

EXECUTIVE SUMMARY

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU GAMBAR PEMBELAJARAN PKn
BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* UNTUK
SISWA KELAS III SD NEGERI 045/XI KOTO DUA**

Oleh :

**ROHMATIN AMILTI
NPM. 181001341112**



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

HALAMAN PERSETUJUAN

EXECUTIVE SUMMARY

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU GAMBAR PEMBELAJARAN PKn
BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* UNTUK
SISWA KELAS III SD NEGERI 045/XI KOTO DUA**

Disusun Oleh :

**ROHMATIN AMILTI
NPM. 1810013411112**

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Kartu Gambar Pembelajaran PKn Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Untuk Siswa Kelas III SD Negeri 045/XI Koto Dua**” untuk persyaratan wisuda 2022.

Padang, Agustus 2022

Disetujui oleh:
Pembimbing



Darwianis, S.Sos., M.H

Executive Summary

Rohmatin Amilti. 2022. “Pengembangan Media Kartu Gambar Pembelajaran PKn Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Untuk Siswa Kelas III SD Negeri 045/XI Koto Dua”. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta”

Pembimbing : Darwianis, S.Sos., M.H

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya memungkinkan untuk berfungsi secara adekuat dalam kehidupan masyarakat”. Pendidikan merupakan hal yang penting dalam membangun peradaban bangsa. Pendidikan adalah satu-satunya aset untuk membangun sumberdaya manusia yang berkualitas. Lewat pendidikan bermutu, bangsa dan negara akan terjunjung tinggi martabat dimata dunia.

Belajar adalah suatu proses atau usaha yang dilakukan seseorang secara berkelanjutan dan terus-menerus. Sehingga seseorang yang sedang belajar mendapatkan hasil atau perubahan pada pengetahuan, pemahaman dan juga sikap untuk menuju kearah yang lebih baik dari sebelumnya. Hal tersebut adalah hasil yang didapatkan dari berbagai pelatihan dan pengalaman sendiri dalam menjalin hubungan dengan lingkungannya.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4D yaitu *define, design, development* dan *disseminate*. Karena keterbatasan waktu, penelitian ini hanya sampai tahap *development*. Subjek uji coba media pembelajaran PKn ini adalah siswa kelas III SD Negeri 045 Koto Dua yang berjumlah 20 orang siswa. Selanjutnya dilakukan tahap validasi pada media yang sudah dirancang, media divalidasi oleh 3 orang dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta. Untuk tahap praktikalitas dilakukan setelah tahap validasi dan layak diuji cobakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media Kartu Gambar pada pembelajaran PKn berbasis *CTL* diperoleh rata-rata validasi secara keseluruhan 89,5% dengan kriteria valid, sedangkan untuk rata-rata praktikalits oleh guru secara keseluruhan diperoleh rata-rata 96,8% dan siswa keseluruhan dengan rata-rata 96% dengan kriteria sangat praktis.

Dengan demikian Pengembangan Media Kartu Gambar Pada Pembelajaran PKn Berbasis *Contextual Teaching and Learning* diperoleh kriteria valid dan sangat praktis dalam pembelajaran PKn, sehingga dapat digunakan sebagai salah satu media dalam pembelajaran di kelas III SD Negeri 045 Koto Dua.

Kata Kunci : Kartu Gambar, Pembelajaran PKn, *Contextual Teaching and Learning*

Rohmatin Amilti. 2022. "Development Of Picture Card Civics Learning Media Based On Contextual Teaching and Learning For Third Grade Students Of Elementary School 045/XI Koto Dua". Essay. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

Advisor : Darwianis, S.Sos., M.H

Education is a process in order to influence students so that they can adapt as best they can to their environment and thereby will cause changes in themselves that allow them to function adequately in community life. Education is important in building a nation's civilization. Education is the only asset to build quality human resources. Through quality education, the nation and state will uphold dignity in the eyes of the world.

Learning is a process or effort that is carried out by a person continuously and continuously. So that someone who is learning gets results or changes in knowledge, understanding and also attitudes to get to a better direction than before. This is the result obtained from various trainings and own experiences in establishing relationships with their environment.

The type of research conducted is Research and Development (R&D) research using a 4D development model, namely define, design, development and disseminate. Due to time constraints, this research is only up to the development stage. The subjects of this Civics learning media trial were third grade students of SD Negeri 045 Koto Dua, totaling 20 students. Furthermore, the validation stage was carried out on the media that had been designed, the media was validated by 3 lecturers at the Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University. For the practicality stage, it is carried out after the validation stage and deserves to be tested to determine the level of practicality of the media.

Based on the results of research on the development of Picture Card media in CTL-based Civics learning, an overall validation average of 89.5% was obtained with valid criteria, while the practical average by the teacher as a whole obtained an average of 96.8% and the overall student average was an average of 96% with very practical criteria.

Thus the Development of Picture Card Media in Civics Learning Based on Contextual Teaching and Learning obtained valid and very practical criteria in Civics learning, so that it can be used as one of the media in learning in class III SD Negeri 045/XI Koto Dua.

Keywords: Picture Cards, Civics Learning, Contextual Teaching and Learning

DAFTAR PUSTAKA

- Kistian, A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Langung Kabupaten Aceh Barat. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2).
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Sadidah, S., & Nursalim, M. (2019). Penggunaan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan 1-10 Pada Siswa Kelompok A TK Krisnamurti III Surabaya. *Jurnal Program Studi PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNESA*.