

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

SKRIPSI

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

Oleh :
SHANIA NISAHURI
NPM. 1810013411100



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

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Shania Nisahuri
NPM : 1810013411100
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Modul Pembelajaran PKn Berbasis Model
Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Untuk Siswa kelas
IV SD Negeri 15 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman

Disetujui untuk diujikan oleh

Pembimbing



M. Tamrin S. Ag. M. Pd

Mengetahui,

Dekan FKIP



Drs. Khairul, M.Sc.

Ketua Prodi






Dra. Zulfa Amrina, M.Pd.

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari Senin tanggal Dua Puluh Lima bulan April tahun Dua Ribu Dua Puluh Dua bagi :

Nama : Shunia Nisahuri
NPM : 1810013411100
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Modul Pembelajaran PKn Berbasis Model Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 15 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman

Tim Penguji

Nama		Tanda Tangan
1. M. Tamrin S.Ag, M.Pd	(Ketua)	1. 
2. Dr. M.Nursi, M.Si	(Anggota)	2. 
3. Dr. Muslim, S.H, M.Pd	(Anggota)	3. 

Lulus Ujian Tanggal : 25 April 2022

Mengetahui


Dekan FKIP
Drs. Khairul, M.Sc.

Ketua Program Studi PGSD

Dra. Zulfa Amrina, M.Pd

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

Shania Nisahuri¹, M. Tamrin¹
¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
Email : Shanianisahuri@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan modul pembelajaran PKn berbasis model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) untuk siswa kelas IV SD Negeri 15 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan menggunakan 4-D yang dibatasi menjadi 3-D. Tahapan yang dilakukan adalah *define, design and develop*. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 pada KD PKn 1.3. Pada proses validasi, modul divalidasi oleh 3 orang dosen validator, yaitu validator ahli materi, validator ahli bahasa dan validator ahli desain. Pada proses praktikalitas, modul diujicobakan oleh 1 orang guru dan 25 orang siswa kelas IV SD. Validasi yang telah dinilai oleh validator ahli materi **90,62%**, validasi bahasa **93,18%**, dan validasi desain **93,05%**, sehingga rata-rata keseluruhan nilai validitas dari tiga orang dosen ahli **92,28%** dengan kriteria sangat valid. Nilai praktikalitas oleh guru **93,18%** dan oleh siswa **88,54%**, sehingga rata-rata praktikalitas oleh guru dan siswa **90,86%** dengan kriteria sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa modul pembelajaran PKn berbasis model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) telah sangat valid dan sangat praktis digunakan untuk siswa maupun guru.

Kata Kunci : Modul, Pembelajaran PKn, Teams Games Tournament (TGT).

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTAK.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Pengembangan	6
F. Manfaat Pengembangan	7
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
BAB II LANDASAN TEORITIS	10
A. Kajian Teori	10
1. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan.....	10
a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan	10
b. Tujuan Pembelajaran PKn	12
c. Ruang Lingkup PKn	13
2. Modul Pembelajaran.....	15
a. Pengertian Modul Pembelajaran.....	15
b. Karakteristik Modul Pembelajaran.....	15
c. Desain Modul Pembelajaran	16
d. Prosedur Penyusunan Modul Pembelajaran	17
e. Langkah-langkah Penyusunan Modul Pembelajaran.....	17
3. Model Pembelajaran Teams Games Tournament.....	18
a. Pengertian Model Teams Games Tournament(TGT)	18
b. Langkah-langkah Model Teams Games Tournament.....	20
c. Kelebihan dan Kekurangan Model TGT	23
B. Penelitian Relevan	24
C. Kerangka Berpikir.....	26
BAB III METODE PENGEMBANGAN.....	28
A. Model Pengembangan.....	28
B. Prosedur Pengembangan.....	28
1. Tahap Pendefinisian.....	29

2. Tahap Perancangan	31
3. Tahap Pengembangan	31
C. Uji Coba Produk	34
1. Subjek Uji Coba.....	34
2. Jenis Data.....	34
3. Instrumen Pengumpulan Data.....	34
4. Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Hasil Pengembangan.....	38
1. Penyajian Data Uji Coba	38
2. Hasil Analisis Data	51
3. Revisi Produk.....	56
B. Pembahasan	61
BAB V PENUTUP	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN	70

DAFTAR BAGAN

Bagan :	Halaman
1. Kerangka Berfikir	27
2. Prosedur Pengembangan.....	33

DAFTAR TABEL

Tabel :	Halaman
1. Daftar Nama Dosen Validator.....	35
2. Skala Penilaian untuk Lembar Validasi dan Praktikalitas	35
3. Kriteria Penilaian Validitas	36
4. Kriteria Penilaian Praktikalitas.....	37
5. Kompetensi Inti	39
6. Kompetensi Dasar dan Indikator.....	39
7. Komponen modul pembelajatrn PKn berbasis <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	42
8. Saran Validator pada Aspek Materi,Bahasa dan Desain.....	49
9. Hasil Analisis Validitas Modul pada Aspek Materi.....	51
10. Hasil Analisis Validitas Modul pada Aspek Bahasa.....	52
11. Hasil Analisis Validitas Modul pada Aspek Desain	53
12. Rekapitulasi Hasil ValiditasModul oleh Validator	53
13. Hasil Analisis Praktikalitas Modul oleh Guru	54
14. Hasil Analisis Praktikalitas Modul oleh Siswa	55
15. Rekapitulasi Hasil Analisis Praktikalitas Modul oleh Guru dan Siswa	56
16. Gambar Revisi Modul oleh Ahli Materi	57
17. Gambar Revisi Modul oleh Ahli Bahasa.....	57
18. Gambar Revisi Modul oleh Ahli Desain	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran :	Halaman
1. Kisi- kisi Lembar Validasi Modul Pembelajaran PKn Berbasis Model Kooperatif Teams Gamse Tournament (TGT)	71
2. Hasil Angket Validasi Modul oleh Validator Ahli Materi.....	72
3. Hasil Analisis Validasi Modul oleh Ahli Materi	74
4. Kisi-kisi Lembar Validasi Modul Pembelajaran PKn Berbasis Model Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Ahli bahasa	77
5. Hasil Angket Validasi Modul oleh Validator Ahli Bahasa.....	78
6. Hasil Analisis Validasi Modul oleh Ahli Bahasa.....	80
7. Kisi-Kisi Lembar Modul Pembelajaran PKn Berbasis Model Kooperatif Teams Gamse Tournament (TGT) Ahli Desain.....	82
8. Hasil Angket Validasi Modul oleh Validator Ahli Desain	83
9. Hasil Analisis Validasi Modul oleh Validator Ahli Desain	85
10. Rekapitulasi Hasil Analisis Validasi Modul oleh Validator	87
11. Kisi-kisi Lembar Praktikalitas Modul oleh Guru dan Siswa	88
12. Hasil Angket Praktikalitas Modul oleh Guru.....	89
13. Hasil Analisis Praktikalitas Modul oleh Guru	91
14. Hasil Angket Praktikalitas Modul oleh Siswa	95
15. Hasil Analisis Praktikalitas Modul oleh Siswa	99
16. Rekapitulasi Hasil Analisis Praktikalitas Modul oleh Guru dan Siswa	103
17. Surat Permohonan Izin Penelitian	104
18. Surat Permohonan Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Padang Pariaman.....	105
19. Lampiran Dokumentasi penelitian	106
Surat Keterangan Selesai Penelitian	108