

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS III PADA PEMBELAJARAN PKn MELALUI
MODEL *TEAMS GAMES TURNAMENTS*
DI SDN 05 ENAM LINGKUNG**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

OLEH :

**NURHAINI
NPM : 1110013411625**



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

**PADANG
2015**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Nurhaini
NPM : 1110013411625
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Pembelajaran PKn Melalui Model *Teams Games Turnaments* Di SDN 05 Enam Lingkung

Disetujui untuk diujikan

Padang, 14 Desember 2015

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Pebriyenni, M.Si.

Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd.

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari Selasa tanggal dua puluh dua bulan Desember tahun dua ribu lima belas bagi :

Nama : Nurhaini
NPM : 1110013411625
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Pembelajaran PKn Melalui Model *Teams Games Turnaments* Di SDN 05 Enam Lingkung

Tim Penguji

Nama		Tanda Tangan
1. Ketua/Anggota	: Dra. Pebriyenni, M.Si.	_____
2. Sekretaris/Anggota	: Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd.	_____
3. Anggota	: Dr. Muhammad Sahnappn, M.Pd.	_____

Lulus Ujian Tanggal: 22 Desember 2015

Mengetahui

Dekan FKIP,

Ketua Prodi PGSD,

Drs. Khairul, M.Sc.

Dra. Zulfa Amrina, M.Pd.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nurhaini
NPM : 1110013411625
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universita : Bung Hatta

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Pembelajaran PKn Melalui Model *Teams Games Turnaments* Di SDN 05 Enam Lingsung” adalah benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, dalam skripsi ini tidak terdapat karya, pendapat yang ditulis atau di terbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Desember 2015
Yang menyatakan,

Nurhaini
NPM 1110013411625

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III
PADA PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL *TEAMS GAMES
TURNAMENTS* DI SDN 05 ENAM LINGKUNG**

Nurhaini¹, Pebriyenni¹, Yulia Nora¹

¹) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
Email : knurhaini@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan pengalaman peneliti di SDN 05 Enam Lingkung bahwa kurangnya aktivitas dan rendahnya hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran PKn. Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn melalui model *Teams Games Turnaments* di SDN 05 Enam Lingkung?. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn melalui model *Teams Games Turnaments*. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas III yang terdaftar pada semester ganjil tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 32 orang siswa terdiri dari 22 orang laki-laki dan 10 orang perempuan. Instrumen penelitian yang di gunakan adalah lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi aktivitas guru, dan tes hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian, persentase aktivitas siswa siklus I adalah 53,13% meningkat pada siklus II menjadi 80%. Dilihat dari hasil belajar, persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I adalah 71,41% meningkat pada siklus II menjadi 85,47%. Hal ini berarti terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III SDN 05 Enam Lingkung setelah menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Turnaments*. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disarankan guru dapat menggunakan model pembelajaran *Teams Games Turnaments* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Kata Kunci : aktivitas, hasil belajar PKn, model *teams games turnaments*.

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III
PADA PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL *TEAMS GAMES
TURNAMENTS* DI SDN 05 ENAM LINGKUNG**

Nurhaini¹, Pebriyenni¹, Yulfia Nora¹

¹) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
Email : knurhaini@gmail.com

Abstract

Based on the experience of researchers at SDN 05 Enam Lingkung that the lack of activity and poor learning outcomes third grade students on the subjects of Civics. The research problems are how increased activity and student learning outcomes in education civics through the model Teams GamesTurnaments at SDN 05 Enam Lingkung? The aim of this study was to describe the increased activity and student learning outcomes in education civics through the model Teams GamesTurnaments. This type of research is a classroom action research. Subjects were third grade students enrolled in the first semester of academic year 2014/2015 which amounted to 32 students consisting of 22 men and 10 women. The research instrument used is the observation sheet student activities, teacher activity observation sheet, and achievement test. Based on the results of the study, the percentage of student activity cycle I is 53.13% increased in the second cycle to 80%. Judging from the results of learning, learning completeness percentage of students in the first cycle was 71.41% increased in the second cycle into 85.47%. This means an increase in activity and the results of the third grade students of SDN 05 Enam Lingkung after using Model Learning Teams Games Turnaments. Based on these results, it is suggested teachers can use Teams Games Turnaments learning model to enhance the activity and student learning outcomes in learning Citizenship Education.

Keywords: activity, the learning outcomes , models teams games turnaments.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah Swt, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, Peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Turnaments* Di SDN 05 Enam Lingsung”. Selanjutnya, shalawat dan salam peneliti sampaikan kepada Nabi Muhammad Saw yang menjadi suri teladan dalam setiap sikap dan tindakan seorang muslim. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan S-1 di Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta, Padang.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, yaitu :

1. Ibu Dra. Pebriyenni, M.Si. selaku Pembimbing I dan Ketua Program Studi PKn FKIP Universitas Bung Hatta.
2. Ibu Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II dan Penasehat Akademik di FKIP Universitas Bung Hatta.
3. Bapak Dr. Muhammad Sahnun, M.Pd. selaku Penguji di FKIP Universitas Bung Hatta.
4. Ketua dan Sekretaris Program Studi PGSD FKIP Universitas Bung Hatta.
5. Dekan dan Wakil Dekan FKIP Universitas Bung Hatta.
6. Ibu Dra. Nurleli Kepala SDN 05 Enam Lingsung.
7. Pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga bantuan dan bimbingan Bapak dan Ibu menjadi amal kebaikan dan insya Allah akan mendapatkan balasan dari Allah Swt.

Akhirnya, peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Semoga Allah Swt memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua amin ya rabbal’alamin.

Padang. Desember 2015

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR BAGAN	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix

BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Dan Alternatif Pemecahan Masalah	6
a. Rumusan Masalah	6
b. Alternatif Pemecahan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8

BAB II. KERANGKA TEORETIS	10
A. Kajian Teori	10
a. Tinjauan Tentang Pembelajaran PKn.....	10
a) Pengertian dan Hakekat PKn.....	10
b) Tujuan Mata Pelajaran PKn SD	11
c) Ruang Lingkup PKn SD.....	12
d) Karakteristik Pembelajaran PKn	13
b. Tinjauan Tentang TGT	14
a) Pengertian TGT	14
b) Langkah-langkah Pembelajaran TGT.....	15
c) Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran TGT.....	16
c. Tinjauan Tentang Aktivitas	16
a) Pengertian Aktivitas Belajar.....	16

b) Jenis-jenis Aktivitas.....	17
c) Nilai-nilai Aktivitas Dalam Pengajaran.....	18
d. Tinjauan Tentang Hasil Belajar.....	19
a) Pengertian Hasil Belajar.....	19
b) Jenis-jenis Hasil Belajar.....	19
c) Fungsi Hasil Belajar.....	20
B. Penelitian Relevan.....	20
C. Kerangka Konseptual.....	22
D. Hipotesis Tindakan.....	25
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN.....	26
A. Jenis Penelitian.....	26
B. Setting Penelitian.....	26
a. Lokasi Penelitian.....	26
b. Subyek Penelitian.....	27
c. Waktu Penelitian.....	27
C. Prosedur atau Alur Penelitian.....	27
a. Perencanaan.....	28
b. Pelaksanaan Tindakan Kelas.....	28
c. Observasi / Pengamatan.....	29
d. Refleksi.....	30
e. Alur Penelitian.....	30
f. Indikator Keberhasilan.....	30
D. Jenis Data dan Sumber Data.....	32
E. Teknik Pengumpulan Data.....	33
F. Instrumen Penelitian.....	34
G. Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
A. Hasil Penelitian.....	39
a. Deskripsi Siklus I.....	40
a) Perencanaan.....	40
b) Pelaksanaan.....	40
c) Pengamatan.....	61
d) Refleksi.....	68
b. Deskripsi Siklus II.....	71
a) Perencanaan.....	71
b) Pelaksanaan.....	72
c) Pengamatan.....	88
d) Refleksi.....	88
B. Pembahasan.....	97
a. Aktivitas Belajar Siswa.....	97
b. Aktivitas Guru.....	98

c. Kelemahan Penelitian dan Rekomendasi	99
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	100
A. Kesimpulan	100
B. Saran	101
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	103

DAFTAR BAGAN

	Halaman
1. Bagan Skema Kerangka Konseptual.....	23
2. Bagan Alur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	31

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
I. Lampiran.Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Siklus I.....	103
II. Lampiran Bahan Ajar Pembelajaran Siklus.....	109
III. Lampiran Lembaran Diskusi Kelompok Siklus I.....	116
IV. Lampiran Lembaran Hasil Diskusi Kelompok Siklus I.....	120
V. Lampiran Lembaran Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	126
VI. Lampiran Lembaran Aktivitas Siswa Merangkum Materi Pembelajaran Siklus I.....	136
VII. Lampiran Lembaran Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	144
VIII. Lampiran Lembaran Observasi Penilaian Afektif Siklus I	150
IX. Lampiran Penilaian Evaluasi Siklus I.....	160
X. Lampiran Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	162
XI. Lampiran Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	166
XII. Lampiran Format Catatan Lapangan Siklus I.....	168
XIII. Lampiran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Siklus II	170
XIV. Lampiran Bahan Ajar Pembelajaran PKn Siklus II.....	174

XV. Lampiran Lembaran Diskusi Kelompok (LDK) Siklus II.....	178
XVI. Lampiran Lembaran Hasil Diskusi Kelompok (LDK) Siklus II	183
XVII. Lampiran Data Awal Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II.....	191
XVIII. Lampiran Rangkuman Materi Pembelajaran Siswa Siklus II	199
XIX. Lampiran Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	207
XX. Lampiran Tabel Data Awal Lembaran Observasi Penilaian Afektif Siklus II	213
XXI. Lampiran Penilaian Evaluasi Siklus II	223
XXII. Lampiran Hasil Belajar (Evaluasi) Siswa Siklus II.....	225
XXIII. Lampiran Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	229
XXIV. Lampiran Format Catatan Lapangan Siklus II.....	231

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SDN 05 Enam
Lingkung Kabupaten Padang Pariaman menerangkan bahwa:

Nama : NURHAINI
NPM : 1110013411625
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta Padang

Telah melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di SDN 05 Enam
Lingkung Kabupaten Padang Pariaman dari tanggal 18 Oktober sampai 29
November 2014 dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa
Kelas III Pada Pembelajaran PKn Melalui
Model *Teams Games Turnaments* Di SDN 05 Enam Lingkung”.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang
bersangkutan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ringan-Ringan, 30 November 2014
Kepala Sekolah
SDN 05 Enam Lingkung

Dra. Nurleli
NIP 19661016 1988 03 2002

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penyelenggaraan pendidikan sebagaimana yang diamanatkan dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional diharapkan dapat mewujudkan proses berkembangnya kualitas pribadi peserta didik sebagai generasi penerus, yang diyakini akan menjadi faktor penentu bagi tumbuh kembangnya bangsa dan negara Indonesia sepanjang zaman. Dari sekian banyak unsur sumber daya pendidikan, kurikulum merupakan salah satu unsur penting untuk mewujudkan proses berkembangnya kualitas potensi peserta didik. Jadi tidak dapat disangkal lagi bahwa kurikulum yang dikembangkan dengan berbasis pada kompetensi sangat diperlukan sebagai instrumen untuk mengarahkan peserta didik menjadi: (1) manusia berkualitas mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah, (2) manusia terdidik yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan (3) warga negara yang demokratis, bertanggung jawab.

Pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang tidak menanamkan konsep pengetahuan semata, tetapi di dalam PKn harus memuat semua aspek pendidikan kewarganegaraan, seperti penanaman sikap dan keterampilan sebagai bekal dalam membentuk warganegara yang demokrasi, sejalan dengan tujuan PKn di atas, Badan Standar Nasional

Pendidikan /BNSP (2006:ii), menjelaskan bahwa secara garis besar mata pelajaran PKn mencakup:

1. Dimensi pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*).
2. Dimensi keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*).
3. Dimensi nilai-nilai kewarganegaraan (*civic values*) yang gilirannya dapat mewujudkan masyarakat yang demokrasi konstitusi nasional.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pelajaran PKn harus mencakup tiga ranah pembelajaran yakni *kognitif* (pengetahuan), ranah *psychomotor* (keterampilan) serta ranah *afektif* (sikap dan nilai). Pembelajaran PKn di SD akan menjadi suatu pengetahuan keterampilan, serta penanaman sikap dan nilai siswa. Jika guru mampu menentukan cara terbaik dalam penyampaian materi pada mata pelajaran PKn tersebut. Salah satu caranya adalah guru harus mampu dan terampil dalam memanfaatkan sumber-sumber serta media pembelajaran yang efektif dan efisien yang disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Selain itu dalam proses pembelajaran aktivitas belajar siswa sangat diperlukan, sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar-mengajar.

Jhon Dewey dalam Sardiman (2001:95) sebagai tokoh pendidikan mengemukakan pentingnya aktivitas belajar siswa melalui metode proyeknya

dengan semboyan "*learning by doing*", sekolah harus dijadikan tempat kerja, siswa harus dirangsang agar mau belajar. Sehingga jelaslah bahwa dalam kegiatan belajar siswalah yang harus aktif berbuat, guru hanya membimbing kegiatan belajar siswa.

Dengan adanya aktivitas belajar siswa yang baik, maka diharapkan pula hasil belajar siswa dapat meningkat. Hal ini sesuai dengan pendapat Slameto (2007:3) "hasil belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya".

Dalam proses pembelajaran selama satu semester ini peneliti sebagai guru kelas III SDN 05 Enam Lingkung menghadapi banyak kendala dan kekurangan yaitu: siswa enggan dan bosan dalam belajar, siswa tidak mempunyai sikap disiplin dan bertanggung jawab dalam pembelajaran, siswa tidak bersemangat dan kurang berani mengeluarkan pendapat atau menjawab pertanyaan, hanya 16 orang atau sebanyak 50% siswa dari 32 orang siswa seluruhnya yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan. Sedangkan sisanya 50% dari 32 orang siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga tidak bisa untuk merangkum materi pembelajaran. Selain itu peneliti masih monoton dalam menggunakan metode pembelajaran.

Hal ini yang diduga rendahnya rata-rata nilai ulangan harian I dan II pada mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan di kelas III Sekolah Dasar Negeri 05 Enam Lingkung pada tahun pelajaran 2014 / 2015 yakni 69, sedangkan KKM adalah 75. Dari 32 orang siswa hanya 16 (50%) yang mendapat

nilai lebih atau sama dengan 75 dan 16 (50%) siswa yang mendapat nilai kurang 75. Jadi persentase siswa yang tuntas hanya 50% dari 32 orang siswa dan yang tidak tuntas 50% dari jumlah 32 siswa.

Sehubungan dengan masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti memberikan solusi dengan menggunakan model *Teams Games Turnaments* (TGT). Menurut Asma (2008:53) “TGT adalah suatu model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa, setelah itu siswa pindah ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan oleh guru.”

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa melalui model pembelajaran TGT diharapkan pembelajaran akan menjadi bermakna dan menarik karena setiap siswa terlibat langsung dan mempunyai peran masing-masing dalam kerja sama kelompok ataupun dalam *games turnaments*, dengan demikian hasil belajar mereka tentu akan meningkat.

Untuk mengatasi masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran PKn, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian melalui model *Teams Games Turnaments* dengan judul “Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Pembelajaran PKn Melalui Model *Teams Games Turnaments* Di SDN 05 Enam Lingsung”. Jadi untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa

kelas III SDN 05 Enam Lingkung, dengan model pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam mempelajari materi pelajaran PKn.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran PKn rendah seperti: malas mengerjakan soal, kurang memperhatikan, dan kurang berani mengeluarkan pendapat atau menjawab pertanyaan.
2. Siswa tidak dapat merangkum materi pelajaran.
3. Guru belum menggunakan model atau pendekatan yang cocok dengan kebutuhan belajar siswa.
4. Siswa tidak disiplin dan tidak bertanggung jawab dalam proses pembelajaran.
5. Rendahnya hasil belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas serta waktu yang tersedia maka penelitian ini hanya dibatasi pada:

1. Aktivitas lisan di lihat dari aktivitas siswa menjawab pertanyaan guru dalam kenyataan pembelajaran.
2. Aktivitas mental yang nampak pada aktivitas siswa dalam merangkum materi pembelajaran.
3. Hasil belajar kognitif yang tampak pada pengetahuan siswa terhadap materi pembelajaran.

4. Afektif siswa yang menunjukkan perilaku disiplin dan bertanggung jawab.

D. Rumusan Dan Alternatif Pemecahan Masalah

a. Rumusan masalah

Berdasarkan batasan masalah yang peneliti kemukakan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah peningkatan aktivitas siswa kelas III dalam menjawab pertanyaan pada pembelajaran PKn melalui model *Teams Games Turnaments* di SDN 05 Enam Lingkung.
2. Bagaimanakah peningkatan aktivitas siswa kelas III dalam merangkum materi pembelajaran pada pembelajaran PKn melalui model *Teams Games Turnaments* di SDN 05 Enam Lingkung.
3. Bagaimanakah peningkatan kemampuan siswa kelas III dalam mengetahui materi pada pembelajaran PKn melalui model *Teams Games Turnaments* di SDN 05 Enam Lingkung.
4. Bagaimanakah peningkatan Afektif siswa yang menunjukkan perilaku disiplin dan bertanggung jawab pada pembelajaran PKn melalui model *Teams Games Turnaments* di SDN 05 Enam Lingkung.

b. Alternatif Pemecahan Masalah

Untuk memecahkan masalah di atas peneliti akan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Turnaments*. Dengan merancang rencana pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III di SDN 05 Enam Lingkung dengan model pembelajaran

Teams Games Turnaments. Alasan menggunakan model *Teams Games Turnaments* adalah pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menarik karena setiap siswa terlibat langsung dan mempunyai peran masing-masing dalam kerjasama kelompok ataupun dalam *Games Turnaments*, dengan demikian aktivitas dan hasil belajar mereka tentu akan meningkat.

E. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di SD melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Turnaments*. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa kelas III dalam menjawab pertanyaan pada pembelajaran PKn melalui model *Teams Games Turnaments* di SDN 05 Enam Lingsung.
2. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa kelas III dalam merangkum materi pembelajaran pada pembelajaran PKn melalui model *Teams Games Turnaments* di SDN 05 Enam Lingsung.
3. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan siswa kelas III dalam mengetahui materi pembelajaran pada pembelajaran PKn melalui model *Teams Games Turnaments* di SDN 05 Enam Lingsung.
4. Mendeskripsikan peningkatan Afektif siswa kelas III yang menunjukkan perilaku disiplin dan bertanggung jawab pada pembelajaran PKn melalui model *Teams Games Turnaments* di SDN 05 Enam Lingsung.

F. Manfaat Penelitian

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran PKn di Sekolah Dasar Negeri 05 Enam Lingsung. Dan bagi peneliti lain sebagai bahan masukan untuk melakukan penelitian dengan model pembelajaran *Teams Games Turnaments (TGT)*. Sedangkan secara praktis hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak, antara lain:

1. Bagi siswa, dapat melatih keaktifan dan kerja sama dalam kelompok belajar.
2. Bagi guru, untuk memperkaya pengetahuan tentang model pembelajaran sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dan menambah wawasan dalam menggunakan model pembelajaran *Teams Games Turnaments (TGT)*.
3. Bagi sekolah, untuk memberikan sumbangan yang positif untuk perbaikan proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran PKn, dan umumnya pembelajaran mata pelajaran lainnya. Dan juga memberikan sumbangan dalam rangka menciptakan model-model pembelajaran. Dengan terciptanya model pembelajaran baru akan meningkatkan hasil belajar siswa yang pada akhirnya meningkatkan mutu pendidikan.