkan shalawat beserta salam buat junjungan kita nabi besar Muhammad SAW. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk 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. Ibu Ade Sri Madona, S.Pd. M.Pd selaku dosen pembimbing dan penguji yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan petunjuk, arahan, bimbingannya, nasihat serta dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Muslim, SH. M. Pd selaku dosen penguji1 yang telah meluangkan waktu dan memberikan kritikan dan saran mulai dari peneliti melakukan seminar proposal hingga sidang.
3. Ibu Darwianis, S.Sos. M. H selaku dosen penguji 2 yang telah meluangkan waktu dan memberikan kritikan dan saran mulai dari peneliti melakukan seminar proposal hingga sidang.
4. Ketua Program Studi dan sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Universitas Bung Hatta.
5. Ibu Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
6. Ibu Urwatil Wustqa, S. Pd selaku Kepala Sekolah SD N 54 Anak Air yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
7. Ibu Lindawati, S. Pd selaku Wali Kelas VI A SD N 54 Anak Air yang telah membimbing penulis mulai ari awal penelitian hingga selesai penelitian.

8. Terimakasih kepada keluarga besar yang senantiasa selalu memberikan dukungan kepada peneliti.
9. Teristimewa kepada kedua orang tua, Bapak Busri (Alm) dan Ibu Anizar serta ketiga kakak dan ketiga adik penulis yang selalu memberikan dukungan, cinta dan kasih sayang yang tak terhingga kepada penulis.

Semoga bantuan, bimbingan dan petunjuk Bapak, Ibuk dan rekan-rekan berikan menjadi amal ibadah dan mendapat balsan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Aamiin ya rabbal 'alamin. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi program Studi PGSD FKIP Universitas Bung Hatta khususnya semua pihak pada umumnya.



Kasang, 19 Februari 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Nurhaliza Arian', is written over the right side of the logo.

Nurhaliza Arian

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
1. Secara Akademis	6
2. Secara Praktis	6
3. Secara Teoriti.....	7
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian Teori.....	8
1. Tinjauan tentang Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar	8
a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran	8
b. Pengertian PKn	9
c. Ruang Lingkup PKn	10
2. Tinjauan tentang Hasil Belajar.....	Error! Bookmark not defined.
a. Pengertian Hasil Belajar	11
b. Jenis-jenis Hasil Belajar	12
c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	15

3. Tinjauan tentang Model Pembelajaran <i>Teams Games</i>	
<i>Turnament</i> (TGT).....	Error! Bookmark not defined.
a. Pengertian Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	
(TGT).....	16
b. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Teams Games</i>	
<i>Tournament</i> (TGT)	17
c. Kelebihan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	
(TGT)	18
d. Kekurangan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	
(TGT).....	18
B. Penelitian yang Relevan.....	Error! Bookmark not defined.
C. Kerangka Konseptual	21
D. Hipotesis Tindakan.....	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN Error! Bookmark not defined.	
A. Jenis Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
B. Setting Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1. Lokasi Penelitian.....	24
2. Subjek Penelitian	24
3. Waktu Penelitian.....	24
C. Prosedur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
D. Jenis dan Sumber Data	28
1. Jenis Data.....	28
2. Sumber Data	29
E. Indikator Keberhasilan.....	29
F. Instrumen Penelitian.....	30
1. Lembar Observasi Guru	30
2. Lembaran Tes	30
3. Lembar Afektif Siswa	30
G. Teknik Pengumpulan Data.....	30
1. Observasi	30

2. Tes.....	31
3. Dokumentasi	31
H. Teknik Analisis Data.....	31
1. Aktivitas Guru dan Siswa	31
2. Penilaian Hasil Belajar	32
3. Penilaian Afektif Siswa	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Hasil Penelitian	34
1. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Siklus I	35
a. Perencanaan Tindakan	35
b. Pelaksanaan Tindakan	35
c. Pengamatan.....	42
d. Refleksi.....	45
2. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Siklus II	45
a. Perencanaan Tindakan.....	45
b. Pelaksanaan Tindakan.....	46
c. Pengamatan.....	54
d. Refleksi	57
B. Pembahasan	57
1. Hasil Aktivitas Guru	58
2. Hasil Belajar Kognitif.....	59
3. Hasil Belajar Afektif	60
BAB V PENUTUP	61
A. Kesimpulan.....	61
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN.....	65

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	21
2. Siklus Penelitian Tindakan Kelas	25



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Taraf Keberhasilan Aktivitas Guru dan Siswa.....	32
2. Taraf Kualifikasi Aktivitas Guru dan Siswa	32
3. Jumlah Skor dan Persentase Kegiatan Aktivitas Guru Siklus I	42
4. Persentase Ketuntasan Belajar Siklus I.....	43
5. Jumlah dan Persentase Hasil Penilaian Afektif Siswa Siklus I.....	44
6. Jumlah Skor dan Persentase Kegiatan Aktivitas Guru Siklus II.....	54
7. Persentase Ketuntasan Belajar Siklus II.....	55
8. Jumlah dan Persentase Hasil Penilaian Afektif Siswa Siklus I.....	56
9. Jumlah dan Persentase Data Aktivitas Guru Siklus I dan II	58
10. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I dan II.....	59
11. Persentase Ketuntasan Afektif Siswa Siklus I dan II.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Nilai Ujian Tengah Semester	66
II. RPP Siklus I Pertemuan 1	68
III. RPP Siklus I Pertemuan 2	73
IV. RPP Siklus II Pertemuan 1	78
V. RPP Siklus II Pertemuan 2	83
VI. Materi Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1	88
VII. Materi Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2	93
VIII. Materi Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1	99
IX. Materi Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2	105
X. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 1	108
XI. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2	114
XII. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 1	120
XIII. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 2	126
XIV. Tes Hasil Belajar Siklus I	132
XV. Kunci Jawaban Siklus I	150
XVI. Tes Hasil Belajar Siklus II	151
XVII. Kunci Jawaban Siklus II	169
XVIII. Data Hasil Belajar Siklus I dan II	170
XIX. Lembar Penilaian Afektif Siswa Siklus I Pertemuan 1	174
XX. Lembar Penilaian Afektif Siswa Siklus I Pertemuan 2	177

XXI.	Lembar Penilaian Afektif Siswa Siklus II Pertemuan 1	180
XXII.	Lembar Penilaian afektif Siswa Siklus II Pertemuan 2	183
XXIII.	Dokumentasi Penelitian	186
XXIV.	Surat Izin Penelitian	189
XXV.	Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	190
XXVI.	Surat Pernyataan telah Menyelesaikan Penelitian	191



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pemahaman manusia dalam memberikan batasan tentang makna dan pengertian pendidikan, selalu adanya perubahan. Perubahan ini atas dasar berbagai temuan dan perubahan di lapangan yang berkaitan dengan semakin bertambahnya komponen sistem pendidikan yang ada. Berkembangnya pola pikir para ahli pendidikan, pengelola pendidikan dan pengamat pendidikan telah memunculkan teori-teori baru. Pada saat yang sama, proses pembelajaran dan pendidikan selalu eksis dan terus berlangsung.

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Efektivitas pencapaian dari tujuan pendidikan itu sangat ditentukan dari bagaimana kemampuan dan keterampilan dari guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran, tujuan pendidikan tersebut tidak hanya diarahkan pada pengembangan aspek pengetahuan, kecerdasan tetapi juga keterampilan dan sikap serta kepribadian dari siswa. Pengembangan dari tiga aspek tersebut merupakan tujuan dari mata pelajaran PKn yang dinyatakan dalam pasal 77 ayat 1 huruf b PP No. 32 Tahun 2013 yaitu “bahwa mata pelajaran PKn bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi pancasila, kesadaran konstitusi Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, nilai dan semangat Bhineka Tunggal Ika serta Komitmen Negara Kesatuan Rebulik Indonesia”.

Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) untuk SD termasuk salah satu mata pelajaran wajib yang tertuang pada peraturan Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan “mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 4 sampai 6 Desember 2023 di kelas VI SD N 54 Anak Air Kecamatan Koto Tangah Kota Padang, dapat terlihat pada pembelajaran PKn masih banyaknya siswa yang belum mencapai KKM yang telah ditentukan. Dimana kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ada pada SD Negeri 54 Anak Air Kota Padang adalah 75. Serta minat untuk belajar siswa tersebut menjadi rendah dalam mengikuti pembelajaran, dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sering keluar masuk. Bahkan sebagian siswa masih kurang aktif dalam mengajukan pertanyaan atau memberikan idenya dari pertanyaan yang diajukan pendidik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Lindawati, S.Pd pada tanggal 6 Desember 2023 sebagai wali kelas VI A, peneliti memperoleh data bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari penilaian harian (PH) pada pembelajaran PKn (dengan KD 3.2) yang masih rendah dibawah KKM (<75). Dimana di kelas tersebut siswanya berjumlah 25 orang dan yang melebihi KKM hanya 9 orang dengan persentase 36%. Sedangkan yang tidak tuntas itu sebanyak 16 orang dengan persentase 64%. Dan kemampuan untuk bekerjasama siswa juga masih rendah, dari 25 orang siswa hanya 11 orang siswa (44%) yang mampu bekerjasama, sedangkan 14 (56%) siswa yang belum bisa bekerjasama dengan baik.

Oleh sebab itu karena penilaian harian yang belum memuaskan khususnya pada hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 54 Anak Air Kota Padang, apabila nantinya proses

pembelajaran dari setiap siswa tidak diperhatikan maka hasil belajarnya tidak akan meningkat atau memuaskan.

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri individu yang mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar peserta didik merupakan tolak ukur untuk melihat keberhasilan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran yang disampaikan selama proses pembelajaran. Hasil belajar akan tercapai dengan baik apabila didukung dengan adanya minat belajar pada diri peserta didik. Menurut Rusman (2017:129) mengemukakan hasil belajar adalah “sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor”.

Dalam menentukan hasil belajar siswa, pengetahuan tentang mata pelajaran yang disajikan oleh pendidik tidak cukup, harus di dukung oleh satu sama lain, yang menentukan hasil belajar siswa. Belajar itu tidak hanya tentang mendengar dan melihat, tetapi juga membaca, bertanya, menjawab, mempresentasikan dan menggunakan alat peraga. Oleh karena itu guru harus melakukan berbagai upaya agar proses pembelajaran berlangsung dengan baik.

Dengan itu guru bisa menggunakan model pembelajaran *Teams games Tournament* (TGT). Di mana model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah model kooperatif tipe TGT (Mashup, 2020:2). Salah satu tipe model cooperative adalah *Teams Games Tournament* (TGT) yang sangat menekankan pada pentingnya interaksi dalam sebuah tim. Menurut Ismah & Ernawati (2018:83) “pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang berorientasi pada siswa. Siswa tersebut belajar dalam kelompok kecil, sehingga tipe ini sangat bagus dalam proses belajar mengajar”.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan judul: ”Peningkatan Hasil Belajar

Siswa Kelas VI Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Di SD N 54 Anak Air Kec. Koto Tangah Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang diungkapkan di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan yaitu :

1. Hasil belajar peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 75.
2. Kurangnya kemampuan hasil belajar tingkat kerjasama (A2) siswa dalam pembelajaran dimana hanya 11 dengan persentase (44%) orang peserta didik yang aktif.
3. Dalam mengikuti pembelajaran, banyak siswa yang tidak aktif dan hanya diam saja.
4. Peserta didik sering keluar masuk pada saat proses pembelajaran PKn.
5. Rendahnya minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran PKn.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti akan memfokuskan kepada Peningkatan Hasil belajar Siswa Kelas VI A pada aspek kognitif tingkat pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2) serta aspek afektif tingkat kemampuan kerjasama (A2) dalam pembelajaran PKn menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) di SD Negeri 54 Anak Air Kota Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar ranah kognitif tingkat pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2) siswa kelas VI pada pembelajaran PKn melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) di SD Negeri 54 Anak Air Kota Padang.
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar ranah afektif tingkat kemampuan kerjasama (A2) siswa kelas VI pada pembelajaran PKn melalui model *Teams Games Tournament* (TGT)

di SD Negeri 54 Anak Air Kota Padang.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Untuk mendeskripsikan peningkatkan hasil belajar ranah kognitif tingkat pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2) siswa kelas VI pada pembelajaran PKn melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) di SD Negeri 54 Anak Air Kota Padang.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatkan hasil belajar ranah afektif tingkat kemampuan kerjasama (A2) siswa kelas VI pada pembelajaran PKn melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) di SD Negeri 54 Anak Air Kota Padang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat baik secara akademis, praktis maupun teoritis.

1. Secara akademis

Hasil penelitian ini secara akademis diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti sebagai berikut :

- a. Bagi peneliti dengan model *Teams Game Tournament* (TGT), dapat bermanfaat sebagai bekal untuk pegangan menjadi guru nantinya.
- b. Bagi peneliti hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu dasar dan masukan pengetahuan dapat membandingkan dengan model pembelajaran lainnya dan menerapkannya di SD.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian secara praktik diharapkan dapat bermanfaat baik secara praktis sebagai berikut :

a. Bagi Siswa

Bagi siswa bermanfaat sebagai upaya untuk dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa, lebih efektif melatih kemampuan memecahkan masalah dan memupuk sikap percaya diri dan disiplin.

b. Bagi Guru

Bagi guru memungkinkan guru secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, serta dapat menciptakan kondisi yang optimal termasuk waktu, metode, dan media.

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah menambah pengetahuan dan pengalaman dalam pembelajaran PKn yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan terutama bagi siswa sekolah dasar.

3. Secara Teoritis

Secara teoritik hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan positif sekaligus memperkaya referensi dan analisis untuk meningkatkan pembelajaran PKn dengan model *Teams Game Tournament* (TGT).

