

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Validitas modul pembelajaran PKn berbasis model kooperatif *teams games tournament* (TGT) untuk siswa kelas IV SD Negeri 15 Sungai Limau dinyatakan sangat valid dengan persentase 92,28%. Dimana pada validasi materi mendapat nilai dengan persentase 90,62% pada validasi bahasa mendapat nilai dengan persentase 93,18%, dan pada validasi desain mendapat nilai dengan persentase 93,05%. Hal ini menunjukkan bahwa modul ini dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk siswa kelas IV SD.
2. Praktikalitas modul pembelajaran PKn berbasis model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) untuk siswa kelas IV SD Negeri 15 Sungai Limau yang sudah digunakan oleh guru dan siswa kelas IV diperoleh dengan persentase 90,86% dan dinyatakan sangat praktis. Pada praktikalitas modul oleh guru diperoleh nilai dengan persentase 93,18% dan pada praktikalitas oleh siswa diperoleh nilai dengan persentase 88,54%. Hal ini menunjukkan bahwa modul ini dapat digunakan sebagai bahan ajar bagi guru dan siswa.

### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan sebagai berikut.

1. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan modul pembelajaran PKn berbasis model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan KD dan materi yang lainnya.
2. Bagi guru kelas IV, agar bisa memanfaatkan modul ini dengan baik sebagai alternatif bahan belajar yang dapat digunakan sebagai sumber belajar tambahan.
3. Bagi siswa kelas IV SD, agar bisa memanfaatkan modul pembelajaran PKn berbasis model kooperatif *teams games tournament* (TGT) ini dengan baik sebagai sumber belajar.
4. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang penggunaan bahan ajar berupa modul PKn berbasis model kooperatif *teams games tournament* (TGT) untuk siswa kelas IV SD negeri 15 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman.