

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PKN DI KELAS IV SDN 33 RAWANG BARAT KOTA PADANG**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*



Oleh,

**MONIKA**  
**NIM.1305022 / 2013**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2018**

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

**Judul** : Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn Di Kelas IV SDN 33 Rawang Barat Koto Padang.

**Nama** : Monika

**NIM** : 1305022

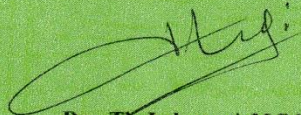
**Jurusan** : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Fakultas** : Ilmu Pendidikan

Padang, 9 Februari 2018

Disetujui Oleh

Pembimbing I



Dra. Fin Indrawati, M.Pd  
NIP.196004081984032001

Pembimbing II



Dra. Reinita, M.Pd  
NIP.196306041988032002

Mengetahui

Ketua Jurusan PGSD FIP UNP



Drs. Muhammadi, M.Si  
NIP. 196109061986021001

## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang*

Judul : Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn di Kelas IV Di SDN 33 Rawang Barat Kota Padang.

Nama : Monika

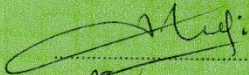

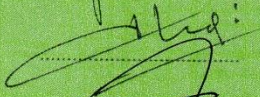
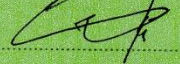

NIM : 1305022

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 12 Februari 2018

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Tin Indrawati, M.Pd	
2. Sekretaris	: Dra. Reinita, M.Pd	
3. Anggota	: Drs. Muhammadi, M.SI	
4. Anggota	: Drs. Zainal Abidin, M.Pd	
5. Anggota	: Dr. Risda Amini, M.P	

### SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : MONIKA

NIM/TM : 1305022/2013

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn di Kelas IV SDN 33 Rawang Barat Kota Padang.

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan skripsi yang telah saya buat ini merupakan hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplak terhadap karya orang lain, maka saya bersedia bertanggung jawab sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib FIP Universitas Negeri Padang.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Padang, 12 Februari 2018



Saya yang menyatakan

*Monika*

Monika

NIM. 1305022

## ABSTRAK

**Monika (1305022) : Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*. Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn di Kelas IV SDN 33 Rawang Barat Kota Padang.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PKn, hal ini disebabkan karena kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran PKn, selain itu dalam proses pembelajaran model yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga siswa akan merasa bosan karena tidak dilibatkan untuk aktif dalam proses pembelajaran, salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*.

Penelitian ini Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan bentuk *Quasi Eksperimen*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 33 Rawang Barat Kota Padang. Teknik pengambilan sampelnya *Probability Sampling* yang meliputi *Simple Random Sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah test tertulis dalam bentuk soal objektif. Uji Kolmogorov-Smirnov digunakan untuk menguji normalitas data, Uji Bartlett digunakan untuk menguji homogenitas data dan uji t (t-test) digunakan untuk menguji hipotesis.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* adalah 64,48 dengan standar deviasi 18,72 dan nilai rata-rata kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional adalah 54,83 dengan standar deviasi 17,80. Dari analisis uji t (t-test) diperoleh nilai  $t_{hitung} = 2,467$  dan harga  $t_{tabel}$  dengan  $dk = 58$  dan  $\alpha = 0,05$  yaitu 2,003. Hal ini berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 33 Rawang Barat Kota Padang.

Kata Kunci: Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*, hasil belajar

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn di Kelas IV SDN 33 Rawang Barat Kota Padang.”** Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S-1 jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak, tidak sedikit bantuan baik secara moril maupun materil yang peneliti terima. Untuk itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Muhammadi, M.Si dan Ibu Masniladevi, S.Pd, M.Pd selaku ketua dan sekretaris jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin penelitian dan arahan demi penyelesaian skripsi ini.
2. Ibu Dra. Tin Indrawati, M.Pd dan Ibu Dra. Reinita, M.Pd selaku pembimbing I dan pembimbing II dalam penyusunan skripsi ini, yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak Drs. Muhammadi, M.Si Bapak Drs. Zainal Abidin, M.Pd, dan Ibu Dr. Risda Amini, M.P selaku tim dosen penguji I, II dan III yang telah memberikan masukan dan saran demi perbaikan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Yanti Fitria, S.Pd, M.Pd dan ibu Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd selaku Ketua dan Sekretaris UPP I PGSD FIP UNP beserta Bapak dan Ibu staf pengajar yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan demi terselesainya skripsi ini.
5. Ibu Zulfatmi, S.H selaku Kepala Sekolah SDN 33 Rawang Barat Kota Padang yang telah memberi kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah yang dipimpinnya.
6. Ibu dan Bapak guru SDN 33 Rawang Barat Kota Padang yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini.
7. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan semangat.
8. Semua pihak yang tidak peneliti sebutkan satu persatu yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini. Semoga bantuan, arahan , maupun bimbingan yang telah diberikan, dibalas oleh Allah SWT dengan pahala yang setimpal, Amin.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik, masukan dan saran yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua pihak

Padang, Januari 2018

Peneliti

**Monika**

## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI .....	iv
DAFTAR TABEL .....	vii
DAFTAR BAGAN .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Asumsi Penelitian.....	5
F. Tujuan Penelitian .....	5
G. Manfaat Penelitian .....	5
BAB II. LANDASAN TEORI .....	7
A. Landasan Teori... ..	7
1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif.....	7
2. Pengertian Model <i>Teams Games Tournament</i> .....	8
3. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT.....	9
4. Langkah-langkah Pembelajaran TGT.....	9
5. Kegiatan Pembelajaran.....	10
B. Hakikat Mata Pelajaran PKn di Sekolah Dasar.....	11
1. Pengertian PKn.....	11
2. Tujuan Pembelajaran PKn.....	12
3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran PKn.....	13

C. Hakikat Hasil Belajar.....	15
1. Pengertian Belajar.....	15
2. Pengertian Hasil Belajar.....	16
3. Jenis- Jenis Hasil Belajar.....	17
D. Prosedur dalam Penggunaan Model <i>TGT</i> .....	20
E. Penelitian Relevan.....	21
F. Kerangka Berpikir .....	22
G. Hipotesis .....	24
<b>BAB III. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>25</b>
A. Jenis Penelitian .....	25
B. Populasi dan Sampel .....	26
1. Populasi.....	26
2. Sampel.....	27
C. Instrumen dan Pengembangannya .....	28
1. Validitas Tes.....	29
2. Realibilitas tes .....	32
3. Indeks kesukaran.....	34
4. Daya pembeda.....	35
D. Teknik Pengumpulan Data .....	36
1. Tes.....	36
2. Dokumentasi.....	36
E. Teknik Analisis Data .....	37
1. Uji Normalitas.....	34
2. Uji Homogenitas.....	40
3. Uji Hipotesis.....	42
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>47</b>
A. Hasil Penelitian .....	47
1. Deskripsi Data.....	47
2. Analisis Data.....	48

a. Uji Normalitas.....	48
b. Uji Homogenitas.....	51
c. Uji Hipotesis.....	53
B. Pembahasan .....	56
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN .....	61
A. Simpulan .....	61
B. Saran .....	61
DAFTAR PUSTAKA.....	63
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	65

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.	Populasi kelas IV SDN 33 Rawang Barat Kota Padang..... 27
Tabel 2.	Kriteria Koefisien Korelasi Validitas Instrumen..... 30
Tabel 3.	Menghitung validitas item soal..... 31
Tabel 4.	Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen..... 34
Tabel 5.	Uji Normalitas Nilai Pretest Pkn Kelas IVb ..... 39
Tabel 6.	Uji Normalitas Nilai PreTest Pkn Kelas IVa..... 40
Tabel 7.	Hasil Perhitungan Pengujian Kolmogorof-Smirnov.....49
Tabel 8.	Uji Normalitas Nilai Post Test Pkn Kelas IVb..... 50
Tabel 9.	Uji Normalitas Nilai Post Test Pkn Kelas IVa.....51
Tabel 10.	Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol..... 52
Tabel 11.	Analisis Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....54
Tabel 12.	Hasil Pengujian dengan t-test.....55

## DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan1. Kerangka Berfikir.....	23

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Desain Penelitian .....	25
Gambar 2. Dokumentasi Penelitian.....	172

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan I.....	65
Lampiran 2. RPP Kelas Kontrol Pertemuan I.....	81
Lampiran 1. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan II.....	96
Lampiran 2. RPP Kelas Kontrol Pertemuan II.....	112
Lampiran 3. Kisi-kisi Soal Tes Uji Coba.....	127
Lampiran 4. Soal Tes Uji Coba.....	128
Lampiran 5. Kunci Jawaban Soal Uji Coba.....	132
Lampiran 6. Contoh Perhitungan Validitas Butir Soal.....	133
Lampiran 7. Contoh Perhitungan Reliabilitas Soal Uji Coba.....	136
Lampiran 8. Contoh Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba.....	137
Lampiran 9. Contoh Perhitungan Daya Pembeda Soal Uji Coba.....	141
Lampiran 12. Soal Pretes dan Postes.....	146
Lampiran 13. Kunci Jawaban Soal Pretes dan Postes.....	149
Lampiran 14. Daftar Nilai Pretes Kelas Kontrol.....	150
Lampiran 15. Daftar Nilai Pretes Kelas Eksperimen.....	151
Lampiran 16. Uji Normalitas Nilai Pretes.....	157
Lampiran 17. Uji Homogenitas Nilai Pretes.....	158
Lampiran 21. Uji Kesamaan Rata-rata Nilai Pretes.....	159
Lampiran 22. Daftar Sampel Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	152
Lampiran 23. Daftar Nilai Postes Kelas Eksperimen .....	153
Lampiran 24. Daftar Nilai Postes Kelas Kontrol.....	172
Lampiran 25. Uji Normalitas Nilai Postes.....	164
Lampiran 26. Uji Homogenitas Nilai Postes.....	166
Lampiran 27. Uji Hipotesis.....	167
Lampiran 28. Dokumentasi Penelitian.....	172

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran merupakan suatu rangkaian peristiwa yang kompleks, disamping itu pembelajaran juga merupakan suatu komponen-komponen yang saling menunjang antar satu dengan yang lainnya. Proses Belajar Mengajar (PBM) di kelas merupakan aplikasi dari keterkaitan komponen pendidikan. Secara umum komponen itu terdiri dari materi atau isi pelajaran, metode dan strategi, guru serta siswa. Guru dan siswa berperan langsung dalam mengikuti proses belajar mengajar ini, karena pelaksanaan PBM meliputi proses belajar yang dialami siswa dan mengajar yang diperankan oleh guru.

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa di Sekolah Dasar (SD) adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Pembelajaran PKn sangat penting untuk meningkatkan mutu pendidikan sehingga menghasilkan siswa yang kreatif, berpikir kritis, tanggap dan inovatif. Hal ini sesuai dengan tujuan PKn menurut Depdiknas (2006:271) adalah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Berfikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan , 2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan anti korupsi, 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, 4) Berintegrasi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak

langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Pembelajaran PKn sangat berperan penting dalam membentuk manusia yang berbudi luhur, bertanggung jawab, ikut berpartisipasi dalam kegiatan bermasyarakat. Siswa dapat belajar mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan sikap menghormati dan tenggang rasa melalui mata pelajaran PKn. Samsuri (2011:28) menyatakan bahwa PKn adalah sebagai penyiapan generasi muda dalam hal ini pelajar (siswa) untuk menjadi seorang warga negara yang mempunyai pengetahuan, kecakapan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk bisa berpartisipasi aktif dalam masyarakatnya.

Guru sebagai pengajar berperan penting dalam upaya mencapai tujuan tersebut. Salah satu kunci keberhasilan dari pembelajaran adalah kemampuan guru sebagai tenaga profesional. Udin Syaifudin S. (2008:54) menyatakan bahwa “guru dipandang sebagai tenaga yang memiliki wewenang dalam mengelola kegiatan belajar mengajar agar dapat mencapai tujuan yang telah dirumuskan.”

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SDN 33 Rawang Barat, peneliti menemukan permasalahan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn masih kurang memuaskan. Hal ini disebabkan oleh kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran PKn. Permasalahan tersebut juga disebabkan oleh tidak bervariasinya model pembelajaran yang digunakan. Guru sering menggunakan metode ceramah sehingga siswa akan mudah merasa bosan karena tidak dilibatkan untuk aktif dalam

proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada hasil belajar PKn siswa yang kurang memuaskan.

Dengan pola pembelajaran seperti ini, akan menyebabkan pembelajaran yang monoton, sehingga siswa tidak memiliki motivasi untuk belajar dan aktivitasnya akan berkurang. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar, kreatifitas dan aktivitas belajar siswa yaitu dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*. Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dapat dijadikan sebagai salah satu variasi model yang dapat digunakan untuk mengajarkan siswa SD pada pembelajaran PKn. Rusman (2012:202) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Model pembelajaran kooperatif memberi kesempatan kepada siswa untuk berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan siswa yang lain. Walaupun terdapat keberagaman antar siswa, namun akan terjadi persaingan yang positif dalam rangka untuk mencapai hasil belajar PKn yang maksimal, sedangkan guru dalam pembelajaran ini bertindak sebagai motivator dan fasilitator aktivitas siswa.

Menurut slavin (2005: 166-180) yaitu: a) Penyajian Materi (*teach*), b) Belajar Kelompok (*teams Study*), c) Permainan (*Games Tournament*), d) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Menurut Istarani (2011:12) kelebihan model kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik karena menggunakan kartu,
- 2) Belajar lebih aktif karena dilakukan dalam bentuk permainan yang mengarah pada suatu permainan,
- 3) Baik digunakan dalam menunjukkan prestasi,
- 4) Dapat memaju aktivitas belajar siswa agar lebih aktif,
- 5) Dapat meningkatkan kerja sama siswa dalam proses belajar mengajar,
- 6) Dapat mengembangkan persaingan yang sehat dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian diatas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn di Kelas IV SDN 33 Rawang Barat Kota Padang”**.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas dalam penilaian ini yang menjadi identifikasi masalah adalah:

- 1) Hasil belajar siswa kurang memuaskan
- 2) Penggunaan model pembelajaran tidak bervariasi
- 3) Penggunaan metode ceramah yang membuat siswa mudah bosan untuk mengikuti pembelajaran
- 4) Siswa tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran

#### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan yang diteliti, pengaruh penggunaan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas IV SDN 33 Rawang Barat Kota Padang.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini yaitu "Apakah terdapat Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn di Kelas IV SDN 33 Rawang Barat Kota Padang".

#### **E. Asumsi Penelitian**

Adapun asumsi dari penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 33 Rawang Barat Kota Padang.

#### **F. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah: Mengetahui terdapat tidaknya pengaruh Model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn di Kelas IV SDN 33 Rawang Barat Kota Padang".

#### **G. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan penjelasan yang telah dikemukakan di atas, maka hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Peneliti untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam pembelajaran PKn di SD dengan menggunakan Model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan sebagai salah satu persyaratan untuk

menyelesaikan program Studi S1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang.

2. Siswa, menjadi lebih menguasai materi, aktif dan kreatif serta hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn menjadi lebih baik.
3. Guru, untuk meningkatkan kemampuan dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran PKn dengan menggunakan Model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.
4. Sekolah, untuk membantu dalam meningkatkan mutu pendidikan melalui penggunaan Model Kooperatif tipe *teams Games Tournament*.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini akan dikemukakan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di kelas IV SDN33 Rawang Barat Kota Padang serta saran-saran yang dirasa perlu sesuai dengan hasil penelitian.

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil uji hipotesis di dapat bahwa  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel, yaitu  $(2,4673 > 2,003241)$  yang dibuktikan dengan taraf signifikan  $\alpha$  0,05.
2. Terdapat perbedaan yang mendominasi antara hasil belajar pada kelas eksperimen yang belajar dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

3. Pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di kelas IV SDn 33 Rawang Barat Kota Padang.

## **B. Saran**

1. Diharapkan kepada guru yang akan mengajarkan pokok bahasan mengenai struktur organisasi desa dan kecamatan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk dapat menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi dan aktivasi siswa di kelas yang berdampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak hanya dilakukan pada pelajaran PKn saja. Hal ini dimaksudkan pada mata pelajaran ini pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT telah memberikan hasil yang positif maka perlu kiranya diterapkan pada mata pelajaran lain agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam semua mata pelajaran disekolah.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agus Irianto. 2015. *Statistik: Konsep, Aplikasi, dan Pengembangannya*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Etin Solihatin dan Raharjo. 2011. *Kooperatif Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Isjoni. 2011. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Istarani. 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Kadir. 2015. *Satatiska Terapan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Karunia Eka Lestari & Mokhammad Ridwan Yudhanegara. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Nana Sudjana. 2011. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nur asma. 2008. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Padang: UNP Press. Nusa Media.
- Robert E Slavin. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset, Praktik*. Bandung: Nusa Media.