

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* MATERI
INDAHNYA KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA PADA
MATA PELAJARAN IPS KELAS IV DI SDN CIKIWUL II**

SKRIPSI

**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



DISUSUN OLEH :

Merlinda

1601025085

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
JAKARTA**

2020

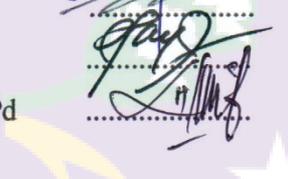
HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* MATERI
INDAHNYA KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV DI SDN
CIKIWUL II**

Nama : Merlinda
NIM : 1601025085

Setelah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi, dan direvisi sesuai saran penguji.

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
Hari : Sabtu
Tanggal : 7 November 2020
Tim Penguji

Nama Jelas	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua : Ika Yatri, M.Pd		2/12/2020
Sekretaris : Nurafni, M.Pd		8/12/2020
Pembimbing : Novanita Whindi A, M.Pd		30/11-2020
Penguji 1 : Khairil, M.Pd., Drs		13/11 - 2020
Penguji 2 : Sri Lestari Handayani, M.Pd		14/11 - 2020

Disahkan oleh,

Dekan


Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd

NIDN.00817126903



ABSTRAK

Merlinda. Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Materi Indahnya Keragaman Budaya Indonesia Pada Mata Pelajaran IPS kelas IV di Cikiwul II. Skripsi. Jakarta: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, 2020.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan produk media *flash card* untuk mata pelajaran IPS materi Indahnya Keragaman Budaya Indonesia pada kelas IV di Sekolah Dasar. Dengan adanya media *flash card* ini, diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan untuk siswa.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada model pengembangan ADDIE. Pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan angket, peneliti melakukan penelitian dan pengembangan *flash card* kepada siswa kelas IV (empat) Sekolah Dasar.

Pengembangan media *flash card* dengan model pengembangan ADDIE melalui beberapa tahapan, diantaranya tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Hasilnya dari pengembangan tersebut, dihasilkan sebanyak 34 buah *flash card* media pembelajaran untuk mata pelajaran IPS materi Indahnya Keragaman Budaya Indonesia pada kelas IV di Sekolah Dasar. Pengembangan yang terlihat dari *flash card* yang dihasilkan adalah adanya *QR code* yang bisa dipindai/ *scan* menggunakan *smartphone*, hal tersebut yang menjadi poin pengembangan atau pembeda dari *flash card* pada umumnya.

Kata Kunci : Media pembelajaran, IPS, *Flash card* , *QR code*

ABSTRACT

Merlinda. The Development of Learning Media on the *Flash Card* Beautiful Diversity of Indonesian Culture in Social Studies Class IV in Cikiwul II. Essay. Jakarta: Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Prof. Muhammadiyah University. Dr. HAMKA, 2020.

This study aims to develop a media product for *flash cards* for social studies on the beauty of Indonesian cultural diversity in grade IV in elementary schools. With this media *flash card*, it is hoped that it can create a meaningful and fun learning atmosphere for students.

The method used in this research is the method *Research and Development* (R&D) which refers to the ADDIE development model. The data collection used were observation, interviews, and questionnaires. Researchers conducted research and development of *flash cards* for grade IV (four) elementary school students.

The development of media *flash card* with the ADDIE development model goes through several stages, including the analysis stage, the design stage, the development, stage the implementation stage, and the evaluation stage. As a result of this development, 34 were produced *flash cards* of learning media for social studies on the beauty of Indonesian cultural diversity in grade IV in elementary schools. The development that can be seen from *flash card* the resulting is the presence of a *QR code* that can be scanned / scanned using a *smartphone*, this is a development point or differentiator from *flash cards* in general.

Keywords : learning media, social studies, *flash cards*, *QR code*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
MOTTO	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1	
PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II	
KAJIAN TEORITIS	
A. Konsep Pengembangan Model.....	9
B. Konsep Model yang dikembangkan.....	14
C. Kerangka Teoritik.....	16
1. Hakikat IPS.....	16

2. Media Pembelajaran.....	23
3. Media <i>Flash Card</i>	28
4. Budaya.....	32
5. Uji Pengembangan dan Kelayakan	36
6. Kerangka berpikir.....	37
D. Rancangan Model.....	38

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan penelitian.....	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian	39
C. Karakteristik Model Yang Dikembangkan	41
D. Pendekatan Dan Metode Penelitian	42
E. Langkah-langkah Pengembangan Model.....	45
1. Penelitian Pendahuluan	45
2. Perencanaan Pengembangan Model.....	46
3. Validasi, Evaluasi dan Revisi Model	47
4. Implementasi Model.....	51

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Pengembangan Model	52
1. Tahap Analisis (<i>analysis</i>).....	52
2. Tahap Desain (<i>Design</i>).....	57
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	55
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	65
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	62
B. Kelayakan Media	63
1. Validasi	63
a. Validasi Ahli Media	63
b. Validasi Ahli Materi.....	64
c. Validasi Pakar Pendidikan.....	65
2. Revisi.....	66
a. Revisi Ahli Media	67

b. Revisi Ahli Materi.....	68
c. Revisi Pakar Pendidikan.....	68
C. Efektifitas Model	68
1. Tahap Implementasi.....	68
a. Uji Coba Kelompok Kecil.....	68
b. Uji Coba Kelompok Besar.....	70
D. Pembahasan Hasil Penelitian	71
1. Pengembangan Media	71
2. Faktor Pendukung dan Penghambat.....	72
3. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Flash Card</i>	73
BAB V	
KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
a. Kesimpulan	75
b. Implikasi.....	76
c. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	80

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan proses pembelajaran dan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang diperlukan peserta didik, bermasyarakat, bangsa dan negara. (Sinta, 2019)

Perlu ada sebuah terobosan dalam dunia pendidikan di Indonesia, yang mampu memberikan pencerahan bagi peserta didik. Pendidikan yang lebih terbuka, terarah dan tidak hanya membahas soal teknis keilmuan semata, namun suatu pendidikan yang mampu memberikan rangsangan inspiratif bagi terjadinya perubahan karakter peserta didik. Layanan pendidikan alternatif yang diprogramkan di luar sistem persekolahan tersebut bisa berfungsi sebagai pengganti, penambah, dan atau pelengkap pendidikan formal sistem persekolahan (Sudarsana, 2016)

Indonesia merupakan negara yang memiliki populasi yang sangat besar dengan berbagai perbedaan strata sosial, ras, suku, agama, dan kebudayaan. Semua itu perlu dipelajari, dimengerti, dan disadari sehingga tumbuh rasa persatuan, patriotisme, nasionalisme dan etos kerja. Pada

hakikatnya manusia itu selain makhluk individu yang harus mengenal dirinya juga sebagai makhluk sosial yaitu harus mampu hidup dan berinteraksi dengan manusia lainnya yakni dalam kehidupan bermasyarakat untuk mempelajari hal tersebut telah dirangkum dalam materi pembelajaran yakni Ilmu Pengetahuan Sosial IPS.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdesipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial diatas. (Susanto, 2014). IPS merupakan pencampuran dari beberapa ilmu sosial yang disederhanakan menjadi satu pokok bahasan. Kebudayaan merupakan salah satu pokok bahasan yang terdapat dalam ilmu antropologi.

Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan dan karya seni. Bahasa, sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetik. Ketika seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya dan menyesuaikan perbedaan-perbedaanya. (Kurniawan, 2012)

Wilayah Indonesia sangatlah luas. Setiap suku bangsa mempunyai adat istiadat yang berbeda. Adat istiadat itu mengatur kehidupan bersama. Adat istiadat tercermin dalam pakaian Adat, berbagai upacara adat, seperti upacara kematian, perkawinan, kelahiran, serta dalam tata pergaulan. Pakaian adat dipakai dalam upacara-upacara adat, namun ada juga pakaian adat yang dipakai dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan lebih banyak menggunakan metode ceramah. Seharusnya, pada materi keragaman budaya bangsa Indonesia didukung dengan alat bantu mengajar yang bervariasi seperti media atau yang lainnya sehingga tidak tampak monoton dan membosankan. Bahwasannya pada materi keragaman budaya bangsa di Indonesia ini sangat penting dipahami oleh siswa dengan menggunakan media atau alat peraga. Hal ini akan merangsang rasa ingin tahu siswa dan juga siswa lebih mudah memahami, dengan demikian selain dengan mengembangkan aspek kognitif siswa juga dapat mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik.

Setiap anak didik dalam menjalani proses pendidikan dan pembelajarannya diperlukan sebuah proses belajar yang efektif. Proses pembelajaran siswa memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan. Proses pembelajaran hanya bermakna, bila kegiatan belajar dilakukan oleh peserta didik. Menurut Gagne yang dikutip dari Arief Sudirman (2003:6) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk dapat belajar. Media belajar diakui sebagai salah satu faktor keberhasilan belajar. Dengan memaksimalkan

seluruh indra siswa dalam belajar menjadi lebih bermakna. Alasan-alasan inilah yang membuat banyak pengembang media pembelajaran sebagai bentuk upaya optimalisasi potensi dan proses pembelajaran hingga mencapai target yang diharapkan. Upaya proses pengkajian proses pembelajaran terutama ilmu pengetahuan sosial (IPS) masih terus dilakukan. Perlu diketahui bahwa sampai saat ini pembelajaran ilmu pengetahuan sosial masih dipandang sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan oleh sebagian siswa. Upaya untuk mengatasi masalah ini telah dilakukan oleh pemerintah yaitu dengan mengadakan penataran-penataran guru tentang pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Di sisi lain peningkatan pemahaman isi pelajaran (IPS) juga menuntut siswa banyak berlatih mengenai pemahaman materi.

Sementara itu masih banyak siswa yang malas untuk membaca, belajar dan mengerjakan soal-soal latihan secara mandiri. Dan tugas guru adalah mengupas dan menyajikan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) menjadi mata pelajaran menarik bagi siswa. Keberhasilan dalam pembelajaran biasanya diukur dari siswa dalam memahami dan menguasai materi yang dipelajari. Semakin banyak siswa yang dapat mencapai tingkat pemahaman dan penguasaan materi maka semakin tinggi keberhasilan pembelajaran tersebut

Budaya belajar lebih ditandai oleh budaya hafalan dari pada budaya berfikir, akibatnya banyak siswa yang menganggap bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran hafalan saja. Kondisi ini tidak hanya tampak pada perilaku siswa, akan tetapi pada guru dan kebijakan pimpinan sekolah serta harapan

orang tua. Akibatnya proses pembelajaran ditekankan kepada penguasaan bahan sebanyak-banyaknya, sehingga penggunaan metode ceramah lebih banyak dilakukan dan dipandang lebih efektif untuk mencapai tujuan tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut bahwa pembelajaran terdapat beberapa masalah, seperti guru tidak menggunakan media yang menarik untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) hanya bersumber pada materi yang disampaikan oleh guru melalui ceramah yang berakibat siswa menjadi pasif. Mengacu pada permasalahan yang telah dipaparkan tersebut, sangat diperlukan suatu media pembelajaran yang bertujuan untuk mendukung pembelajaran ilmu pengetahuan sosial khususnya pada materi Indahnya Keragaman Budaya Indonesia dengan cara mengembangkan media yang digunakan. Media inovatif yang dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berfikir kritis, menjadikan siswa aktif serta ikut terlibat langsung dalam proses penggunaan media pembelajaran.

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media *flashcard* untuk siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV pada materi Indahnya Keragaman Budaya Indonesia. Terdapat berbagai macam jenis permainan yang sudah ada dan hanya dimanfaatkan sebagai permainan semata, oleh karena itu peneliti tertarik untuk dapat mengembangkan media *flash card* agar permainan ini dapat digunakan sebagai media permainan dan juga sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif. Berdasarkan alasan diatas maka peneliti dalam melakukan penelitian dengan judul pengembangan media *flash*

card materi Indahnya Keragaman Budaya Indonesia pada mata pelajaran IPS kelas IV di SDN Cikiwul II.

B. Fokus penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti memberikan fokus penelitian yaitu pada siswa kelas IV. Bagaimana pengembangan media *flash card* dapat menunjang pembelajaran IPS pada materi Indahnya Keragaman Budaya Indonesia Siswa Kelas IV di SDN Cikiwul II .

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *flash card* dalam pembelajaran IPS pada materi Indahnya Keragaman Budaya Indonesia di Kelas IV di SDN Cikiwul II?
2. Bagaimanakah kelayakan media *flash card* dalam pembelajaran IPS pada materi Indahnya Keragaman Budaya Indonesia di kelas IV di SDN Cikiwul II ?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan media pembelajaran *flash card*
2. Membuat media *flash card* layak digunakan oleh Guru dan siswa

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis pengembangan media *flash card* dapat menjadi pendukung teori untuk kegiatan penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan media pembelajaran inovatif.

2. Manfaat Empirik

a. Manfaat bagi peneliti

Menambah pengetahuan mengenai penerapan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan untuk siswa dalam pembelajaran IPS.

b. Manfaat bagi peneliti selanjutnya

Menambah wawasan dan mendorong untuk melakukan penelitian lanjutan dalam ruang lingkup yang lebih luas serta pembahasan yang lebih mendalam guna meningkatkan mutu pendidikan.

c. Manfaat bagi program studi

Memberikan masukan kepada program studi dalam rangka meningkatkan kualitas perkuliahan.

d. Manfaat bagi tempat penelitian

Diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan referensi bagi kalangan yang akan melakukan penelitian lebih lanjut dengan topik yang berhubungan dengan judul penelitian diatas.



DAFTAR PUSTAKA

- Alnajjar, M., & Brick, B. (2017). Utilizing computer-assisted vocabulary learning tools in English language teaching: Examining in-service teachers' perceptions of the usability of digital flashcards. *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching*, 7(1), 1–18. <https://doi.org/10.4018/IJCALLT.2017010101>
- Anshori, S. (n.d.). “Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya” Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. 9924, 88–100.
- Damayanti, E., & Yunus, S. R. (2016). Pengembangan Media Visual Flash Card pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya Development of Visual Media Flash Card at the Matter of Interaction between Living Things and Its Environment. V(2), 175–182.
- Dasar, J. P. (2017). Membangun Kembali Sikap Nasionalisme Bangsa Indonesia Dalam Menangkal Budaya Asing Di Era Globalisasi. *Jurnal Pesona Dasar*, 3(4), 65–72.
- Kurniawan, B. (2012). *Ilmu Budaya Dasar*. Tangerang Selatan.
- Kustandi, C. (2011). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Mizwar, K., & Jambi, F. U. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1–14.
- Priadi, B. A. (2014). *Desain dan Pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi implementasi ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Pudyastuti, S. A. (2016). Implementasi Kebijakan Pendidikan Berbasis Budaya Di Sd the Implementation of Cultural-Based Education Policy in Sd. *Implementasi Kebijakan Pendidikan Berbasis Budaya Di Sd Negeri Mendiro Kabupaten Kulon Progo*, 5, 708–720.
- Setiawan, A. A. (2016). *RANCANG BANGUN INTERACTIVE SURFACE AND BARCODE SCANNING UNTUK PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SEKOLAH DASAR*. 85–97.
- Sinta, I. M. (2019). Manajemen Sarana Dan Prasarana. *Jurnal Isema : Islamic Educational Management*, 4(1), 77–92.
<https://doi.org/10.15575/isema.v4i1.5645>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2014). *pengembangan pembelajaran IPS*. Jakarta.
- Yanuar Bagas Arwansyah, Sarwiji Suwandi, S. T. W. (2016). Revitalisasi Peran Budaya Lokal dalam Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). *Makalah*, 1, 915–920.

Sudarsana, I. K. (2016). PEMIKIRAN TOKOH PENDIDIKAN DALAM BUKU
LIFELONG LEARNING: POLICIES, PRACTICES, AND PROGRAMS
(Perspektif Peningkatan Mutu Pendidikan di Indonesia). *Jurnal Penjaminan
Mutu*, 2(2), 44. <https://doi.org/10.25078/jpm.v2i2.71>

<http://fatkhan.web.id/pengertian-media-pembelajaran-flash-card/> (diakses pada
pada 26 Januari 2020)

[https://www.tintapendidikanindonesia.com/2018/02/media-pembelajaran-flash-
card.html](https://www.tintapendidikanindonesia.com/2018/02/media-pembelajaran-flash-card.html) (diakses pada tanggal 26 januari 2020)