

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD*  
BERBASIS *TEAMS GAMES TOURNAMENT* PADA  
PEMBELAJARAN PPKN KELAS IV SEKOLAH DASAR**



*Mencerdaskan dan  
Memantabatkan Bangsa*

**Oleh:**

**Andini Dewanti**

**1107619058**

**SKRIPSI**

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan  
Gelar Sarjana Pendidikan**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2024**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN  
PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI**

Judul : Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Teams Games Tournament* Pada Pembelajaran PPKn Kelas IV Sekolah Dasar.

Nama Mahasiswa : Andini Dewanti

Nomor Registrasi : 1107619058

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

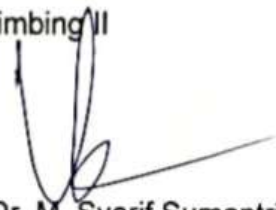
Tanggal Ujian : 3 Januari 2024

Pembimbing I





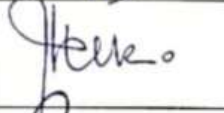
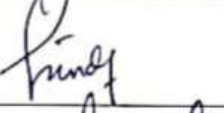

Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd  
NIP.196809051993032002

Pembimbing II



Prof. Dr. M. Syarif Sumantri, M.Pd  
NIP.196106151986121001

**Panitia Ujian/Sidang Skripsi**

Nama	Tandatangan	Tanggal
Dr. Murni Winarsih, M.Pd (Penanggungjawab)*		22/01/2024
Dr. Wirda Hanim, M.Psi (Wakil Penanggungjawab)**		22/01/2024
Prof. Dr. Yurniwati, M.Pd (Ketua Penguji)***		17/01/2024
Linda Zakiah, M.Pd (Penguji 1)****		15-01-2024
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd (Penguji 2)****		15-01-2024

**Catatan:**

- \* Dekan FIP
- \*\* Wakil Dekan I
- \*\*\* Ketua Penguji
- \*\*\*\* Dosen Penguji selain pembimbing dan Koordinator Program Studi

**PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD BERBASIS TEAMS GAMES  
TOURNAMENT PADA PEMBELAJARAN PPKN KELAS IV SD**

**Andini Dewanti**

**ABSTRAK**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media *flashcard* berbasis *teams games tournament* pada pembelajaran PPKn di kelas IV Sekolah Dasar. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ASSURE, yaitu *Analyze learner, State objectives, Select methods, media, and material, Utilize media, and material, Requeire learner participation, Evaluate and revise*. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara dan kuesioner. Validasi produk media dilakukan oleh tiga ahli, yaitu satu ahli materi, satu ahli media dan satu ahli bahasa. Kemudian dalam uji coba produk dilakukan tiga tahap, yaitu: *one to one, small group, dan field test*. Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan validasi ahli materi mendapatkan presentase sebesar 93,3% (sangat baik), validasi ahli media sebesar 94,6% (sangat baik), dan validasi ahli bahasa sebesar 82% (sangat baik). Kemudian tiga tahapan uji coba produk mendapatkan nilai rata-rata presentase sebesar 95% (sangat baik). Dengan demikian, maka media *flashcard* berbasis *teams games tournament* dianggap layak digunakan sebagai media pembelajaran PPKn materi Sejarah perjuangan kemerdekaan NKRI kelas IV Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** *Flashcard, Teams Games Tournament* (TGT), PPKn, NKRI, ASSURE.

**Development of Teams Games Tournament Based Flashcard Media  
in Teaching Civics for Fourth Grade Elementary School**

**Andini Dewanti**

**ABSTRACT**

*This development research aims to develop flashcard media based on teams games tournament in PPKn learning in grade IV elementary schools. The method used in this study is Research and Development (R&D) with ASSURE development model, namely Analyze learner, State objectives, Select methods, media, and material, Utilize media, and material, Requite learner participation, Evaluate and review. The instruments used in this study were interviews and questionnaires. Media product validation is carried out by three experts, namely one material expert, one media experts and one linguist. Then in product trials carried out three stages, namely: one to one, small group, and field test. The results of research and development showed that material expert validation received a percentage of 93.3% (very good), media expert validation of 94,6% (very good), and linguist validation of 82% (very good). Then the three stages of product trials get an average percentage value of 95% (very good). Thus, the flashcard media based on teams games tournament is considered suitable to be used as a learning medium for PPKn material on the history of the struggle for independence of the Republic of Indonesia grade IV elementary schools.*

**Keyword:** Flashcard, Teams Games Tournament (TGT), PPKn, NKRI, ASSURE.

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

Nama : Andini Dewanti

No. Registrasi : 1107619058

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Teams Games Tournament* Pada Pembelajaran PPKn Kelas IV Sekolah Dasar”** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan September 2022 – Oktober 2023
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 16 Oktober 2023

Yang Membuat Pernyataan,



Andini Dewanti



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Andini Dewanti  
NIM : 1107619058  
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Alamat email : ndinidewanti@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi     Tesis     Disertasi     Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media Flashcard Berbasis Teams Games Tournament  
Pada Pembelajaran PPKn Kelas IV Sekolah Dasar

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta

Penulis

  
( Andini Dewanti )  
nama dan tanda tangan

MOTTO

وَمَا اللَّذَّةُ إِلَّا بَعْدَ التَّعَبِ

*“Wa mal ladzzatu illa ba’dat ta’bi”*

Artinya: Tidak ada kenikmatan kecuali setelah kepayahan.



## LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Teams Games Tournament* Pada Pembelajaran PPKn Kelas IV Sekolah Dasar”. Dengan terselesaikannya skripsi ini, peneliti mempersembahkan kepada:

1. Skripsi ini saya persembahkan sepenuhnya kepada keluarga tercinta, Bapak Edy Pujorachmanto, Ibu Mindayani, Akbar Fitriansyah, serta semua keluarga penulis yang tiada hentinya senantiasa memberikan motivasi baik secara moral, materi, dan do'a bagi penulis demi kelancaran skripsi ini.
2. Dosen pembimbing, Ibu Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd., dan Bapak Prof. Dr. Muhammad Syarif Sumantri, M.Pd., yang senantiasa membimbing peneliti dalam melakukan penelitian dari awal hingga akhir.
3. Segenap Civitas Akademika kampus Universitas Negeri Jakarta khususnya Dosen, Karyawan, Staf Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan teman-teman Angkatan 2019 maupun lintas Angkatan yang menemani hari-hari peneliti saat perkuliahan berlangsung.



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Teams Games Tournament* Pada Pembelajaran PPKn Kelas IV Sekolah Dasar” dapat diselesaikan. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Peneliti menyadari sepenuhnya, terselesaikannya skripsi ini bukan semata-mata hasil kerja keras peneliti sendiri. Untuk itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada berbagai pihak.

Pertama kepada Ibu Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd, selaku pembimbing I dan Bapak Prof. Dr. M. Syarif Sumantri, M.Pd, selaku pembimbing II keduanya telah meluangkan waktu untuk memeriksa dan mengarahkan peneliti dalam menyusun proposal penelitian ini.

Kedua, kepada Ibu Dr. Murni Winarsih, M.Pd dan Ibu Dr. Wirda Hanim, M.Psi selaku Dekan dan Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberi izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.

Ketiga, kepada Ibu Dr. Gusti Yarmi, M.Pd, selaku koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Bapak Drs. Dudung Amir Soleh, M.Pd, selaku Pembimbing Akademik, serta seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membimbing dan memberikan berbagai ilmunya bagi peneliti selama mengikuti pendidikan.

Keempat, kepada Kepala dan guru-guru SDN Tanah Tinggi 03 Jakarta Pusat yang telah memberikan izin dan membantu pelaksanaan penelitian di sekolah.

Kelima, kepada rekan-rekan Salsabila Kharimah, Athiyah Zain, Aprillia Trisnawaty, Olivia Ratna, Resha Putri, dan Fhadya Giaani Salsabila

yang telah mendo'akan, mendukung, dan menyediakan waktu untuk mendiskusikan hal-hal terkait dengan masalah skripsi ini.

Lebih khusus lagi adalah untuk orang tua tercinta serta saudara-saudara peneliti, yang dengan penuh cinta kasih dan kesabaran telah mendo'akan serta mendukung peneliti untuk menyelesaikan studi.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam skripsi ini, untuk itu segala kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat diharapkan untuk membangun penyempurnaan pembuatan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi civitas akademika Universitas Negeri Jakarta, akhir kata peneliti ucapkan terima kasih.

Jakarta, 20 September 2023

Peneliti,

Andini Dewanti



## DAFTAR ISI

COVER JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT</i> .....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....	vi
MOTTO .....	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Perumusan Masalah .....	8
E. Kegunaan Hasil Penelitian .....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Media Pembelajaran <i>Flashcard</i> .....	10
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	10
2. Fungsi Media Pembelajaran .....	11
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	12
4. Pengertian <i>Flashcard</i> .....	14
5. Ciri-Ciri <i>Flashcard</i> .....	14
6. Langkah-Langkah Penggunaan <i>Flashcard</i> .....	16
7. Manfaat <i>Flashcard</i> .....	18
8. Penilaian Media Pembelajaran .....	19
B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> ..20	
1. Pengertian <i>Teams Games Tournament</i> .....	20

2. Langkah-Langkah <i>Teams Games Tournament</i> .....	22
3. Kelebihan dan Kekurangan <i>Teams Games Tournament</i> .....	23
C. Implementasi Komponen TGT pada <i>Flashcard</i> .....	24
D. Pembelajaran PPKn .....	25
1. Pengertian Mata Pelajaran PPKn .....	25
2. Tujuan Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar .....	26
3. Cakupan Materi PPKn Kelas IV Mengenai Negara Kesatuan Republik Indonesia .....	27
E. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar .....	29
1. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar .....	29
2. Perkembangan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar .....	30
3. Perkembangan Sosial-Emosional Siswa Kelas IV SD .....	31
4. Perkembangan Moral Siswa Kelas IV SD .....	33
5. Perkembangan Bahasa Siswa Kelas IV SD .....	35
F. Hasil Penelitian Relevan .....	36
G. Kerangka Konsep Pengembangan .....	39
H. Rancangan Model .....	41
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	44
A. Tujuan Penelitian .....	44
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	44
C. Pendekatan dan Metode Penelitian .....	44
D. Prosedur Pengembangan .....	45
E. Instrumen Penelitian.....	53
F. Teknik Analisis Data.....	61
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	64
A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan.....	64
1. <i>Analyze Learners</i> (Menganalisis Peserta Didik) .....	64
2. <i>State Objective</i> (Menetapkan Tujuan Pembelajaran dan Standar Kompetensi) .....	66
3. <i>Select Methods, Media, and Materials</i> (Memilih Metode, Media, dan Materi) .....	67
4. <i>Utilize Media and Materials</i> (Menggunakan Media dan Materi) .....	69
5. <i>Require Learner Participation</i> (Mengharuskan Partisipasi Peserta Didik) .....	83
6. <i>Evaluate and Revise</i> (Mengevaluasi dan Merevisi) .....	84

B. Nama Produk .....	84
C. Karakteristik Produk .....	85
D. Analisis Data .....	87
1. Uji <i>One to One</i> .....	87
2. <i>Small Group</i> .....	88
3. <i>Field Test</i> .....	89
E. Prosedur Pemanfaatan Produk .....	91
F. Pembahasan .....	92
G. Keterbatasan Penelitian .....	99
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....	100
A. Kesimpulan .....	100
B. Implikasi .....	102
C. Saran .....	102
DAFTAR PUSTAKA.....	104
LAMPIRAN .....	108



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Implementasi Komponen TGT Pada <i>Flashcard</i> .....	24
Tabel 2.2 Elemen, Capaian, Indikator Pembelajaran PPKn Kelas IV .....	28
Tabel 2.3 Tujuan Pembelajaran PPKn Kelas IV .....	29
Tabel 3.1 Instrumen Pengumpulan Data.....	53
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Wawancara Guru.....	54
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Wawancara Siswa .....	55
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Kuesioner Siswa.....	57
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Uji Validasi Ahli Media .....	57
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Uji Validasi Ahli Materi .....	59
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Uji Validasi Ahli Bahasa .....	60
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Uji Pengguna (Peserta Didik).....	61
Tabel 3.9 Aturan Pemberian Skor .....	62
Tabel 3.10 Tabel Kriteria Kelayakan Produk.....	62
Tabel 4.1 Pemetaan Elemen, Capaian Pembelajaran, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran.....	66
Tabel 4.2 Hasil Rekapitulasi Ahli Materi.....	69
Tabel 4.3 Hasil Rekapitulasi Ahli Media .....	71
Tabel 4.4 Hasil Rekapitulasi Ahli Bahasa.....	73
Tabel 4.5 Saran dan Tindak Lanjut Terhadap Media <i>Flashcard</i> .....	75
Tabel 4.6 Perbandingan <i>Flashcard</i> dengan Media <i>Flashcard</i> Berbasis TGT .....	85
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Uji <i>One to One</i> .....	88
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Uji <i>Small Group</i> .....	89
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil <i>Field Test</i> .....	90

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Rancangan Media <i>Flashcard</i> Berbasis TGT .....	42
Gambar 3.1 Tahap Model Pengembangan ASSURE.....	45
Gambar 3.2 Rancangan Desain <i>Flashcard</i> .....	48
Gambar 4.1 Ukuran <i>Flashcard</i> Berbasis TGT sebelum direvisi.....	77
Gambar 4.2 Ukuran <i>Flashcard</i> Berbasis TGT setelah direvisi.....	77
Gambar 4.3 Kartu hukuman sebelum direvisi .....	78
Gambar 4.4 Kartu hukuman setelah direvisi .....	78
Gambar 4.5 Buku panduan <i>flashcard</i> sebelum direvisi .....	79
Gambar 4.6 Buku panduan <i>flashcard</i> setelah direvisi .....	79
Gambar 4.7 Perubahan bahan kertas pada buku panduan <i>flashcard</i> .....	80
Gambar 4.8 Kartu tokoh sebelum direvisi .....	81
Gambar 4.9 Kartu tokoh setelah direvisi .....	81
Gambar 4.10 Perbaikan penggunaan huruf kapital pada kartu tokoh.....	82

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Wawancara Analisis Kebutuhan.....	109
Lampiran 2 Hasil Produk.....	114
Lampiran 3 Instrumen Validasi Ahli Materi .....	119
Lampiran 4 Instrumen Validasi Ahli Media .....	122
Lampiran 5 Instrumen Validasi Ahli Bahasa .....	125
Lampiran 6 Surat Keterangan Validasi.....	128
Lampiran 7 Surat Penelitian.....	131
Lampiran 8 Uji <i>One to One</i> .....	133
Lampiran 9 Uji <i>Small Group</i> .....	138
Lampiran 10 <i>Field Test</i> .....	143
Lampiran 11 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian .....	148
Lampiran 12 Daftar Riwayat Hidup .....	149