

**PENGARUH MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT*(TGT) TERHADAP
HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS VI SDN 13 SURAU GADANG**

Eet Anggra Prtama¹, Pebriyenni¹, Darwianis¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

E-mail: eetpratama1@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar PKn siswa kelas VI SDN 13 Surau Gadang. Jenis penelitian ini adalah Penelitian eksperimen dengan desain Pre-experimental Design. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams Games Tuornament* (TGT) dan model pembelajaran konvensional, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar PKn. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SDN 13 Surau Gadang pada tahun ajaran 2017/2018 yang terdiri atas 2 kelas. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VI A sebanyak 30 orang siswa dan siswa kelas VI B sebanyak 30 orang siswa. Teknik dalam pengambilan sampel yaitu dengan cara total *sampling*. Data yang diambil dalam penelitian ini adalah hasil belajar PKn siswa ranah kognitif yang diperoleh melalui tes akhir dalam bentuk objektif. Berdasarkan hasil penilaian pada mata pelajaran PKn terhadap hasil belajar didapatkan rata-rata nilai skor 69,2. Sedangkan pada kelas VB yang tidak diberikan perlakuan khusus mendapatkan rata-rata nilai skor 59,2. Di lihat pada uji hipotesis dengan menggunakan uji-t menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$, dengan nilai $t_{hitung} 2,69$ dan nilai $t_{tabel} 1,70$ pada taraf nyata signifikan 0,975, ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar PKn siswa menggunakan model *Teams Games Tuornament*(TGT), dengan hasil belajar PKn siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional dalam bentuk ceramah dan tanya jawab. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara hasil belajar PKn siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tuornament*(TGT), dengan hasil belajar PKn siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional di kelas V SDN 13 Surau Gadang.

Kata Kunci : Pengaruh, *Teams Games Tuornament*(TGT), Hasil Belajar, PKn.