

EXECUTIVE SUMMARY

**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN PKn BERBASIS MODEL
KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT) UNTUK
SISWA KELAS IV SD NEGERI 15 SUNGAI LIMAU
KABUPATEN PADANG PARIAMAN**

Oleh:

Shania Nisahuri

NPM. 1810013411100



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

ARTIKEL PENELITIAN

**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN PKn BERBASIS MODEL
KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT) UNTUK SISWA KELAS
IV SD NEGERI 15 SUNGAI LIMAU KABUPATEN PADANG PARIAMAN**

Disusun Oleh :

**Shania Nisahuri
NPM. 1810013411100**

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Modul Pembelajaran PKn Berbasis Model Kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 15 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman**” untuk persyaratan wisuda.

Padang, Juli 2022

Disetujui Oleh :
Pembimbing

M Tamrin S.Ag. M.Pd

EXECUTIVE SUMMARY

Shania Nisahuri. 2022. "Pengembangan Modul Pembelajaran PKn Berbasis Model Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 15 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman" Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pembimbing: M Tamrin S.Ag, M.Pd

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menghasilkan proses pembelajaran dan suasana agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi diri untuk memiliki kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan oleh peserta didik dan juga masyarakat. Pendidikan dapat juga dikatakan sebagai bimbingan yang diberikan kepada anak dalam masa pertumbuhan dan perkembangannya untuk mencapai tingkat kedewasaan yang bertujuan untuk menambah ilmu pengetahuan, membentuk karakter diri, dan mengarahkan anak untuk menjadi pribadi yang lebih baik. Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengingatkan akan pentingnya nilai hak dan kewajiban warga negara, sehingga segala sesuatu yang dilakukan sesuai dengan tujuan, cita-cita bangsa dan tidak menyimpang dari apa yang diharapkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, dalam pelaksanaan pembelajaran masih terlihat guru lebih aktif dalam memberikan materi dengan menggunakan metode ceramah, selanjutnya guru memberikan tugas pada LKS yang telah disediakan, sehingga terlihat pada proses pembelajaran sedikit monoton. Sehingga kurang aktif dan kurang bersemangat siswa dalam mengikuti pelajaran di kelas. Belum pernah menggunakan modul pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). pada materi mensyukuri keberagaman umat beragama di Indonesia. peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Modul Pembelajaran PKn Berbasis Model Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 15 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman"

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4D yaitu *Define, Design, Development* dan *Disseminate*. Namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap *Develop*. Instrument dalam penelitian ini menggunakan lembar validitas dan praktikalitas. Pada tahap validasi modul yang sudah dirancang dilanjutkan dengan kegiatan validasi oleh validator yang terdiri dari 3 orang dosen ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Tahap praktikalitas dilakukan setelah modul di validasi dan layak untuk diuji cobakan dengan tujuan mengetahui tingkat kepraktisan modul pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan modul pembelajaran PKN berbasis Model Kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan rata-rata validitas secara keseluruhan 92,28% dengan kategori sangat valid, sedangkan rata-rata praktikalitas oleh guru secara keseluruhan 93,18% dengan kategori sangat praktis dan memperoleh hasil praktikalitas oleh siswa dengan rata-rata secara keseluruhan 88,54% dengan kategori praktis.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran PKn berbasis model kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) ini sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran PKn sehingga dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar dalam pembelajaran di kelas IV SD Negeri 15 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman.

Kata Kunci: R&D, Modul, *Teams Games Tournaments*, PKn

Executive Summary

Shania Nisahuri. 2022. "Development of Civics Learning Module Based on Cooperative Model Teams Games Tournament (TGT) for Fourth Grade Students of SD Negeri 15 Sungai Limau, Padang Pariaman Regency" Thesis. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

Advisor: M Tamrin S.Ag, M.Pd

Education is a conscious and planned effort to produce a learning process and atmosphere so that students can actively develop their potential to have personality, intelligence, noble character and skills needed by students and the community. Education can also be said as guidance given to children in their growth and development period to reach a maturity level that aims to increase knowledge, shape self-character, and direct children to become better individuals. Citizenship Education is education that reminds the importance of the value of the rights and obligations of citizens, so that everything is done in accordance with the goals, ideals of the nation and does not deviate from what is expected.

Based on the results of interviews that have been carried out, in the implementation of learning, teachers are still seen to be more active in providing material using the lecture method, then the teacher gives assignments to the worksheets that have been provided, so that the learning process is a bit monotonous. So that students are less active and less enthusiastic in following lessons in class. Have never used the TGT (Teams Games Tournament) learning module in the material of being grateful for the diversity of religious communities in Indonesia. The researcher will conduct a research with the title "Development of Civics Learning Module Based on Cooperative Model of Teams Games Tournament (TGT) for Fourth Grade Students of SD Negeri 15 Sungai Limau, Padang Pariaman Regency".

The type of research carried out is Research and Development (R&D) research using a 4D development model, namely Define, Design, Development and Disseminate. However, in this research, it only reached the Develop stage. The instrument in this study used a validity and practicality sheet. At the validation stage, the module that has been designed is continued with validation activities by a validator consisting of 3 expert lecturers, namely material experts, linguists, and design experts. The practicality stage is carried out after the module is validated and is feasible to be tested with the aim of knowing the level of practicality of the learning module.

Based on the results of research on the development of PKN learning modules based on the Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Model with an overall validity average of 92.28% with a very valid category, while the average practicality by teachers is 93.18% in a very practical category and obtaining practical results by students with an overall average of 88.54% in the practical category.

From the results of the study, it can be concluded that the Civics learning module based on the Teams Games Tournaments (TGT) cooperative model is very valid and very practical to use in Civics learning so that it can be used as one of the teaching materials in learning in class IV SD Negeri 15 Sungai Limau, Padang Pariaman Regency.

Keywords: R&D, Module, *Teams Games Tournaments*, PKn

DAFTAR PUSTAKA

- Ismail, & Hartati, S. (2020) *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jawa Timur : Qiara Media.
- Daryanto. (2013). *Menyusun Modul*. Yogyakarta: Gava Media
- Sa'adah, R. N & Wahyu. (2020). *Metode Penelitian R&D (Research and Development)*. Malang : Literasi Nusantara.
- Winantaputra, U. S (2014). *Pembelajaran PKn di SD*. Tangerang Selatan :Universitas Terbuka.
- Susanto, A. (2019). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Alfurqan, A., Tamrin, M., Trinova, Z., & Zuhdiyah, Z. (2019). *The problematics of Islamic religious education teacher in using of instructional media at SD Negeri 06 Pancung Soal Pesisir Selatan*. *Al-Ta Lim Journal*, Volume 26, Number 1, February, 2019, Page 56-64
- Alfurqan, A., Tamrin, M., Trinova, Z. (2021). *Implementation Of Problem Solving Methods in The Learning of Slamic Religious Education (PAI) Students of Class VI Elementary School*. *Jurnal CERDAS Proklamator*, Vol. 9, No. 1, Edisi Juni 2021, Hal.53-59
- Alfurqan, A., Trinova, Z., Tamrin, M., & Khairat, A (2020). *Membangun Sebuah Pengajaran Filosofi Personal: Konsep dari Pengembangan dan Pendidikan Dasar*. *Jurnal Tarbiyah al-Awlad*, Volume 10, Nomor 2, 2020, Page 213-222
- Kristiantari, Rini. 2014. Analisis Kesiapan Guru Sekolah Dasar dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Tematik Integratif Menyongsong Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol.3. No.2.Hlm.460-470
- Kurniati, Annisah. 2016. Pengembangan Modul Matematika Berbasis Konstektual Terintegrasi Ilmu Keislaman.*Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*. Vol.4. No.1. Hlm. 43-58
- Ratna, Kasni, Yuniendel; Zulvia, Trinova; Vonny, W. M. T. A. (2022). *Analisis Strategi Lightening the Learning Climate pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. *I(11)*, 82–83.
- Tamrin, M., Amrina, Z., Arifin., E. (2014). *Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran di SD 29 Ganting Utara Kecamatan Padang Timur Kota Padang*. *Jurnal Cerdas Proklamator*, Volume 2, Nomor 2, Desember, 2014, Halaman 114-132
- Tamrin, M., Azkiya, H., & Sari, S. (2017). *Problems faced by the teacher in maximizing the use of learning media in Padang*. *Al-Ta Lim Journal*, Volume 24, Number 1, February, 2017, Page 60-66

- Tamrin, M., Nurman, R. (2021). *Development of IPS Learning Module with Contextual Teaching and Approach Learning for Class IV SD Students. Jurnal CERDAS Proklamator, Vol. 9, No. 1, Edisi Juni 2021, M. Tamrin, Hal.45-52*
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif :Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.