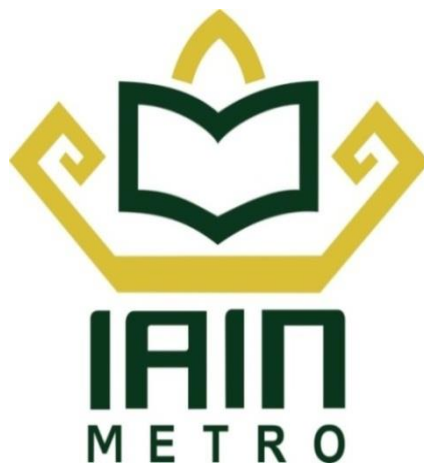


**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* PADA  
PEMBELAJARAN IPS DI SD NEGERI 4 METRO PUSAT**

**Oleh:  
NURUL CHAIRUN NISA  
NPM: 1901031048**



**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
1444H/2023 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* PADA  
PEMBELAJARAN IPS DI SD NEGERI 4 METRO PUSAT**

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

**Oleh:  
NURUL CHAIRUN NISA  
NPM : 1901031048**

**Pembimbing : Khodijah, M.Pd.I**

**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
1444 H/2023 M**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Ringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**NOTA DINAS**

Nomor :  
Lampiran : 1 (Satu) Berkas  
Perihal : Permohonan Dimunaqsyahkan

Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Metro  
di-

Tempat

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb*

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : NURUL CHAIRUN NISA  
NPM : 1901031048  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Yang berjudul : PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* PADA PEMBELAJARAN IPS DI SD NEGERI 4 METRO PUSAT

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqsyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

*Wassalamu 'alaikum Wr. Wb*

Mengetahui  
Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd.  
NIP. 19800607 200312 2 003

Metro, Juni 2023  
Pembimbing

Khodijah, M.Pd.  
NIP. 19861217 201503 2 006

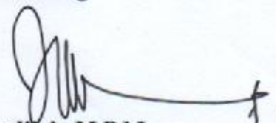
## PERSETUJUAN

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD PADA  
PEMBELAJARAN IPS DI SD NEGERI 4 METRO  
PUSAT  
Nama : NURUL CHAIRUN NISA  
NPM : 1901031048  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

## DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan  
Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Metro, Juni 2023  
Pembimbing



**Khodijah, M.Pd.I**  
NIP. 19861217 201503 2 006



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI**

No: 0-3788 / In.231 / D / PP-009 / 06 / 2023

Skripsi dengan judul: PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* PADA PEMBELAJARAN IPS DI SD NEGERI 4 METRO PUSAT, yang disusun Oleh : NURUL CHAIRUN NISA dengan NPM: 1901031048 Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada har/tanggal: Jumat/23 Juni 2023.

**TIM PENGUJI**

Ketua/Moderator : Khodijah, M.Pd.I.

Penguji I : Nurul Afifah, M.Pd.I.

Penguji II : Uswatun Hasanah, M.Pd.I.

Sekretaris : Satria Nugraha Wijaya, M.Pd.



(*[Signature]*)  
(*[Signature]*)  
(*[Signature]*)  
(*[Signature]*)

Mengetahui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



*[Signature]*  
**Dr. Zunairi, M.Pd.**

NIP. 196206121989031006

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* PADA PEMBELAJARAN IPS DI SD NEGERI 4 METRO PUSAT

Oleh:  
NURUL CHAIRUN NISA

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ditemukan pada saat prasurvei di SD Negeri 4 Metro Pusat. Permasalahan yang ditemukan dilapangan yaitu guru hanya berfokus pada penggunaan buku tematik dan buku penilaian autentik (bupena) sebagai sarana belajar, tidak adanya penggunaan media pembelajaran didalam proses pembelajaran sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, terutama dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran pada pembelajaran IPS sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flash card* pada pembelajaran IPS pada jenjang kelas IV dengan tema “Indahnya Keragaman di Negeriku”.

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu angket. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kelayakan media kepada ahli media dan ahli materi, serta analisis respons guru dan siswa.

Hasil validasi oleh kedua validator dan uji coba produk menunjukkan bahwa media pembelajaran *flash card* pada pembelajaran IPS sangat layak digunakan. Hal tersebut diperoleh berdasarkan persentase hasil validasi dan uji coba produk. Hasil persentase yang diperoleh masing-masing diantaranya yaitu ahli media sebesar 95% ahli materi sebesar 95% respons guru sebesar 92,5% respons siswa sebesar 98% dan semua hasil termasuk dalam kategori “sangat layak” sehingga media *flash card* pada pembelajaran IPS sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Flash Card, Pembelajaran IPS*

## ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurul Chairun Nisa

NPM : 1901031048

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, Juni 2023



Nurul Chairun Nisa  
NPM. 1901031048

## HALAMAN MOTTO

﴿ وَأَعْبُدُوا اللَّهَ وَلَا تُشْرِكُوا بِهِ شَيْئًا ۖ وَالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا وَبِذِي  
الْقُرْبَىٰ وَالْيَتَامَىٰ وَالْمَسْكِينِ وَالْجَارِ ذِي الْقُرْبَىٰ وَالْجَارِ  
الْجُنُبِ وَالصَّاحِبِ بِالْجَنبِ وَابْنِ السَّبِيلِ وَمَا مَلَكَتْ  
أَيْمَانُكُمْ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ مَن كَانَ مُخْتَالًا فَخُورًا ﴾

Artinya:

“Dan sembahlah Allah dan janganlah kamu mempersekutukan-Nya dengan sesuatu apapun. Dan berbuat baiklah kepada kedua orang tua, karib kerabat, anak-anak yatim, orang-orang miskin, tetangga dekat dan tetangga jauh, teman sejawat, ibnu sabil, dan hamba sahaya yang kamu miliki. Sungguh, Allah tidak menyukai orang yang sombong dan membanggakan diri.” (An-Nisa:36)



## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Dengan rasa syukur dan bahagia atas kehadiran Allah SWT atas terselesainya skripsi ini, peneliti persembahkan kepada:

1. Keluarga yang senantiasa memberi nasihat, dukungan moril serta materil, serta doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Teman-teman baik serta sahabat yang telah kebersamai, memberikan motivasi dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Teman seperjuangan Prodi PGMI, teman-teman UKM yang telah kebersamai dan memberika dukungan selama masa studi.
4. Almamater yang saya banggakan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

## KATA PENGANTAR

Segala puji hanya milik Allah SWT yang telah melimpahkan beribu-ribu nikmat, nikmat yang tidak dapat dihitung terutama nikmat iman dan Islam yang sangat peneliti syukuri. Atas rahmat dan pertolongan Allah SWT yang telah memberi nikmat kesehatan berupa kesehatan jasmani dan rohani serta kemudahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Flash Card* Pada Pembelajaran IPS Di SD Negeri 4 Metro Pusat”. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dalam upaya menyelesaikan skripsi ini peneliti telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
2. Bapak Dr. Zuhairi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro beserta staf pimpinan dan karyawan yang telah berkenan memberikan kesempatan dan bimbingan kepada peneliti selama masa studi.
3. Ibu Dr. Siti Annisah, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

4. Bapak Rahmad Ari Wibowo, M.Fil.i selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
5. Ibu Khodijah, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan dan dukungan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Bapak dan Ibu Dosen yang telah membekali ilmu pengetahuan kepada peneliti selama melakukan studi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
7. Kepala SD Negeri 4 Metro Pusat beserta staf dan dewan guru yang telah memberikan informasi serta bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Metro, Juni 2023  
Peneliti



**Nurul Chairun Nisa**  
NPM. 1901031048

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN NOTA DINAS .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>HALAMAN MOTTO.....</b>	<b>viii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>HALAMAN KATA PENGANTAR .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Pengembangan .....	7
F. Manfaat Produk yang Dikembangkan.....	8
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>11</b>
A. Media Pembelajaran <i>Flash Card</i> .....	11
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	11
2. Pengertian Media Pembelajaran <i>Flash Card</i> .....	16
3. Manfaat Media Pembelajaran <i>Flash Card</i> .....	17

4. Kelebihan Media Pembelajaran <i>Flash Card</i> .....	18
5. Karakteristik Media Pembelajaran <i>Flash Card</i> .....	19
6. Langkah-langkah Membuat Media Pembelajaran <i>Flash Card</i> .....	20
7. Langkah-langkah Penggunaan Media Pembelajaran <i>Flash Card</i> .....	22
B. Pembelajaran IPS .....	23
1. Pengertian Mata Pelajaran IPS .....	23
2. Karakteristik IPS .....	23
3. Ruang Lingkup IPS .....	24
C. Kajian Studi yang Relevan .....	31
D. Kerangka Pikir.....	33

### **BAB III METODE PENELITIAN..... 35**

A. Jenis Penelitian.....	35
B. Prosedur Pengembangan .....	36
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	36
2. <i>Design</i> (Desain).....	37
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	37
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	38
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi) .....	38
C. Desain Uji Coba Produk.....	38
1. Desain Uji Coba .....	38
2. Subjek Uji Coba .....	39
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	39
1. Teknik Pengumpulan Data .....	39
2. Instrumen Pengumpulan Data .....	40
E. Teknik Analisis Data.....	43
1. Analisis Kelayakan Media.....	44
2. Analisis Respon Guru dan Siswa .....	45

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....</b>	<b>47</b>
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	47
B. Hasil Validasi .....	56
C. Hasil Uji Coba Produk .....	62
D. Kajian Produk Akhir .....	67
E. Keterbatasan Penelitian .....	73
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>74</b>
A. Simpulan Tentang Produk.....	74
B. Saran Pemanfaatan Produk.....	75

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

**RIWAYAT HIDUP**

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	KI, KD, dan Indikator .....	29
Tabel 2.2	Rumah Adat.....	30
Tabel 2.3	Pakaian Adat .....	31
Tabel 3.1	Instrumen Penilaian.....	40
Tabel 3.2	Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media.....	41
Tabel 3.3	Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi .....	42
Tabel 3.4	Kisi-kisi Angket Respons Guru dan Siswa .....	43
Tabel 3.5	Kriteria Penilaian Ahli Untuk Kelayakan Media .....	45
Tabel 3.6	Kriteria Respons Guru dan Siswa .....	46
Tabel 4.1	KI dan KD Materi IPS.....	48
Tabel 4.2	Hasil Validasi Ahli Media.....	56
Tabel 4.3	Hasil Validasi Ahli Materi .....	58
Tabel 4.4	Hasil Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Media .....	61
Tabel 4.5	Hasil Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Materi.....	61
Tabel 4.6	Hasil Respons Guru Kelas IV .....	62
Tabel 4.7	Hasil Respons Siswa .....	64

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir .....	34
Gambar 3.1 Desain Pengembangan Model ADDIE .....	35
Gambar 4.1 Tampilan <i>Flash Card</i> Tampak Depan dan Belakang .....	52
Gambar 4.2 Tampilan <i>Flash Card</i> Berisi <i>QR Code</i> Video Pembelajaran Tampak Depan dan Belakang .....	53
Gambar 4.3 Tampilan <i>Flash Card</i> Tampak Depan dan Belakang .....	53
Gambar 4.4 Grafik Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi .....	60
Gambar 4.5 Grafik Hasil Respons Guru dan Siswa .....	66
Gambar 4.6 Grafik Hasil Keseluruhan Validasi dan Uji Coba Produk Media Pembelajaran <i>Flash Card</i> .....	66



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Hasil Wawancara Guru.....	81
Lampiran 2	Hasil Analisis Kebutuhan Siswa .....	82
Lampiran 3	Hasil Validasi Ahli Media .....	84
Lampiran 4	Hasil Validasi Ahli Materi.....	87
Lampiran 5	Hasil Respons Guru terhadap Media <i>Flash Card</i> yang Dikembangkan .....	90
Lampiran 6	Hasil Respons Siswa terhadap Media <i>Flash Card</i> yang Dikembangkan .....	91
Lampiran 7	RPP Pembelajaran 3 .....	93
Lampiran 8	RPP Pembelajaran 4 .....	97
Lampiran 9	Dokumentasi Uji Coba Produk kepada Guru Kelas IV .....	101
Lampiran 10	Dokumentasi Uji Coba Produk kepada Siswa.....	102
Lampiran 11	Desain Media <i>Flash Card</i> .....	105
Lampiran 12	Surat Izin <i>Prasurvey</i> .....	110
Lampiran 13	Surat Balasan <i>Prasurvey</i> .....	111
Lampiran 14	Surat Izin <i>Research</i> .....	112
Lampiran 15	Surat Balasan <i>Research</i> .....	113
Lampiran 16	Surat Bimbingan Skripsi.....	114
Lampiran 17	Surat Keterangan Bebas Pustaka IAIN Metro .....	115
Lampiran 18	Surat Keterangan Bebas Pustaka Prodi .....	116

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran sebagai sebuah proses dan upaya dalam serangkaian kegiatan belajar sehingga siswa dapat berkomunikasi dan berkolaborasi dengan teman ataupun orang sekitar dengan baik, siswa dapat berpikir kritis dan dapat memecahkan suatu permasalahan, dan juga siswa dapat memiliki inovasi dan kreatif, serta memiliki sikap beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa.<sup>1</sup>

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diimplementasikan dalam bentuk pembelajaran.<sup>2</sup> IPS merupakan pembelajaran untuk menganalisis masalah sosial dari berbagai aktivitas dalam kehidupan sosial. Pembelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki sikap peduli terhadap lingkungan sosial, memahami nilai kebudayaan dan mampu memahami konsep dasar yang dipelajari, serta mampu memahami berbagai potensi untuk mengembangkan diri siswa.<sup>3</sup>

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar harus memperhatikan kebutuhan anak. Menurut Piaget, anak yang berusia 7-11 tahun memiliki perkembangan kemampuan kognitif yang berada pada tingkatan kongkrit

---

<sup>1</sup>Teofilus Ardian Hopeman, dkk., “Hakikat, Tujuan dan Karakter Pembelajaran IPS yang Bermakna pada Peserta Didik Sekolah Dasar”, *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1, no. 3 (Juli 2022) : 142-143.

<sup>2</sup>Rahmad, “Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar”, *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 1 (Oktober 2016) : 70.

<sup>3</sup>Amirah Al May Azizah, “Analisis Pembelajaran IPS di SD/MI dalam Kurikulum 2013”, *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education* 5, no. 1 (2021) : 3.

operasional. Mereka lebih peduli terhadap masa sekarang atau hal-hal yang bersifat konkret dan menganggap hal-hal bersifat abstrak atau tahun yang akan datang atau masa depan sebagai waktu yang masih jauh yang belum bisa mereka pahami. Konsep waktu, perubahan, kesinambungan (*continuity*), arah mata angin, lingkungan, ritual, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan atau kelangkaan memiliki konsep yang bersifat abstrak dalam materi pembelajaran IPS.

Konsep-konsep abstrak tersebut dapat dipahami dengan mengkonkretkan konsep abstrak tersebut dengan *enactive*, *iconic*, dan *symbolic* melalui percontohan dengan gerak tubuh, gambar, bagan, peta, grafik, lambang, keterangan lanjut, atau elaborasi dalam kata-kata yang dapat dipahami oleh siswa.<sup>4</sup>

Dalam proses pembelajaran, seseorang juga memiliki karakteristik tersendiri dalam daya serap pembelajaran. Seseorang yang menggunakan indera penglihatan mencapai 82%, pendengaran 11%, peraba 3,5%, perasa 2,5%, dan penciuman 1%. Apabila digabungkan antara pemanfaatan indera penglihatan dan indera pendengaran maka hasil akan lebih optimal.<sup>5</sup>

Pencapaian pembelajaran IPS di satuan pendidikan diperlukan pemahaman dan pengembangan program pendidikan yang komprehensif. Guru harus memiliki keterampilan dalam merencanakan pembelajaran IPS agar pembelajaran IPS menjadi lebih menarik bagi siswa sehingga

---

<sup>4</sup>Ika Kurnia Yuliati, "Penanaman Sikap dan Nilai pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar", *Jurnal Al-Bidayah* 1, no. 2 (Desember 2009) : 270.

<sup>5</sup>Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya, 2016), 1.

siswa dapat memahami, mengerti, memaknai, dan menerapkan isi dari pembelajaran IPS.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi:

1. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses pembelajaran;
2. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan;
3. Seluk-beluk proses belajar;
4. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan;
5. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran;
6. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan;

7. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan;
8. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran;
9. Usaha inovasi dalam media pendidikan.

Dengan demikian, media sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.<sup>6</sup>

Dari hasil *prasurvey* melalui wawancara kepada Ibu Yulia, S.Pd selaku guru kelas IV di SD Negeri 4 Metro Pusat pada tanggal 14 Desember 2022 didapatkan informasi bahwa guru hanya menggunakan buku tematik dan buku penilaian autentik (bupena) sebagai sarana belajar, guru hanya menggunakan metode ceramah, tidak adanya penggunaan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran cenderung pasif dan membosankan. Pembelajaran dikatakan cenderung pasif terlihat pada siswa yang cenderung pendiam dan kurangnya memiliki rasa ingin tahu terhadap materi pembelajaran. Proses pembelajaran juga terkesan membosankan karena guru hanya menyuruh siswa untuk mencatat atau menyalin ulang materi pembelajaran yang terdapat didalam buku sehingga tidak ada atau kurangnya interaksi guru terhadap siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan yang diberikan kepada 10 siswa terdapat 8 dari 10 siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran IPS, siswa menyatakan bahwa proses

---

<sup>6</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), 2.

pembelajaran hanya menggunakan buku tema/buku bupena tanpa dibantu media pembelajaran, dan 9 dari 10 siswa menyatakan perlu adanya media pembelajaran berupa media cetak konkret memiliki tampilan menarik yang memuat gambar dan konsep materi secara ringkas.

Hal ini karena seorang anak belum memiliki konsentrasi yang tinggi untuk menerima materi pembelajaran sehingga tugas guru harus memfasilitasi siswa seperti menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dan menarik dapat memberikan motivasi sehingga siswa memiliki antusias yang tinggi untuk menerima materi pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik lebih mereka sukai daripada buku ajar yang disediakan sekolah.

Proses pembelajaran dapat menjadi bermutu dan berkualitas apabila ditunjang oleh media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran sebagai wahana penyalur pesan atau bahan pembelajaran yang dirancang secara baik dapat membantu siswa dalam mencerna dan memahami materi pembelajaran.<sup>7</sup> Media pembelajaran yang bermutu yakni media yang praktis, mudah digunakan, mampu merangsang dan menarik perhatian siswa. Media pembelajaran juga dapat menjadi media yang dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata

---

<sup>7</sup>Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. VIII, No.02 (2010), 1.

atau ucapan. Keabstrakan bahan pembelajaran dapat dikonkretkan dengan kehadiran media pembelajaran.<sup>8</sup>

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu adanya media pembelajaran berupa media cetak konkret memiliki tampilan menarik yang memuat gambar dan konsep materi secara ringkas, salah satunya seperti media pembelajaran *flash card*. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *MediaFlash Card* Pada Pembelajaran IPS Di SD Negeri 4 Metro Pusat”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hanya menggunakan buku tematik/bupenasebagai sarana belajar.
2. Guru hanya menggunakan metode ceramah.
3. Tidak adanya penggunaan media pembelajaran.
4. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.

---

<sup>8</sup>Ni Luh Made Setiawati, Nyoman Dantes, I Made Candiasa, “Pengaruh Penggunaan Media Gambar *Flash Card* Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VI Sdlbb Negeri Tabanan”, *Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, Vol. 05, No. 01 (2015), 2.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Materi yang dibahas hanya mengenai Indahnya Keragaman di Negeriku (Tema 7) pada pembelajaran IPS Kelas IV.
2. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *flash card*.
3. Inovasi pengembangan berupa *QR Code*.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *flashcard* pada pembelajaran IPS di SD Negeri 4 Metro Pusat?
2. Bagaimana kelayakan produk media *flashcard* pada pembelajaran IPS di SD Negeri 4 Metro Pusat?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media *flash card* pada pembelajaran IPS di SD Negeri 4 Metro Pusat?



## **E. Tujuan Pengembangan**

Tujuan dari penelitian pengembangan media *flash card* pada pembelajaran IPS di SD Negeri 4 Metro Pusat, yakni:

1. Untuk mengembangkan media *flashcard* pada pembelajaran IPS di SD Negeri 4 Metro Pusat.
2. Untuk menganalisis kelayakan media *flash card* pada pembelajaran IPS di SD Negeri 4 Metro Pusat.
3. Untuk menganalisis respon guru dan siswa terhadap media *flash card* pada pembelajaran IPS di SD Negeri 4 Metro Pusat.

## **F. Manfaat Produk yang Dikembangkan**

### **1. Manfaat Teoritis**

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

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Siswa**

- 1) Memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran IPS.
- 2) Meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran IPS.

b. Bagi Guru

- 1) Memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran IPS.
- 2) Meningkatkan wawasan dan profesionalisme guru dalam mengajar.

c. Bagi Peneliti

- 1) Menambah pengetahuan mengenai penerapan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan bagi siswa.
- 2) Menambah keterampilan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran.

## **G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran berbentuk *flashcard*.
2. Media dicetak dengan ukuran tinggi 16,5 cm dan lebar 11 cm menggunakan jenis kertas *art paper* 210 g.
3. Pada media *flash card* ini terdapat dua bagian yaitu sisi depan dan sisi belakang. Bagian depan berisi judul materi, nama daerah, gambar/*icon* daerah. Sementara pada bagian belakang berisi nama daerah, ibukota provinsi, serta beberapa jenis kebudayaan daerah seperti rumah adat dan pakaian adat. Materi yang terkandung dalam media pembelajaran ini

disesuaikan dengan silabus dalam pembelajaran IPS tentang Indahnya Keragaman di Negeriku.

4. Inovasi pengembangan berupa *QR Code*.
5. Kotak media *flash card* berbentuk kubus yang berisi gambar/*icon* beberapa daerah, gambar contoh kebudayaan dari masing-masing daerah, dan judul materi serta di bagian belakang terdapat petunjuk penggunaan *flash card*.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan berupa media *flash card* yang terdapat inovasi pengembangan berupa *QR code* yang didalamnya berisi video pembelajaran di salah satu kartunya. Setiap kartu terdapat dua bagian yaitu sisi depan dan sisi belakang. Bagian depan berisi judul materi, nama daerah, gambar/*icon* daerah. Sementara pada bagian belakang berisi nama daerah, ibukota provinsi, serta beberapa jenis kebudayaan daerah seperti rumah adat dan pakaian adat. Kotak media *flash card* juga terdapat dua sisi yaitu sisi depan berisi *icon* dan kebudayaan dari beberapa daerah yang ada di Indonesia dan sisi belakang terdapat petunjuk penggunaan *flash card*.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Media Pembelajaran *Flash Card*

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu kata media dan pembelajaran. Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar. Sedangkan, pembelajaran memiliki arti sebuah kondisi dalam membantu seseorang atau individu untuk melakukan status kegiatan belajar.<sup>9</sup>

Media pembelajaran memiliki andil besar sebagai alat bantu dalam mewujudkan keberhasilan proses pembelajaran. Guru dapat dengan mudah menyampaikan materi dan siswa pun dapat lebih mudah menerima materi melalui media pembelajaran.<sup>10</sup>

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana menyalurkan pesan atau bahan pembelajaran untuk menarik perhatian, minat, pikiran, perasaan siswa dalam proses pembelajaran sehingga tujuan kegiatan belajar ataupun tujuan pembelajaran dapat tercapai.<sup>11</sup>

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu sarana yang dapat digunakan untuk

---

<sup>9</sup> Kristanto, *Media Pembelajaran*, 5-6.

<sup>10</sup> Usep Setiawan, dkk., *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*, (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022), 2.

<sup>11</sup> Kristanto, *Media Pembelajaran*, 5-6.

menyampaikan informasi atau materi pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran.

Media pembelajaran juga dapat menstimulus minat dan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik guna tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

#### **a. Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai penyalur informasi dari guru sebagai pengirim kepada siswa sebagai penerima. Secara rinci, fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

##### 1) Fungsi Edukatif

- a) Memiliki nilai pendidikan
- b) Mendidik dan melatih untuk berfikir kritis
- c) Mendapat pengalaman bermakna
- d) Memiliki pengetahuan dan cakrawala yang luas
- e) Memberikan fungsi otentik dalam berbagai bidang kehidupan dan konsep yang sama

##### 2) Fungsi Ekonomis

- a) Tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai secara efisien
- b) Materi dapat dicapai dengan menekan penggunaan biaya dan waktu

### 3) Fungsi Sosial

- a) Siswa dapat bersosialisasi dengan baik
- b) Pemahaman siswa dapat berkembang
- c) Pengalaman dan kecerdasan intrapersonal siswa dapat berkembang

### 4) Fungsi Budaya

- a) Memberikan perubahan dari segi kehidupan manusia
- b) Mewariskan unsur budaya dan seni yang ada didalam masyarakat

Selain itu, media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Pesan pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih terstandar
- 2) Penafsiran yang berbeda dapat dihindari
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif
- 4) Waktu dan tenaga dapat lebih efisien
- 5) Kualitas hasil belajar siswa dapat lebih meningkat
- 6) Proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- 7) Menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- 8) Peran guru menjadi lebih positif dan produktif<sup>12</sup>

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media *flash card* memiliki fungsi dalam berbagai bidang. Media pembelajaran juga dapat menghindari penafsiran yang berbeda dalam

---

<sup>12</sup> Kristanto, *Media Pembelajaran*, 10-11.

menyampaikan materi pembelajaran sehingga waktu dan tenaga menjadi lebih efisien.

#### **b. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang baik dan tepat terdapat beberapa kriteria yang harus diperhatikan yaitu sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan pembelajaran
- 2) Media pembelajaran mendukung terhadap isi bahan pembelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep dan generalisasi
- 3) Kemudahan dalam memperoleh media, artinya media mudah diperoleh, sederhana, dan praktis penggunaannya
- 4) Guru memiliki keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran
- 5) Penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan tersedianya waktu di dalam proses pembelajaran
- 6) Media pembelajaran disesuaikan dengan taraf berpikir pada jenjang pendidikan yang sedang ditempuh siswa

Media pembelajaran juga dapat digunakan pada situasi, yakni:

- 1) Berkurangnya perhatian siswa karena mendengarkan uraian guru yang membosankan
- 2) Bahan pembelajaran yang dijelaskan guru kurang dipahami oleh siswa
- 3) Sumber pembelajaran yang terbatas

4) Guru kurang bersemangat menjelaskan bahan pembelajaran melalui penuturan secara verbal karena kelelahan yang disebabkan telah mengajar cukup lama<sup>13</sup>

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa kriteria dan media pembelajaran tersebut dapat digunakan dalam berbagai situasi, seperti halnya saat siswa merasa bosan ketika mendengarkan uraian guru dan media pembelajaran dirasa perlu untuk menarik perhatian siswa agar tidak bosan.

### c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu: (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Leshin, Pollock & Reigeluth (1992) mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok, yaitu: (1) media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *field trip*); (2) media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas); (3) media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi); (4) media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tape, televisi); dan (5) media

---

<sup>13</sup>Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012), 11-12.



berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*).<sup>14</sup>

Media pembelajaran *flash card* yang peneliti kembangkan ini termasuk ke dalam jenis media berbasis cetak visual berupa kartu yang terdapat gambar dan keterangan, serta terdapat juga jenis media pembelajaran berbasis audio-visual yang terdapat pada video pembelajaran didalam *QR Code*.

## 2. Pengertian Media Pembelajaran *Flash Card*

Media *flash card* merupakan media visual yang berbentuk kartu bergambar yang dilengkapi huruf dan rangkaian pesan yang disajikan.<sup>15</sup> Media *flash card* memiliki dua sisi. Bagian depan terdapat gambar dan bagian belakang terdapat keterangan dari gambar tersebut.<sup>16</sup> Media pembelajaran *flash card* merupakan media pembelajaran sederhana yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.<sup>17</sup>

*Flash card* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa pias-pias kartu yang memuat gambar dan kata yang dirancang untuk meningkatkan beberapa aspek, diantaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, dan meningkatkan kosakata. Media *flash card* berupa media visual 2 dimensi memuat gambar yang berhubungan

---

<sup>14</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Depok: Rajagrafindo Persada, 2020), 31-38.

<sup>15</sup> Muh. Rijalul Akbar, *Flashcard Sebagai Media Pembelajaran Dan Penelitian*, (Sukabumi: Haura Utama, 2022), 15.

<sup>16</sup> Lilik Hayati, "Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Di Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS* 15, no. 2 (30 Oktober 2021): 197.

<sup>17</sup> Budi Febriyanto dan Ari Yanto, "Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 3, no. 2 (16 Agustus 2019): 110.

dengan pokok bahasan sehingga dapat menyalurkan pesan atau bahan pembelajaran dari sumber pesan kepada penerima pesan.

Media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Media dapat membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pembelajaran yang diberikkan oleh guru kepada siswa. Tanpa adanya bantuan media, maka bahan pembelajaran sukar untuk diterima dan dipahami oleh setiap siswa, terutama bahan pembelajaran yang rumit dan kompleks.<sup>18</sup>

Berdasarkan pemaparan terkait definisi *flash card* diatas dapat disimpulkan bahwa media *flash card* merupakan media pembelajaran berbentuk kartu yang memiliki ciri khas berupa gambar, teks, simbol terkait informasi atau materi pembelajaran guna melatih daya ingat siswa.

### **3. Manfaat Media Pembelajaran *Flash Card***

- a. Media pembelajaran *flash card* dapat memvisualisasikan konsep yang akan disampaikan kepada siswa
- b. Proses pembelajaran lebih bervariasi, komunikasi yang dilakukan tidak hanya secara verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga
- c. Siswa tidak hanya mendengar penjelasan atau uraian guru, tetapi juga siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, mendemonstrasikan, dan lain-lain

---

<sup>18</sup>Djamarah Bahri Syaiful, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010)

d. Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respon yang diinginkan<sup>19</sup>

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flash card* dapat menggambarkan konsep secara jelas, dapat merangsang siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi.

#### 4. Kelebihan Media *Flash Card*

- a. Mudah dibawa, ukuran media *flash card* yang tidak terlalu besar memudahkan media tersebut disimpan dan dibawa, tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan dimana saja, dikelas ataupun diluar kelas.
- b. Praktis, media *flash card* sangat praktis dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya.
- c. Mudah diingat, penyajian pesan/bahan pembelajaran yang singkat memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup untuk memudahkan siswa mengenali suatu konsep.
- d. Menyenangkan, media *flash card* dapat digunakan melalui sajian permainan, misalnya siswa berlomba-lomba mencari sesuatu dari media *flash card* tersebut.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup>Mulyorini dan Sri Hariani, "Penggunaan Media *Flashcard* dalam Model Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas V SDN Ngagel Rejo 1/396 Surabaya", *JPGSD* 02, no. 02 (2014): 2.

<sup>20</sup>Kusumawati Rita dan Mariono Andi, Pengembangan Media *Flash Card*, *Jurnal Teknologi Pendidikan* 2016, 25.

Susilana dan Cepiriyana menjelaskan bahwa media *flash card* memiliki dua sisi sehingga guru dapat memanfaatkan kedua sisinya. Media *flash card* memiliki kelebihan karena sederhana, mudah dibawa, serta dapat dimodifikasi.

## 5. Karakteristik Media Pembelajaran *Flash Card*

Karakteristik media pembelajaran *flash card* yang dikemukakan oleh Indriana (2011) yaitu: (1) ukuran *flash card* sekitar 20 x 30 cm, (2) gambar yang disajikan berhubungan dengan materi pembelajaran, (3) Media ini digunakan untuk kelompok kecil kurang lebih 25 orang.

Adapun karakteristik media pembelajaran *flash card* yang efektif menurut Pujiati (2017) yaitu: (1) memuat tampilan huruf dalam ukuran cukup besar dan berwarna mencolok dengan latar polos, (2) kontras dibandingkan warna huruf.<sup>21</sup>

*Flash card* merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. *Flash card* biasanya berukuran 8 x 12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.<sup>22</sup>

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik media pembelajaran *flash card* yakni kartu kombinasi antara gambar dan tulisan yang berhubungan dengan materi

---

<sup>21</sup>Rahel Ika Primadini Maryanto, dkk., "Penggunaan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar ABC Manado". *Pedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2017, 1.

<sup>22</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 115.

pembelajaran, ukurannya dapat disesuaikan dengan ruang dan jumlah siswa yang biasanya digunakan untuk kelompok kecil, media dibuat secara proposional.

## **6. Langkah-langkah Membuat *Flash Card***

### a. Tahap Persiapan

- 1) Siapkan akses internet (paket data atau *wifi*)
- 2) Siapkan *smartphone*, komputer atau laptop
- 3) Pastikan *smartphone*, komputer atau laptop sudah terhubung internet
- 4) Siapkan *printer*, dan pastikan tinta pada *printer* tersedia/cukup (jika kartu ingin dicetak)
- 5) Tentukan jenis atau tema kartu yang akan dibuat
- 6) Tentukan jumlah kartu yang akan dibuat
- 7) Buka aplikasi *canva*

### b. Tahap Pembuatan

- 1) Buka aplikasi *canva* pada komputer/laptop
- 2) Pastikan sudah terdaftar dan bisa log in
- 3) Pilih beranda-buat desain-masukan kata kunci “kartu”-pilih kartu (*lanskap*)
- 4) Pilih desain disamping kanan jika ingin membuat kartu dari desain yang ada
- 5) Namun, kali ini desain kartu akan dibuat sendiri

- 6) Tulis nama kartu, kemudian sesuaikan ukuran serta gaya *font*, serta atur posisi teks dibawah. Gunanya agar diatas sebagai tempat gambar
  - 7) Tambahkan gambar dengan cara pilih elemen di samping kiri, ketik kata kunci “motor”, kemudian pilih grafis, selanjutnya pilih gambar yang diinginkan
- c. Tahap Penyelesaian

- 1) Memeriksa kata atau huruf yang kurang atau lebih pada tulisan kartu
- 2) Memeriksa warna dan garis pada gambar kartu
- 3) Memeriksa kerapian pemotongan kartu, buang pinggiran runcing pada tiap sudut kartu (jika ingin dicetak)
- 4) Jika dirasa telah sesuai, langkah terakhir adalah menyimpan desain yang telah dibuat dengan cara pilih lambang unduh dipojok kanan atas, kemudian pilih jenis file yang akan disimpan, lalu klik unduh. File yang telah dibuat sudah tersimpan di laptop/komputer
- 5) Kartu siap digunakan<sup>23</sup>

Membuat media pembelajaran *flash card* terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pembuatan dan tahap penyelesaian. Media *flash card* ini dibuat dengan aplikasi *canva*.

---

<sup>23</sup>Muh. Rijalul Akbar, *Flashcard Sebagai Media Pembelajaran Dan Penelitian*, 87-91.

## 7. Langkah-langkah Penggunaan *Flash Card*

- a. Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke depan siswa.
- b. Setelah guru selesai menerangkan, kartu dicabut satu per satu.
- c. Kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut diberikan kepada siswa yang duduk didekat guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut satu per satu, lalu teruskan kepada siswa yang lain sampai semua siswa kebagian.
- d. Jika sajian dengan cara permainan, kartu-kartu diletakkan secara acak didalam sebuah kotak dan tidak perlu disusun, siapkan siswa yang akan berlomba misalnya tiga orang berdiri sejajar, kemudian guru memberikan perintah untuk mencari gambar/*icon* daerah, maka siswa berlari menghampiri kotak tersebut untuk mengambil kartu tersebut.<sup>24</sup>

Berdasarkan uraian diatas, media *flash card* dapat digunakan dengan mengamati satu per satu kartu yang disertai dengan penjelasan dari kartu tersebut, serta media *flash card* juga dapat dikombinasikan dengan cara permainan yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar.

---

<sup>24</sup>Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik", *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8, no. 1 (April 2011): 28.

## B. Pembelajaran IPS

### 1. Pengertian Mata Pelajaran IPS

Secara etimologis, IPS merupakan penelaahan atau kajian tentang masyarakat.<sup>25</sup> Ilmu Pengetahuan Sosial atau lebih dikenal dengan sebutan IPS merupakan mata pelajaran yang berupa penyerderhanaan dari pembelajaran geografi, sosiologi, sejarah, ekonomi, dan lainnya.<sup>26</sup>

Konsep IPS meliputi interaksi, saling ketergantungan, kesinambungan dan perubahan, keragaman atau kesamaan atau perbedaan, konflik dan konsensus, keadilan dan pemerataan, kelangkaan, kekhususan, budaya dan nasionalisme.<sup>27</sup>

### 2. Karakteristik IPS

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar mengajarkan konsep-konsep esensi ilmu sosial untuk membentuk siswa mejadi warga negara yang baik. Proses pembelajaran IPS harus dibina dalam suasana sosial kemasyarakatan yang kondusif sehingga siswa tetap merasakan ada dalam lingkungan yang normal.<sup>28</sup>

Secara akademik, karakteristik mata pelajaran IPS dapat diformulasikan sebagai berikut:

---

<sup>25</sup>Tusriyanto, *Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Metro: STAIN Metro, 2012), 3.

<sup>26</sup> Teofilus Ardian Hopeman, dkk., "Hakikat, Tujuan dan Karakter Pembelajaran IPS yang Bermakna pada Peserta Didik Sekolah Dasar", *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1, no. 3 (Juli 2022) : 141.

<sup>27</sup>Kirana Prama Dewi, "Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Mindscape* pada Pembelajaran IPS Dasar Bagi Mahasiswa PGSD UAD" *Jurnal Tajdidukasi* 7, no. 1 (Januari 2017) : 20.

<sup>28</sup>Tusriyanto, *Pembelajaran IPS SD/MI*, (Metro: STAIN Jurai Siwo Metro Lampung, 2014), 28-32.



- a. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga humaniora, pendidikan dan agama.
- b. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau tema.<sup>29</sup>

Karakteristik IPS mengutamakan hal-hal, arti dan penghayatan terhadap lingkungan sosial yang fakta untuk menelaah suatu masalah-masalah kehidupan bermasyarakat sesuai pengalaman permasalahan di kehidupan sehari-harinya baik berupa perbedaan pendapat, kebutuhan ekonomi, budaya, dan lain-lain. Selain itu, masalah pembelajaran IPS ini juga bersifat meluas atau komprehensif sehingga dibutuhkan pemikiran yang analitis, rasional, dan kritis.

Karakteristik IPS merupakan teori bagaimana membina kecerdasan sosial yang mampu berpikir kritis, kreatif, inovatif, berwatak dan berkepribadian luhur, bersikap ilmiah dalam cara memandang, menganalisa, serta menelaah kehidupan nyata yang dihadapinya.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup>Eka Susanti dan Henni Endayani, *Konsep Dasar IPS*, (Medan: CV Widya Puspita, 2018), 6-7.

<sup>30</sup>Rahma Intan Talitha dan Tiara Cempakasari, "Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Menghargai Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Cijati", *Didaktik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 1 No 2, Juli 2016, 233.

### 3. Ruang Lingkup IPS

Materi IPS berasal dari disiplin ilmu-ilmu sosial (sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, dan sebagainya) dan berkaitan dengan materi pendidikan. Materi IPS terdiri dari:

#### a. Materi Substansi

- 1) Fakta, fakta merupakan suatu objek, peristiwa, atau kejadian yang pernah terjadi pada saat ini, atau suatu jejak-jejak peristiwa yang pernah terjadi atau pernah ada pada masa lalu. Misalnya fakta dalam geografi: nama daerah, letak daerah, pantai, datar atau daerah pegunungan, bagaimana tingkat kesuburan tanahnya, dan lain-lain.
- 2) Konsep, konsep merupakan suatu abstraksi suatu kelompok yang memiliki persamaan karakteristik. Suatu konsep memiliki atribut (karakteristik yang dimiliki suatu konsep). Contoh: untuk membedakan danau dan kolam renang digunakan atribut bentuk, ukuran, dan juga letak.
- 3) Generalisasi dan Teori, konsep dirangkai dalam suatu hipotesis dikembangkan menjadi generalisasi. Generalisasi yaitu suatu pernyataan yang dibentuk dari perpaduan atau gabungan dua konsep atau lebih. Konsep generalisasi dapat berkembang menjadi suatu teori. Teori merupakan komposisi yang dihasilkan dari pengembangan sejumlah proposisi atau generalisasi yang dianggap memiliki keterhubungan secara sistematis yang sudah

diuji kebenarannya dan dianggap berlaku secara universal. Melalui teori para ilmuwan dapat menjelaskan fenomena sosial yang ada.

b. Materi Proses

Proses merupakan berbagai prosedur, cara kerja, metode kerja tertentu dalam materi kurikulum pendidikan ilmu-ilmu sosial yang harus dilaksanakan siswa di dalam kelas, dalam ruang tertentu, atau bahkan di luar lingkungan sekolah. Proses sangat berguna untuk mengembangkan wawasan, keterampilan, dan berbagai kemampuan berpikir.

Materi proses yang dikembangkan meliputi berbagai keterampilan seperti keterampilan berkomunikasi baik lisan maupun tulisan atau melalui berbagai perantara alat komunikasi yang tersedia di masyarakat.

- 1) Pengorganisasian informasi
- 2) Kemampuan menarik berbagai kesimpulan
- 3) Menggunakan informasi
- 4) Penyampaian pikiran secara lisan dan tulisan
- 5) Menemukan bentuk-bentuk baru
- 6) Mengenal pokok pikiran lawan bicara
- 7) Mengidentifikasi dan mendefinisikan masalah
- 8) Mengembangkan hipotesis
- 9) Pemecahan masalah

10) Bekerjasama dalam kelompok

11) Memberi keputusan

c. Sikap, nilai, dan moral

Sikap, nilai, dan moral yang dapat dikembangkan IPS, yaitu: (1) Religius, (2) Penghormatan terhadap keteladanan, (3) Prestasi, (4) Sifat kepedulian sosial, (5) Menghormati orang tua, (6) Kepedulian terhadap tetangga seperti toleransi, kerjasama/gotong royong, Hak Asasi Manusia (HAM).

Dalam kenyataan kurikulum materi yang bersifat sikap, nilai, dan moral tidak tercantum secara tersurat. Guru harus mampu mengidentifikasi sikap, nilai, dan moral yang dapat dikembangkan. Contoh : Sikap terhadap pelestarian alam. Alam yang dimanfaatkan untuk kesejahteraan hidup manusia, juga perlu dipelihara agar tidak rusak artinya harus ada keseimbangan.<sup>31</sup>

Berdasarkan pemaparan diatas, penelitian ini mengambil materi tentang Indahnya Keragaman di Negeriku. Indonesia sebagai negara kepulauan yang terdiri atas ribuan pulau besar dan kecil yang tersebar dari Sabang sampai Merauke ini memiliki kondisi geografis yang berbeda-beda berupa dataran rendah, dataran tinggi, dan pegunungan. Setiap daerah dihuni oleh sekelompok masyarakat yang disebut suku bangsa. Setiap suku bangsa memiliki kebiasaan yang dilakukan secara

---

<sup>31</sup>Eka Susanti dan Henni Endayani, *Konsep Dasar IPS*, 76-85.

berulang-ulang dan diwariskan dari generasi ke generasi sehingga membentuk suatu budaya yang disebut budaya daerah.<sup>32</sup>

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya terlihat dari banyaknya suku bangsa. Masing-masing suku bangsa tersebut memiliki ciri khas kebudayaannya sendiri seperti bahasa, pakaian, rumah, makanan, dan kesenian yang berbeda-beda. Keanekaragaman budaya ini disebabkan karena setiap pulau di Indonesia memiliki perbedaan keadaan alam. Bahkan, kondisi alam dalam satu pulau juga dapat berbeda-beda. Hal ini yang menyebabkan cara hidup, kebiasaan, serta budaya penduduknya berbeda satu dengan yang lain.

Letak Indonesia sangat strategis karena terletak diantara 2 benua yaitu benua Asia dan benua Australia. Selain itu, Indonesia terletak diantara 2 Samudera yaitu Samudera Hindia dan Samudera Pasifik. Setiap wilayah di Indonesia memiliki ciri khas budayanya masing-masing. Mulai dari pakaian adat, makanan tradisional, rumah adat, dan masih banyak lagi. Perbedaan inilah yang membuat Indonesia menjadi indah dan unik.<sup>33</sup>

Materi pembelajaran IPS dalam penelitian ini terdapat pada jenjang kelas IV Sekolah Dasar pada Tema 7 Subtema 2 dengan KI, KD, dan Indikator dalam tabel 2.1 berikut ini:

---

<sup>32</sup>Khristiyono, dkk., *Buku Penilaian Tematik Tema Indahnya Keragaman di Negeriku*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2021), 17.

<sup>33</sup>Amalia Fitri, dkk., *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2021), 158-159.

**Tabel 2.1**  
**KI, KD, dan Indikator<sup>34</sup>**

<b>Kompetensi Inti</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
<p>1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.</p> <p>2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.</p> <p>3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.</p> <p>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</p>	<p>3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di Provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p> <p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di Provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p>	<p>3.2.1 Menjelaskan keragaman rumah adat dan pakaian adat di Indonesia.</p> <p>4.2.1 Menunjukkan keragaman rumah adat dan pakaian adat di Indonesia.</p>

<sup>34</sup>Buku Guru Tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku, Kementerian Kebudayaan dan Pendidikan, 2013.

**Tabel 2.2**  
**Rumah Adat<sup>35</sup>**

No.	Provinsi	Nama Rumah Adat
1.	Aceh	Rumoh Aceh
2.	Sumatra Utara	Rumah Balai Batak Toba, Rumah Bolon
3.	Sumatra Barat	Rumah Gadang
4.	Riau	Rumah Selaso Jatuh Kembar
5.	Jambi	Rumah Panggung Kajang Leko
6.	Sumatra Selatan	Rumah Limas
7.	Bengkulu	Rumah Bubungan Lima
8.	Kepulauan Bangka Belitung	Rumah Rakit
9.	Kepulauan Riau	Rumah Belah Bubung
10.	Lampung	Rumah Nuwou Sesat
11.	Banten	Rumah Badui
12.	DKI Jakarta	Rumah Kebaya
13.	Jawa Barat	Imah Badak Heuay
14.	Jawa Tengah	Rumah Joglo
15.	Yogyakarta	Rumah Bangsal Kencono Kraton
16.	Jawa Timur	Rumah Joglo Situbondo
17.	Bali	Gapura Candi Bentar
18.	Nusa Tenggara Barat	Dalam Loka
19.	Nusa Tenggara Timur	Mbaru Niang
20.	Kalimantan Barat	Rumah Panjang
21.	Kalimantan Tengah	Rumah Betang
22.	Kalimantan Timur	Rumah Lamin
23.	Kalimantan Selatan	Rumah Bubungan Tinggi
24.	Kalimantan Utara	Rumah Baloy
25.	Sulawesi Utara	Rumah Walewangko
26.	Sulawesi Tengah	Rumah Tambi
27.	Sulawesi Selatan	Rumah Tongkonan
28.	Sulawesi Tenggara	Rumah Laikas
29.	Sulawesi Barat	Rumah Banua Layuk
30.	Gorontalo	Rumah Dulohupa
31.	Maluku	Rumah Baileo
32.	Maluku Utara	Rumah Sasadu
33.	Papua	Rumah Honai
34.	Papua Barat	Rumah Honai

<sup>35</sup> Khristiyono, dkk., *Buku Penilaian Tematik Tema Indahnnya Keragaman di Negeriku*, 57-58.

**Tabel 2.3**  
**Pakaian Adat**<sup>36</sup>

No.	Provinsi	Nama Pakaian Adat
1.	Aceh	Ulee Balang
2.	Sumatra Utara	Ulos
3.	Sumatra Barat	Bundo Kanduang
4.	Riau	Kebaya Labuh dan Teluk Belanga
5.	Jambi	Baju Kurung Tanggung
6.	Sumatra Selatan	Aesan Geda dan Aesan Pasangko
7.	Bengkulu	Baju Rejang Lebong
8.	Kepulauan Bangka Belitung	Paksian
9.	Kepulauan Riau	Teluk Belanga dan Kebaya Labuh
10.	Lampung	Tulang Bawang
11.	Banten	Baju Pangsi
12.	DKI Jakarta	Baju Sadariah dan Baju Kurung
13.	Jawa Barat	Baju Pangsi dan Bedahan
14.	Jawa Tengah	Kebaya dan Jawi Jangkep
15.	Yogyakarta	Kebaya dan Surjan
16.	Jawa Timur	Pesa'an Madura
17.	Bali	Udeng dan Kamen
18.	Nusa Tenggara Barat	Lamung, Klambi, dan Rimpu
19.	Nusa Tenggara Timur	Baju Amarasi
20.	Kalimantan Barat	King Baba dan King Bibinge
21.	Kalimantan Tengah	Sangkurat
22.	Kalimantan Timur	Kustin
23.	Kalimantan Selatan	Bagajah Gamuling Baular Lulut
24.	Kalimantan Utara	Ta'a dan Sapei Sapaq
25.	Sulawesi Utara	Laku Tepu
26.	Sulawesi Tengah	Baju Koje dan Baju Nngembe
27.	Sulawesi Selatan	Baju Bodo
28.	Sulawesi Tenggara	Babu Nggawi dan Babu Nggawi Langgai
29.	Sulawesi Barat	Baju Pattuqduq Towaine
30.	Gorontalo	Biliu dan Makuta
31.	Maluku	Baju Cele
32.	Maluku Utara	Manteren Lamo
33.	Papua	Koteka dan Rok Rumbai
34.	Papua Barat	Koteka, Yokel, dan Sali

<sup>36</sup> Khristiyono, dkk., *Buku Penilaian Tematik Tema Indahny Keragaman di Negeriku*, 58-59.



### C. Kajian Studi yang Relevan

1. Dominika Rika Suharyani dengan judul “Pengembangan Media *Flash Card* Bagi Siswa Tunarungu Untuk Belajar Kosakata Baru Kelas Bawah” menunjukkan hasil penelitian bahwa media *flashcard* memiliki kualitas yang baik sehingga dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* dapat membantu pembelajaran kosakata baru bagi siswa tunarungu. Persamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu mengembangkan media pembelajaran *flashcard*. Perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu terletak pada materi dan sasaran yang dituju serta inovasi pengembangan.
2. Sri Widiawati dengan judul “Pengembangan Media *Flash Card* Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang” menunjukkan hasil penelitian bahwa penilaian dari validator dikategorikan sangat valid, penilaian dari hasil angket respon siswa dikategorikan sangat praktis, dan penilaian hasil tes ketuntasan hasil belajar siswa memperoleh hasil sangat tinggi. Persamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu mengembangkan media pembelajaran *flash card*. Perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu terletak pada materi pembelajaran dan inovasi pengembangan.
3. Maulid Diana dengan judul “Pengembangan Media *Flash Card* Berbasis Multimedia Pada Materi Bangun Datar Di Kelas 4 SDN

Sukoharjo 1 Malang” menunjukkan hasil penelitian bahwa *flash card* berbasis multimedia yang dikembangkan berkualitas dan layak digunakan sebagai media pembelajaran tanpa revisi.

Persamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu mengembangkan media pembelajaran *flash card*. Perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu terletak pada materi pembelajaran dan inovasi pengembangan.

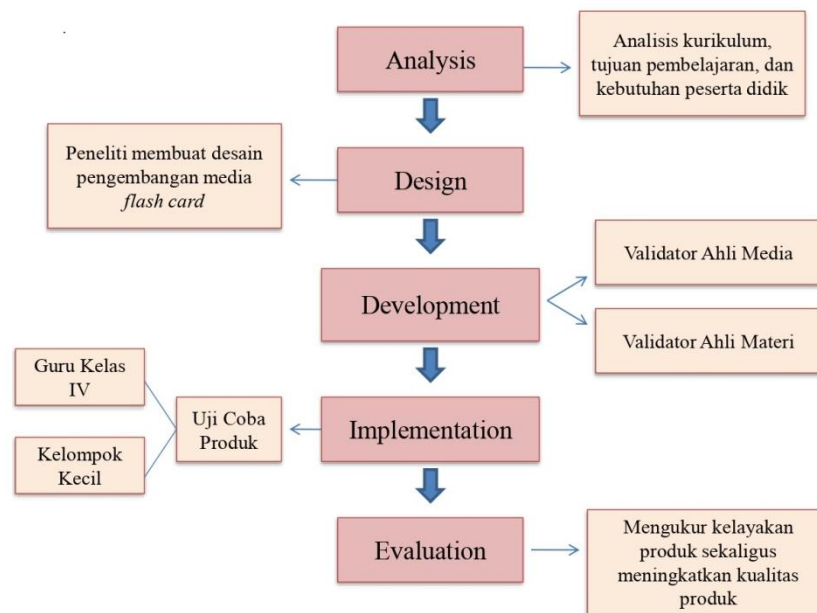
#### **D. Kerangka Pikir**

Berdasarkan uraian kajian pustaka diatas, maka peneliti merasa sangat penting untuk mengembangkan media *flashcard* sebagai media pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk menyampaikan materi pembelajaran IPS sehingga diharapkan materi pembelajaran yang disampaikan dapat dengan mudah diterima dan dipahami oleh siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV didapatkan informasi bahwa dalam proses pembelajaran belum adanya penggunaan media pembelajaran, guru hanya menggunakan buku tematik dan buku bupena didalam proses pembelajaran sehingga diharapkan media pembelajaran *flash card* dapat meningkatkan minat, kreativitas, dan motivasi siswadalam pembelajaranIPS.

Media pembelajaran *flash card* juga bermanfaat bagi guru sebagai alat bantu dan penunjang dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Oleh sebab

itu, media *flash card* penting untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran, khususnya pada pembelajaran IPS. Kerangka pikir dalam penelitian ini dijelaskan pada gambar 2.1 berikut ini :



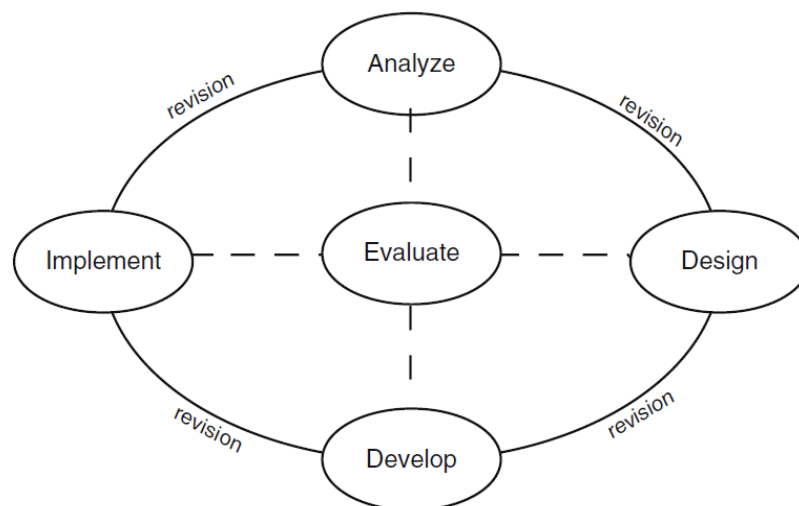
Gambar 2.1 Kerangka Pikir

### BAB III

## METODE PENELITIAN

### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini digunakan untuk menciptakan produk dan menilai kelayakan produk yang diciptakan.<sup>37</sup> Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini yaitu media *flashcard* sebagai media pembelajaran bagi siswa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development-Implementation, dan Evaluation*) yang dipelopori oleh *Dick and Carry* (1996).<sup>38</sup>



Gambar 3.1 Desain Pengembangan Model ADDIE<sup>39</sup>

<sup>37</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 297.

<sup>38</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 394.

<sup>39</sup>Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model," *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (5 Juni 2019): 42.

## **B. Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development-Implementation, dan Evaluation*). Model pengembangan ini meliputi 5 tahapan, yakni:

### **1. Analisis (*Analysis*)**

Tahap analisis dalam penelitian pengembangan ini mencakup analisis kurikulum, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan siswa. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara terhadap guru dan memberikan angket terhadap siswa kelas IV SD Negeri 4 Metro Pusat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru didapatkan informasi bahwa sumber belajar hanya menggunakan buku tematik dan buku bupena, guru hanya menggunakan metode ceramah, dan terbatasnya penggunaan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran sehingga kondisi belajar cenderung pasif dan membosankan.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan yang diberikan kepada 10 siswa terdapat 8 dari 10 siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran IPS, siswa menyatakan bahwa proses pembelajaran hanya menggunakan buku tema/buku bupena tanpa dibantu media pembelajaran, dan 9 dari 10 siswa menyatakan perlu adanya media pembelajaran berupa media cetak konkret memiliki tampilan menarik.

Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran berupa media cetak yang memiliki tampilan menarik memuat gambar dan konsep materi secara ringkas. Proses pembelajaran dapat menjadi bermutu dan berkualitas apabila ditunjang oleh media pembelajaran yang menarik.

## **2. Desain (*Design*)**

Tahap *design* merupakan tahap membuat gambaran produk yang terdiri dari komponen-komponen produk yang akan dikembangkan sehingga menjadi sebuah produk media pembelajaran berbentuk *flashcard*. Media *flashcard* didesain dengan menggunakan *canva*.

Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan kerangka untuk mengembangkan media *flashcard* agar sesuai dengan kebutuhan. Beberapa hal yang menjadi pertimbangan peneliti yaitu dari segi desain bagian depan (*cover*), bagian belakang, isi yang termasuk penyajian materi yang tersusun secara sistematis yang disesuaikan dengan kurikulum.

## **3. Pengembangan (*Development*)**

Tahap *development* merupakan tahap mengembangkan dan merealisasikan rancangan desain produk yang telah dibuat. Tahap ini merupakan tahap validasi produk yang dilakukan oleh validator ahli media dan validator ahli materi untuk memberikan saran apabila ditemukan kekurangan dalam produk. Kemudian, produk direvisi berdasarkan saran dari validator hingga produk yang dikembangkan dinyatakan layak. Validator ahli media merupakan orang yang ahli

dibidangnya yakni terkait dengan media dan validator ahli materi merupakan orang yang berpengalaman dan berkompeten dalam bidang materi, khususnya pada materi pembelajaran IPS. Tahap selanjutnya yaitu memberikan angket uji coba kepada guru dan siswa.

#### **4. Implementasi (*Implementation*)**

Tahap *implementation* merupakan tahap uji coba produk kepada pengguna setelah produk dikatakan layak oleh validator. Pada tahap ini produk diuji coba kepada guru dan siswa dengan memberikan instrumen uji coba yang telah disusun. Saran dari guru dan siswa sebagai pengguna akan dijadikan bahan pertimbangan untuk melakukan revisi produk sehingga produk akan menjadi lebih baik.

#### **5. Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap evaluasi ini diperoleh dari saran dan penilaian ahli media, ahli materi, ahli praktisi (guru) dan uji coba pada siswa. Evaluasi bertujuan untuk mengukur kelayakan produk sekaligus meningkatkan kualitas produk.

### **C. Desain Uji Coba Produk**

#### **1. Desain Uji Coba**

Uji coba dalam penelitian ini dilakukan pada perorangan dan kelompok kecil yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk. Saran dari responden akan dijadikan sebagai pertimbangan dalam perbaikan produk.

## 2. Subyek Uji Coba

Setelah produk dikembangkan kemudian dilakukan uji coba angket validasi ahli media dan validasi ahli materi. Kemudian, angket respon terhadap produk yaitu angket respon guru dan respon siswa untuk memperoleh data respon terhadap produk. Uji coba dilakukan pada guru kelas IV dan 10 siswakelas IV di SD Negeri 4 Metro Pusat untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap produk yang akan dikembangkan.

## D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

### 1. Teknik Pengumpulan Data

#### a. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang berisi sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh responden. Angket digunakan untuk melakukan validasi ahli media, validasi ahli materi, uji respon guru, dan uji respon siswa. Peneliti juga menggunakan angket untuk guru dan siswa pada saat *prasurvey*. Angket berisi pertanyaan-pertanyaan yang bertujuan untuk memperoleh informasi terkait kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran yang berbentuk media *flashcard*.

Peneliti akan menyerahkan angket kepada validator ahli media, validator ahli materi, guru, siswa untuk dapat diisi. Angket yang



telah diisi kemudian akan diminta kembali oleh peneliti untuk diperoleh data mengenai tingkat kelayakan produk.

#### b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai variabel-variabel berbentuk catatan, gambar kegiatan, surat kabar, notulen rapat.<sup>40</sup>

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa tulisan serta foto pada saat wawancara dengan guru SD Negeri 4 Metro Pusat.

## 2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru, dan siswa yang diukur dengan menggunakan skala likert. Angket ini digunakan untuk menilai kelayakan dan respons terhadap produk yang dikembangkan. Instrumen penelitian ini disesuaikan dengan data yang akan diperoleh yang dijelaskan pada tabel 3.1 berikut ini :

**Tabel 3.1**  
**Instrumen Penilaian**

No	Data	Sumber Data	Instrumen Penelitian
1.	Validasi oleh Ahli	Ahli Media	Lembar validasi ahli media
2.	Validasi oleh Ahli	Ahli Materi	Lembar validasi ahli materi
3.	Respons guru terhadap media <i>flashcard</i> yang dikembangkan	Guru Kelas	Lembar angket respons guru kelas
4.	Respons siswa terhadap media <i>flashcard</i> yang dikembangkan	Siswa	Lembar angket respons siswa

<sup>40</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2019), 265.

Kisi-kisi angket yang diberikan pada ahli media, ahli materi, guru dan siswa merupakan modifikasi peneliti dari evaluasi media pembelajaran yang meliputi tiga kriteria yaitu (a) kualitas isi dan tujuan; (b) kualitas instruksional, dan; (c) kualitas teknis.<sup>41</sup>

#### a. Angket Validasi Ahli Media

Angket yang diberikan pada ahli media memiliki 15 pertanyaan dan terdiri dari dua aspek penilaian yaitu aspek kualitas dan aspek teknis. Kisi-kisi angket yang diberikan pada ahli media dijelaskan dalam tabel 3.2 berikut ini :

**Tabel 3.2**  
**Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media**

No	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen
1.	Aspek Kualitas	a. Kualitas media pembelajaran yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria media pembelajaran	1
		b. Ketepatan media untuk digunakan sebagai media pembelajaran	2
		c. Desain tampilan media pembelajaran dapat menarik minat belajar siswa	3
		d. Bahan yang digunakan tidak berbahaya dalam pembuatan media pembelajaran	4
		e. Media dapat digunakan sesuai dengan kondisi siswa	5
		f. Media dapat memudahkan siswa dalam mengingat materi pembelajaran	6
2.	Aspek Teknis	a. Tampilan umum media menarik	7
		b. Media mudah digunakan	8
		c. Desain media (teks, warna, dan gambar)	9, 10, 11, 12, 13, 14
		d. Kemudahan dalam memahami petunjuk penggunaan media	15

<sup>41</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2013), 219–220.

### b. Angket Validasi Ahli Materi

Angket yang diberikan pada ahli materi memiliki 10 pertanyaan dan terdiri dari tiga aspek penilaian yaitu aspek isi, aspek tampilan, dan aspek kualitas. Kisi-kisi angket yang diberikan pada ahli materi dijelaskan dalam 3.3 berikut ini :

**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi**

No	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen
1.	Aspek Isi	a. Materi sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	1
		b. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	2
		c. Materi mudah dipahami oleh siswa	3
		d. Bahasa yang digunakan sederhana	4
2.	Aspek Tampilan	a. Kesesuaian ukuran teks pada materi	5
		b. Kesesuaian gambar dengan materi yang disajikan	6
3.	Aspek Kualitas	a. Materi yang disajikan dalam media mampu mengaktifkan pikiran dan kegiatan belajar	7
		b. Media pembelajaran yang digunakan menarik dan mempermudah proses pembelajaran	8
		c. Kesesuaian materi dengan media <i>flashcard</i> pada materi indahnnya keragaman di negeriku	9
		d. Ketepatan penggunaan media <i>flashcard</i> pada materi indahnnya keragaman di negeriku	10

### c. Angket Respons Guru dan Siswa

Angket yang diberikan pada guru dan siswa memiliki 10 pertanyaan dan terdiri dari tiga penilaian yaitu aspek teknis dan penyajian media, aspek penyajian isi materi, dan aspek kualitas. Kisi-kisi angket yang diberikan pada guru dan siswa dijelaskan dalam tabel 3.4 berikut ini :

**Tabel 3.4**  
**Kisi-kisi Angket Respons Guru dan Siswa**

No	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen
1.	Aspek Teknis dan Penyajian Media	a. Tampilan media	1
		b. Tampilan gambar, teks, dan warna	2, 3, 4
		c. Petunjuk penggunaan media	5
2.	Aspek Penyajian Isi Materi	a. Penyajian materi	6
		b. Bahasa yang digunakan	7
3.	Aspek Kualitas	a. Media dapat melatih kemandirian siswa	8
		b. Media dapat menambah pengetahuan siswa	9
		c. Penggunaan media dapat meningkatkan minat belajar siswa	10

#### **E. Teknik Analisis Data**

Setelah mendapatkan hasil validasi dari dua ahli dan respons dari guru serta uji coba kelompok kecil. Selanjutnya, peneliti melakukan pengolahan data dalam penelitian ini memperoleh dua jenis data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

Data kualitatif berupa saran dan masukan dari validator, guru, dan siswa. Data kuantitatif didapat dari hasil validasi dan angket penelitian produk yang dikembangkan kemudian dihitung dan diolah menggunakan skala likert. Skala likert merupakan skala psikometrik yang sering dipakai untuk mengukur hasil angket atau kuesioner dalam sebuah *survey*.<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup>Dryon Taluke, Ricky S. M Lakat, dan Amanda Sembel, "Analisis Preferensi Masyarakat dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat," *Jurnal Spasial* 6, no. 2 (2019) : 534.

## 1. Analisis Kelayakan Media

Data yang didapatkan dari angket validasi ahli media dan ahli materi terhadap kelayakan produk dianalisis menggunakan uji deskriptif persentase. Adapun rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut:

$$\text{Presentase skor sebagai berikut : } NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai presentase yang dicari

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan<sup>43</sup>

Setelah mendapatkan hasil nilai persentase kelayakan kemudian data tersebut diinterpretasikan kedalam kriteria tertentu. Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan jarak interval (i) yaitu:

$$\text{Jarak interval (i)} = \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{Jumlah kelas interval}}$$

Berdasarkan rumus diatas, maka dapat dibuat tingkatan kategori hasil penilaian dengan persentase skala penilaian 100% sebagai berikut:

Persentase tertinggi ideal = 100%

Persentase terendah ideal = 0%

$$\begin{aligned} \text{Jarak interval (i)} &= \frac{100\% - 0\%}{4} \\ &= 25\% \end{aligned}$$

Tingkat kategori hasil persentase media dapat dikonversikan dalam tabel 3.5 berikut ini :

---

<sup>43</sup>M. Ngalim Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 102.

**Tabel 3.5**  
**Kriteria Penilaian Ahli Untuk Kelayakan Media**<sup>44</sup>

No	Persentase	Kriteria
1.	76% - 100%	Sangat layak
2.	51% - 75%	Layak
3.	26% - 50%	Cukup layak
4.	0% - 25%	Kurang layak

## 2. Analisis Respons Guru dan Siswa

Data penilaian yang didapat dari angket guru kelas dan siswa dianalisis menggunakan uji deskriptif persentase. Adapun rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut:

$$\text{Presentase skor sebagai berikut : } NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai presentase yang dicari

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan

Setelah mendapatkan hasil nilai persentase kelayakan kemudian data tersebut diinterpretasikan kedalam kriteria tertentu. Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan jarak interval (i) yaitu:

$$\text{Jarak interval (i)} = \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{Jumlah kelas interval}}$$

Berdasarkan rumus diatas, maka dapat dibuat tingkatan kategori hasil penilaian dengan persentase skala penilaian 100% sebagai berikut:

Persentase tertinggi ideal = 100%

Persentase terendah ideal = 0%

---

<sup>44</sup>Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penilaian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), 110.

$$\begin{aligned} \text{Jarak interval (i)} &= \frac{100\% - 0\%}{4} \\ &= 25\% \end{aligned}$$

Tingkat kategori hasil persentase media dapat dikonversikan dalam tabel 3.6 berikut ini :

**Tabel 3.6**  
**Kriteria Respons Guru dan Siswa<sup>45</sup>**

No	Persentase	Kriteria
1.	76% - 100%	Sangat layak
2.	51% - 75%	Layak
3.	26% - 50%	Cukup layak
4.	0% - 25%	Kurang layak

---

<sup>45</sup>Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, 110.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran *flash card* pada pembelajaran IPS, adapun model pengembangan yang digunakan yaitu mengacu pada pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Hasil pengembangan produk awal ini didapatkan setelah melakukan lima tahapan ADDIE sebagai berikut:

##### 1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan langkah awal yang dilakukan untuk mengkaji kurikulum, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan siswa terhadap sumber informasi yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Adapun materi IPS pada kelas IV termuat dalam Kompetensi Dasar (KD) 3.2 dan 4.2 pada semester genap. Materi yang disajikan dalam media *flash card* yaitu Indahnya Keragaman di Negeriku seperti rumah adat dan pakaian adat dari 34 Provinsi yang ada di Indonesia. Berikut adalah KI dan KD materi IPS dijelaskan pada tabel 4.1 dibawah ini :



**Tabel 4.1**  
**KI dan KD Materi IPS<sup>46</sup>**

<b>Kompetensi Inti (KI)</b>	<b>Kompetensi Dasar (KD)</b>
<p>KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.</p> <p>KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.</p> <p>KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca, dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.</p> <p>KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</p>	<p>3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di Provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p> <p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di Provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p>

Selanjutnya, tahap analisis masalah dan kebutuhan dilakukan di SDN 4 Metro Pusat dengan melakukan wawancara secara langsung kepada guru kelas dan memberikan angket kebutuhan terkait pembelajaran IPS pada siswa kelas IV pada tanggal 14 Desember 2022.

Berdasarkan hasil wawancara didapatkan informasi bahwa guru hanya menggunakan buku tematik dan buku penilaian autentik (bupena) sebagai sarana belajar, guru hanya menggunakan metode ceramah, tidak adanya penggunaan media pembelajaran. Hal tersebut membuat proses pembelajaran cenderung pasif dan membosankan terlihat 8 dari 10

---

<sup>46</sup>Buku Guru Tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

siswa merasa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran IPS, siswa cenderung pendiam dan kurangnya memiliki rasa ingin tahu terhadap materi pembelajaran serta guru hanya menyuruh siswa untuk mencatat atau menyalin ulang materi pembelajaran yang terdapat didalam buku sehingga tidak ada atau kurangnya interaksi guru terhadap siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan yang diberikan kepada 10 siswa terdapat 8 siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran IPS, siswa menyatakan bahwa proses pembelajaran hanya menggunakan buku tema/buku bupena tanpa dibantu media pembelajaran, dan 9 siswa menyatakan perlu adanya media pembelajaran berupa media cetak konkret memiliki tampilan menarik yang memuat gambar dan konsep materi secara ringkas.

Berdasarkan uraian diatas maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran. Peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran *flash card* karena materi pembelajaran IPS yang rumit dan terlalu banyak dapat disederhanakan dengan media *flash card*. Tampilan *flash card* berupa media cetak konkret yang menarik sesuai dengan tahap perkembangan siswa yang lebih mudah memahami dengan apa yang mereka lihat. Materi yang disajikan secara ringkas dan dilengkapi dengan gambar dalam *flash card* juga dapat membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran IPS. Hal ini agar siswa lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru dan juga

tidak membuat siswa jenuh karena buku tematik dan bupena yang dirasa membosankan dengan banyaknya tulisan.

## 2. *Design (Desain)*

Setelah menganalisis masalah dan kebutuhan siswa, tahap selanjutnya yaitu merancang desain media *flash card* yang akan dibuat. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini, yaitu:

- a. Menentukan jenis kertas dan ukuran media *flash card*. Jenis kertas yang digunakan yaitu *art paper* 210g dengan ukuran kartu yaitu tinggi 16,5 cm dan lebar 11 cm.
- b. Membuat desain *layout* dan kotak media *flash card* dengan menggunakan aplikasi *canva*.
- c. Memilih jenis huruf, ukuran huruf, dan format penulisan baik pada kartu maupun kotak kartu media pembelajaran *flash card*.
- d. Menyusun komponen isi yang akan ditampilkan pada *flash card*. Sisi bagian depan kartu terdapat judul materi “Indahnya Keragaman di Negeriku”, nama provinsi beserta salah satu gambar/*icon* dari provinsi tersebut. Kemudian, pada bagian belakang kartu terdapat nomor kartu, nama provinsi, nama ibukota provinsi, nama kebudayaan seperti rumah adat dan pakaian adat disertai gambar animasi dari kebudayaan tersebut.
- e. Kotak *flash card* sebagai tempat menyimpan *flash card* dari 34 Provinsi. Pada bagian depan terdapat nama media yaitu *flash card*, tema dari materi pembelajaran yaitu “Indahnya Keragaman di

Negeriku”, nama penyusun, serta gambar/*icon* dari beberapa daerah serta kebudayaan dari beberapa daerah. Pada bagian belakang kotak *flash card* terdapat informasi cara atau petunjuk penggunaan *flash card*.

- f. Membuat video pembelajaran terkait materi keragaman rumah adat dan pakaian adat di Indonesia dengan menggunakan aplikasi *canva* dan *vn*. Aplikasi *canva* digunakan untuk mendesain video seperti gambar animasi dan keterangan gambar terkait materi pembelajaran. Sedangkan, *vn* digunakan untuk menggabungkan *slide* materi menjadi satu hingga menjadi video pembelajaran.
- g. Membuat *QR code* yang berisi video pembelajaran. Video pembelajaran diunggah ke akun *youtube* peneliti. Kemudian, *copy link* video pembelajaran yang telah terunggah, *paste link* video pembelajaran tersebut pada aplikasi *QR Code Scanner* hingga menjadi *barcode* video pembelajaran.
- h. Kartu yang berisi *QR code* yang dapat dipindai yang didalamnya terdapat video pembelajaran keragaman rumah adat dan pakaian adat yang ada di Indonesia.

Pada tahap *design*, peneliti mendesain media *flash card* dengan menggunakan aplikasi *canva* dengan jenis kertas *art paper* serta dengan ukuran tinggi 16,5 cm dan lebar 11 cm. *Flash card* terdapat dua bagian sisi depan dan sisi belakang. Kotak *flash card* sebagai tempat menyimpan kartu-kartu. *Flash card* ini juga terdapat kartu yang berisi

*QR code* yang didalamnya terdapat video pembelajaran yang telah peneliti buat dan diunggah di akun *youtube* peneliti.

### 3. Development (Pengembangan)

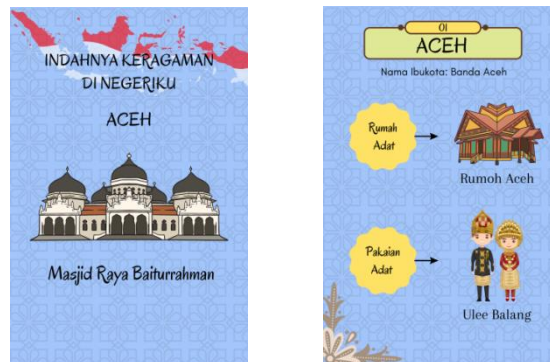
Media yang dikembangkan pada penelitian ini berupa media *flash card* pada pembelajaran IPS. Tahap *development* ini dilakukan dengan mencetak hasil desain media *flash card* menggunakan jenis kertas dan ukuran yang telah ditentukan pada tahap *design*. Setelah itu, media divalidasi oleh validator yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Pada penelitian ini yang menjadi ahli media yaitu Bapak Edo Dwi Cahyo, M.Pd dan ahli materi yaitu Bapak Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd. Tampilan media *flash card* dapat dilihat pada gambar 4.1, gambar 4.2, dan gambar 4.3 berikut ini:



Gambar 4.1 Tampilan Kotak *Flash Card* Tampak Depan dan Belakang



Gambar 4.2 Tampilan *Flash Card* Berisi *QR Code* Video Pembelajaran Tampak Depan dan Belakang



Gambar 4.3 Tampilan *Flash Card* Tampak Depan dan Belakang

Pada tahap *development*, media yang telah dikembangkan dicetak sesuai dengan hasil desain peneliti yang telah dibuat dengan beberapa tampilan seperti pada gambar 4.1 merupakan tampilan kotak *flash card*, gambar 4.2 merupakan tampilan *flash card* yang berisi *QR code* terkait materi keragaman rumah adat dan pakaian adat di Indonesia, serta gambar 4.3 merupakan tampilan *flash card* dari salah satu provinsi.

#### 4. *Implementation* (Implementasi)

Tahapan ini dilakukan setelah produk media *flash card* yang dikembangkan dinyatakan layak oleh validator ahli media dan ahli materi. Pada tahap ini media *flash card* yang dikembangkan kemudian diuji coba kepada guru kelas dan 10 siswa kelas IV SDN 4 Metro Pusat. Uji coba dilakukan dalam pembelajaran IPS dengan materi pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 dan 4 tentang keragaman rumah adat dan pakaian adat dari 34 provinsi yang ada di Indonesia. Uji coba dilakukan pada tanggal 7 Juni – 8 Juni 2023 di SD Negeri 4 Metro Pusat. Peneliti secara langsung memperkenalkan produk media *flash*

*card* yang dikembangkan kepada guru kelas dan kelompok kecil terdiri dari 10 siswa kelas IV.

Sebelum, melakukan ujicoba peneliti menyiapkan fisik dan psikis siswa dengan tepuk semangat agar siswa siap untuk mengikuti proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *flash card*. Setelah itu, peneliti memperkenalkan secara singkat terkait media pembelajaran *flash card*. Pada kegiatan inti, peneliti memperkenalkan produk dengan cara, yakni:

- a. Menanyakan salah satu rumah adat/pakaian adat kepada siswa.  
Kemudian, peneliti membuka *flash card* bagian sisi belakang yang memuat informasi tersebut.
- b. Peneliti memegang salah satu *flash card* dari salah satu provinsi dan siswa diminta menyebutkan rumah adat/pakaian adat dari provinsi tersebut.
- c. Peneliti menutup bagian nama rumah adat/pakaian adat dan siswa diminta untuk melihat gambar dan menyebutkan nama dari gambar rumah adat/pakaian adat tersebut.
- d. Peneliti meletakkan *flash card* pada kotak/diatas meja, siswa sejumlah 2 orang berdiri sejajar, kemudian peneliti memberi pertanyaan “rumah gadang terdapat di Provinsi?”, siswa tersebut berlomba untuk mengambil *flash card* yang menjadi jawaban dari pertanyaan tersebut.

- e. Peneliti membagi nomor dengan kertas, kemudian siswa harus menjelaskan rumah adat/pakaian adat yang sesuai dengan nomor yang didapat dengan nomor yang ada di *flash card*.
- f. Peneliti memberi penguatan terkait dengan rumah adat/pakaian adat dengan membuka dan menutup *flash card*.
- g. Guru dan siswa dapat memindai *QR code* yang berisi video pembelajaran berupa ulasan atau penjelasan terkait keragaman rumah adat dan pakaian adat.

Setelah memperkenalkan produk, peneliti memberikan angket kepada guru kelas dan 10 siswa untuk mengetahui respons penggunaan terhadap kelayakan media yang dikembangkan.

### **5. Evaluation (Evaluasi)**

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur kelayakan sekaligus meningkatkan kualitas media *flash card* yang dikembangkan. Saran dan masukan dari kedua validator, guru kelas dan siswa menjadi bahan yang digunakan untuk mengevaluasi media *flash card* yang dikembangkan.

### **B. Hasil Validasi**

Validasi merupakan tahap penilaian untuk mengetahui kelayakan dan kekurangan produk yang dikembangkan. Terdapat dua aspek yang divalidasi yaitu dari sisi media dan materi. Oleh karena itu, tahap validasi melibatkan dua orang ahli yaitu ahli media dan ahli materi sebagai validator. Hasil validasi dari validator disajikan pada data berikut ini :



## 1. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi oleh ahli media dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kekurangan tampilan produk yang dikembangkan. Pada tahap ini validator memberikan saran dan masukan untuk perbaikan terhadap kekurangan media *flash card* pada pembelajaran IPS yang dikembangkan. Pada penelitian ini, ahli media yang memvalidasi media *flash card* pada pembelajaran IPS yaitu Bapak Edo Dwi Cahyo, M.Pd. Tahapan validasi oleh ahli media memperoleh hasil yang dijelaskan pada tabel 4.2 berikut ini:

**Tabel 4.2**  
**Hasil Validasi Ahli Media**

<b>Indikator</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Skor</b>	<b>Catatan</b>
Aspek Kualitas	1. Kualitas media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPS sudah memenuhi kriteria media pembelajaran.	3	Layak
	2. Ketepatan media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPS untuk digunakan sebagai media pembelajaran	3	Layak
	3. Desain tampilan media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPS pembelajaran dapat menarik minat belajar siswa	4	Sangat layak
	4. Bahan yang digunakan tidak berbahaya dalam pembuatan media pembelajaran	4	Sangat layak
	5. Media <i>flash card</i> dapat digunakan sesuai dengan kondisi siswa	4	Sangat layak
	6. Media <i>flash card</i> dapat memudahkan siswa dalam mengingat materi pembelajaran	4	Sangat layak
Aspek Teknis	7. Tampilan umum media <i>flash card</i> menarik	4	Sangat layak
	8. Media <i>flash card</i> mudah digunakan	4	Sangat layak
	9. Ketepatan pemilihan huruf	4	Sangat layak
	10. Ketepatan pemilihan warna huruf agar mudah dibaca	4	Sangat layak
	11. Ketepatan pemilihan	4	Sangat layak

	komposisi gambar		
	12. Ketepatan pemilihan warna pada gambar agar terlihat jelas	4	Sangat layak
	13. Ketepatan ukuran gambar	4	Sangat layak
	14. Kualitas tampilan gambar jelas	4	Sangat layak
	15. Kemudahan memahami petunjuk penggunaan media <i>flash card</i>	3	Layak
Jumlah skor responden			57
Jumlah skor maksimum			60
Hasil persentase yang diperoleh			$\frac{57}{60} \times 100\%$ = 95%
Kategori			Sangat layak
<b>Saran :</b> Dicek kembali indikator, perbaiki judul video pembelajaran dengan mengaitkan media pembelajaran ( <i>flash card</i> ), dicek kembali apakah petunjuk penggunaan sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran.			
<b>Kesimpulan :</b> Media layak digunakan dengan sedikit revisi.			

Persentase data hasil validasi dihitng berdasarkan skor setiap jawaban dari ahli media. Terdapat 15 pernyataan pada angket yang telah diberikan dengan 4 skala penilaian sehingga jumlah skor maksimum yaitu 60 (15 pernyataan x 4). Maka didapatkan hasil validasi ahli media dengan perhitungan persentase sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Responden}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{57}{60} \times 100\%$$

$$= 95\%$$

Berdasarkan tabel 4.2 dan perhitungan diatas dapat diketahui bahwa jumlah skor responden yaitu 57, sehingga nilai persentasenya sebesar 95% dan termasuk kategori “sangat layak”. Dilihat dari hasil penilaian produk yang dikembangkan, media *flash card* pada

pembelajaran IPS telah layak digunakan dengan memperbaiki media pembelajaran *flash card* sesuai saran dari validator.

## 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kekurangan isi materi dari produk yang dikembangkan. Pada tahapan ini validator memberikan saran dan masukan untuk perbaikan terhadap kekurangan media *flash card* pada pembelajaran IPS yang dikembangkan. Pada penelitian ini, ahli materi yang memvalidasi media *flash card* pada pembelajaran IPS yaitu Bapak Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd. Tahapan validasi oleh ahli materi memperoleh hasil yang dijelaskan pada tabel 4.3 berikut ini:

**Tabel 4.3**  
**Hasil Validasi Ahli Materi**

Indikator	Deskripsi	Skor	Catatan
Aspek Isi	1. Materi yang disampaikan sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	4	Sangat layak
	2. Materi yang disampaikan sesuai dengan Tujuan Pembelajaran	3	Layak
	3. Materi mudah dipahami siswa	4	Sangat layak
	4. Bahasa yang digunakan sederhana dan bersifat komunikatif	4	Sangat layak
Aspek Tampilan	5. Kesesuaian ukuran teks pada materi	4	Sangat layak
	6. Kesesuaian gambar dengan materi yang disajikan	4	Sangat layak
Aspek Kualitas	7. Materi yang disajikan dalam media mampu mengaktifkan fikiran dan kegiatan belajar siswa	4	Sangat layak
	8. Media pembelajaran yang digunakan menarik dan dapat	3	Layak

	mempermudah proses pembelajaran		
	9. Kesesuaian materi dengan media <i>flash card</i> pada materi indahnnya keragaman di negeriku	4	Sangat layak
	10. Ketepatan materi dengan media <i>flash card</i> pada materi indahnnya keragaman di negeriku	4	Sangat layak
Jumlah skor responden			38
Jumlah skor maksimum			40
Hasil persentase yang diperoleh			$\frac{38}{40} \times 100\%$ = 95%
Kategori			Sangat layak
<b>Saran :</b> Lebih bijak jika materi dikembangkan hingga mencakup lagu daerah, seni tari, dan senjata adat. Walaupun materi utamanya rumah adat dan pakaian adat. Penggunaan media harus menarik dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.			
<b>Kesimpulan :</b> Penambahan materi yang disarankan oleh validator diluar dari indikator pembelajaran, peneliti juga telah mengembangkan materi seperti nama ibukota provinsi dan <i>icon</i> daerah serta fokus pembahasan peneliti juga telah sesuai Kompetensi Dasar (KD) yang membahas terkait keragaman rumah adat dan pakaian adat sehingga meedia layak digunakan.			

Persentase data hasil validasi dihitung berdasarkan skor setiap jawaban dan ahli materi. Terdapat 10 pernyataan pada angket yang telah diberikan dengan 4 skala penilaian sehingga jumlah skor maksimum yaitu 40 (10 pernyataan x 4). Maka diperoleh hasil validasi ahli materi dengan perhitungan persentase sebagai berikut:

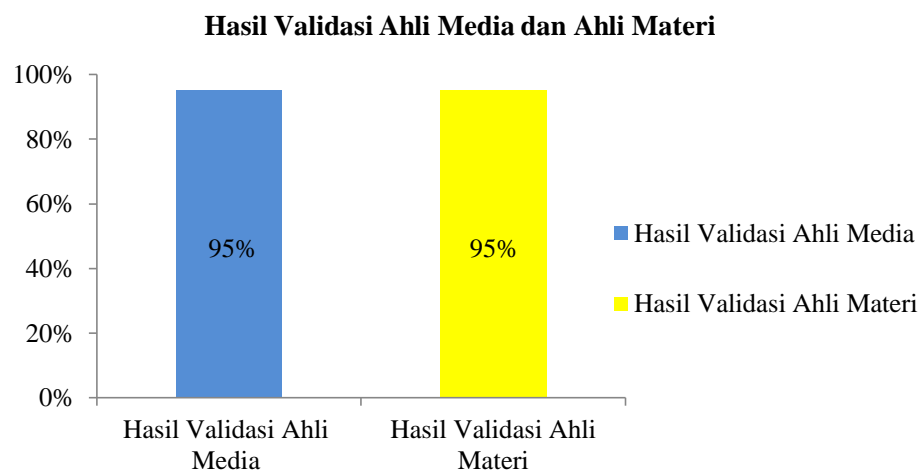
$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Responden}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$= 95\%$$

Berdasarkan tabel 4.3 dan perhitungan diatas dapat diketahui bahwa jumlah skor responden yaitu 38 sehingga diperoleh nilai persentase sebesar 95% dan termasuk kategori “sangat layak” yang dapat dilihat pada gambar 4.4 berikut ini:



Gambar 4.4 Grafik Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Berdasarkan gambar 4.4 menunjukkan bahwa hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi memperoleh hasil persentase yang sama yaitu sebesar 95% yang termasuk dalam kategori sangat layak sehingga media *flash card* layak digunakan dengan sedikit revisi.

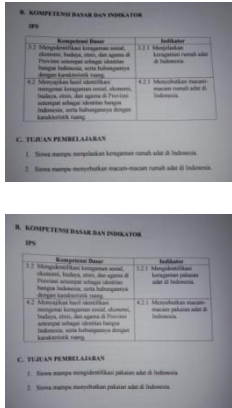
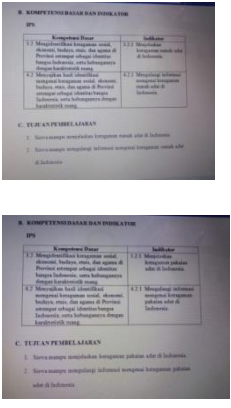
### 3. Revisi Produk

Setelah melakukan validasi produk media pembelajaran *flash card* yang dikembangkan kepada dua validator yaitu ahli media dan ahli materi. Kemudian, peneliti melakukan revisi sesuai saran dan masukan yang disampaikan oleh validator pada lembar angket penilaian. Berdasarkan hasil validasi, produk mendapatkan revisi yang dijelaskan pada tabel 4.4 dan tabel 4.5 berikut ini :

**Tabel 4.4**  
**Hasil Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Media**

No	Revisi	Sebelum	Sesudah
1.	Perbaiki judul video pembelajaran		

**Tabel 4.5**  
**Hasil Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Materi**

No	Revisi	Sebelum	Sesudah
1.	Penyesuain tujuan pembelajaran dengan media <i>flash card</i>		

Berdasarkan tabel 4.4 terdapat revisi produk berupa mengganti judul video pembelajaran dengan penambahan kalimat *Flah Card* pada video pembelajaran tersebut. Sedangkan, pada tabel 4.5 terdapat revisi indikator dan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan KKO (Kata Kerja Operasional).

### C. Hasil Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk dilakukan setelah media *flash card* pada pembelajaran IPS yang dikembangkan dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi. Selanjutnya, produk diuji coba kepada guru kelas dan kelompok kecil yaitu 10 siswa kelas IV SDN 4 Metro Pusat pada tanggal 7 Juni-8 Juni 2023. Tahapan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui respons guru dan siswa sebagai pengguna. Pada tabel 4.6 berikut ini adalah penyajian data hasil uji coba produk kepada guru kelas terhadap media yang dikembangkan.

**Tabel 4.6**  
**Hasil Respon Guru Kelas IV**

No	Indikator yang ditanyakan	Skor	Kategori
1.	Tampilan media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPS menarik	3	Layak
2.	Gambar dalam media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPS terlihat dengan jelas	3	Layak
3.	Teks dalam media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPS dapat terbaca dengan jelas	4	Sangat layak
4.	Tampilan warna media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPS menarik	4	Sangat layak
5.	Cara penggunaan media mudah dimengerti	4	Sangat layak
6.	Media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPS dapat digunakan secara individu dan kelompok	4	Sangat layak
7.	Materi yang disajikan dalam media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPS mudah dipahami	4	Sangat layak
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	Sangat layak
9.	Media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPS dapat menambah pengetahuan terkait materi indahny keragaman di negeriku	3	Layak
10.	Media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan minat belajar siswa	4	Sangat layak
Jumlah skor responden			37
Jumlah skor maksimum			40
Hasil Persentase yang diperoleh			$\frac{37}{40} \times 100\% = 92,5\%$
Kategori			Sangat layak

Tahapan uji coba produk kepada guru kelas IV dilakukan dengan cara menganalisis data hasil respons guru terhadap media yang

dikembangkan. Kemudian, persentase data dihitung berdasarkan skor jawaban dari guru kelas IV. Terdapat 10 pernyataan pada angket yang telah diberikan dengan 4 skala penilaian sehingga jumlah skor maksimum yaitu 40 (10 pernyataan x 4). Maka didapatkan hasil respons guru kelas IV terhadap media yang dikembangkan dengan perhitungan persentase sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai Persentase} &= \frac{\text{Jumlah Skor Responden}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{37}{40} \times 100\% \\ &= 92,5\% \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 4.6 dan perhitungan diatas dapat diketahui bahwa hasil respons guru kelas IV pada tahap uji coba memperoleh jumlah skor responden sebesar 37 dengan hasil persentase 92,5% yang termasuk pada kategori “sangat layak”. Guru menyatakan bahwa media *flash card* sudah layak diujicobakan kepada siswa.

Tahap selanjutnya yaitu produk diujicobakan pada kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa kelas IV SDN 4 Metro Pusat. Tahap uji coba kelompok kecil dilakukan secara langsung dan diawali dengan pengenalan media yang dikembangkan, penjelasan cara penggunaan dan diakhiri dengan pengisian angket oleh siswa. Pada penilaian ini, kegiatan simulasi penggunaan hanya terbatas pada kegiatan inti yaitu langkah-langkah penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran. Adapun hasil angket



respons siswa terhadap media yang dikembangkan dijelaskan pada tabel

4.7 berikut ini:

**Tabel 4.7**  
**Hasil Respons Siswa**

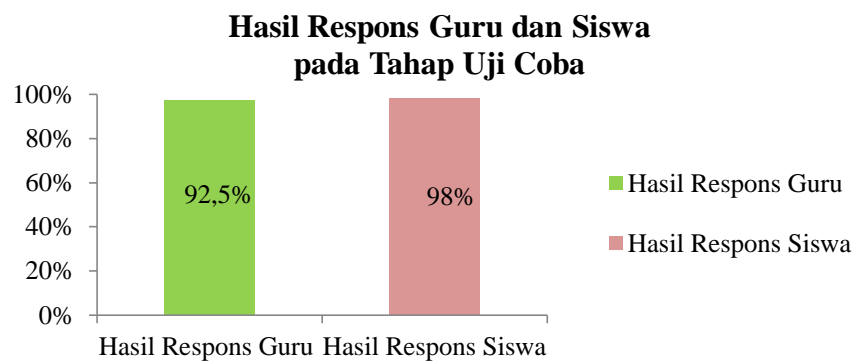
No	Indikator yang ditanyakan	Jumlah Skor	Skor Rata-rata
1.	Tampilan media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPS menarik	40	4
2.	Gambar dalam media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPS terlihat dengan jelas	39	3,9
3.	Teks dalam media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPS dapat terbaca dengan jelas	39	3,9
4.	Tampilan warna media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPS menarik	40	4
5.	Cara penggunaan media mudah dimengerti	39	3,9
6.	Media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPS dapat digunakan secara individu dan kelompok	39	3,9
7.	Materi yang disajikan dalam media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPS mudah dipahami	38	3,8
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	38	3,8
9.	Media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPS dapat menambah pengetahuan terkait materi indahny keragaman di negeriku	40	4
10.	Media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan minat belajar siswa	40	4
Jumlah skor responden			39,2
Jumlah skor maksimum			40
Hasil Persentase yang diperoleh			$\frac{39,2}{40} \times 100\% = 98\%$
Kategori			Sangat layak

Tahapan uji coba poduk kepada kelompok kecil siswadengan cara menganalisis data hasil respons siswa terhadap media yang dikembangkan. Kemudian, persentase data dihitung berdasarkan skor setiap jawaban dari 10 respons siswa. Terdapat 10 pernyataan pada angket yang telah diberikan dengan 4 skala penilaian sehingga jumlah skor maksimum yaitu 40 (10 pernyataan x 4). Maka didapatkan hasil respons siswa terhadap media yang dikembangkan dengan perhitungan persentase sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

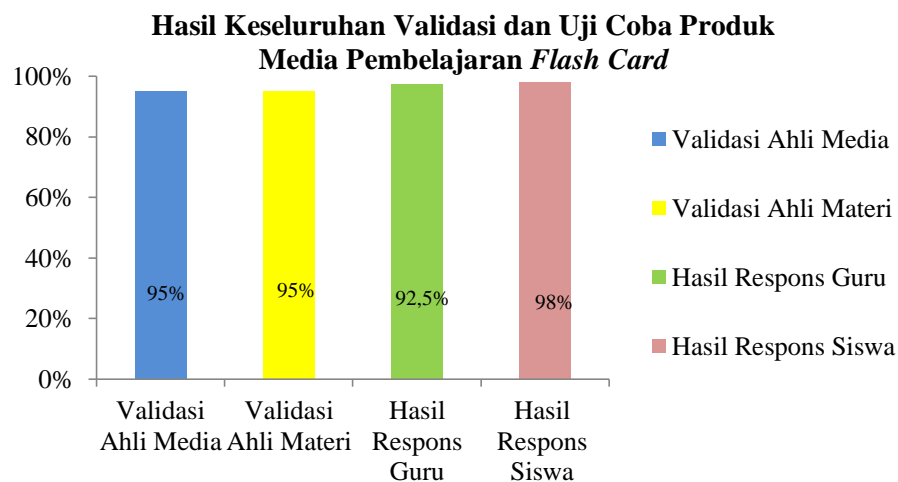
$$\begin{aligned} \text{Nilai Persentase} &= \frac{\text{Jumlah Skor Responden}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{39,2}{40} \times 100\% \\ &= 98\% \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 4.7 dan perhitungan diatas dapat diketahui bahwa hasil respons 10 siswa terhadap media yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 98% yang termasuk kategori “sangat layak”. Persentase hasil uji coba produk oleh guru dan kelompok kecil dapat dilihat pada gambar 4.5 berikut ini:



Gambar 4.5 Grafik Hasil Respons Guru dan Siswa

Berdasarkan gambar 4.5 dapat diketahui bahwa hasil persentase pada tahap uji coba menunjukkan respons positif dari guru kelas IV dan kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa kelas IV. Selanjutnya, hasil keseluruhan penilaian produk media *flash card* pada pembelajaran IPS dapat dilihat pada gambar 4.6 berikut ini:



Gambar 4.6 Grafik Hasil Keseluruhan Validasi dan Uji Coba Produk Media Pembelajaran *Flash Card*

Berdasarkan gambar 4.6 terlihat bahwa grafik hasil keseluruhan validasi dan uji coba produk media *flash card* menunjukkan hasil persentase yaitu validasi ahli media sebesar 95%, validasi ahli materi 95%, hasil respons guru sebesar 92,5%, serta hasil respons siswa sebesar 98% sehingga media pembelajaran *flash card* dalam kategori sangat layak dapat digunakan dalam pembelajaran IPS.

#### D. Kajian Produk Akhir

Kajian produk akhir yaitu hasil final dari pengembangan media *flash card* pada pembelajaran IPS. Kajian dari produk media *flash card* pada pembelajaran IPS yang dikembangkan terdiri dari beberapa tahapan penelitian, yaitu penilaian yang dilakukan oleh ahli media, penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, respons guru kelas dan siswa setelah dilakukan uji coba terhadap media *flash card* pada pembelajaran IPS.

Penelitian ini merujuk pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) yang dipelopori oleh *Dick and Carry* (1996)<sup>47</sup>. ADDIE termasuk model pengembangan dengan pendekatan yang dilakukan secara sistematis. Inti dari pendekatan sistem yaitu dengan membagi proses menjadi beberapa tahapan yang dilaksanakan secara sistematis dan terarah. Setiap tahapan pada model pengembangan ADDIE menghasilkan nilai dalam bentuk data kualitatif dan kuantitatif yang digunakan sebagai masukan pada tahap selanjutnya.<sup>48</sup> Berikut ini penjelasan dari beberapa tahapan model pengembangan ADDIE yang dilakukan pada penelitian ini sebagai berikut:

### **1. Analysis (Analisis)**

Tahap analisis merupakan proses mengkaji KI dan KD, tujuan pembelajaran, serta kebutuhan siswa terhadap sumber informasi yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Pada tahap ini juga peneliti menganalisis permasalahan.

Berdasarkan hasil *prasurvey* didapatkan informasi bahwa terdapat 8 dari 10 siswa mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran IPS. Hal ini disebabkan berbagai faktor, diantaranya sumber belajar hanya menggunakan buku tematik dan buku penilaian autentik (bupena), cara mengajar guru yang hanya menggunakan metode ceramah, tidak adanya penggunaan media pembelajaran sehingga

---

<sup>47</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 2019, 394.

<sup>48</sup> Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model", 36.

siswahnya mendengarkan penjelasan guru secara lisan tanpa melakukan aktivitas yang melibatkan siswa.

Padahal menurut Sukiman penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasrat dan motivasi belajar siswa ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, bahkan memberikan peranan positif pada psikologi siswa.<sup>49</sup> Media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah interaksi guru dan siswa saat proses pembelajaran sehingga dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membuat tercapainya tujuan pembelajaran.<sup>50</sup>

Hal ini juga sesuai dengan hasil angket yang diberikan kepada siswa terdapat 9 dari 10 siswa menyatakan perlu adanya media pembelajaran berupa media cetak konkret memiliki tampilan menarik yang memuat gambar dan konsep materi secara ringkas. Maka peneliti akan mengembangkan produk media pembelajaran *flash card*. Media *flash card* merupakan bahan ajar dengan bentuk seperti *postcard* yang dilengkapi petunjuk atau informasi yang terletak pada bagian belakangnya.<sup>51</sup>

## **2. Design (Desain)**

Tahap desain merupakan tahap membuat gambaran desain yang terdiri dari komponen-komponen produk yang akan dikembangkan

---

<sup>49</sup> Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2011), 39.

<sup>50</sup> Lilik Krisdayanti, Skripsi: “*Pengenalan Beragam Pakaian Adat Nusantara Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Perwanida II Mataram*”(Mataram: UIN Mataram, 2020), 2.

<sup>51</sup> Hestiana Ikhwati, Sudarmi, dan Parmin, “Pengembangan Media *Flash Card* IPA Terpadu dalam Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Students Teams Achievement Divisions (Stad) Tema Polusi Udara” *UnnesScience Education Journal* 3, no. 2 (Juli 2014): 481-486.

sehingga menjadi produk media pembelajaran *flash card* untuk memudahkan siswa memahami materi pembelajaran. Media *flash card* dicetak menggunakan kertas *art paper* dengan ukuran tinggi 16,5 cm dan lebar 11 cm. Arsyad menyatakan bahwa *flash card* biasanya memiliki ukuran 8 x 12 cm atau disesuaikan dengan kebutuhan.<sup>52</sup> *Flash card* didesain menggunakan *canva* serta terdapat inovasi pengembangan berupa *QR code* yang didalamnya berisi video pembelajaran terkait keragaman rumah adat dan pakaian adat yang ada di Indonesia.

Gambar dalam *flash card* berfungsi untuk menstimulus ingatan siswa tentang informasi yang berkaitan dengan gambar tersebut sehingga menjadi petunjuk untuk meningkatkan daya ingat siswa.<sup>53</sup> Informasi yang diterima siswa dalam bentuk gambar yang dikombinasikan dengan suara dalam video pembelajaran yang dikemas dalam bentuk media pembelajaran juga dapat menunjang ingatan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.<sup>54</sup>

### **3. Development (Pengembangan)**

Tahap *development* dilakukan untuk memvalidasi media *flash card* oleh ahli media yaitu Bapak Edo Dwi Cahyo, M.Pd dan ahli materi yaitu Bapak Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd dengan

---

<sup>52</sup>Arsyad, *Media Pembelajaran*, 115.

<sup>53</sup>Empit Hotimah, "Penggunaan Media *Flash Card* dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut," *Jurnal Pendidikan Universitas Garut* 4, no. 1 (2010): 10-18.

<sup>54</sup>Umi Wuryanti dan Badrun Kartowagiran, "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar" *Pendidikan Karakter*, 2 (Oktober 2016), 243.

memperoleh hasil persentase yang sama yaitu sebesar 95% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”.

Berdasarkan hasil validasi dari kedua validator yakni ahli media dan ahli materi bahwa media *flash card* pada pembelajaran IPS dinyatakan telah layak digunakan dengan sedikit revisi sehingga penelitian ini dapat dilanjutkan ke tahap implementasi. Validasi bertujuan untuk mendapatkan saran dan masukan dari dosen ahli terkait format dan desain dari media *flash card* yang dikembangkan.<sup>55</sup>

#### **4. Implementation (Implementasi)**

Tahap ini dilakukan setelah media *flash card* yang dikembangkan dinyatakan layak oleh validator ahli media dan ahli materi. Setelah produk media *flash card* yang dikembangkan divalidasi, maka produk tersebut siap diujicoba.<sup>56</sup> Rentang jumlah subjek untuk uji coba kelompok kecil yaitu antara 5 hingga 15 siswa.<sup>57</sup> Pada tahap ini, ujicoba dilakukan kepada guru kelas dan kelompok kecil yaitu 10 siswa kelas IV SDN 4 Metro Pusat.

Hasil respons guru kelas IV memperoleh persentase sebesar 92,5% yang termasuk dalam kategori “sangat layak” dan respons kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa kelas IV memperoleh hasil persentase

---

<sup>55</sup>Sri Widiawati, Skripsi: “Pengembangan Media Flash Card pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbung” (Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021), 41.

<sup>56</sup>Maulid Diana, Skripsi: “Pengembangan Media Flash Card Berbasis Multimedia pada Materi Bangun Datar di Kelas 4 SDN Sukoharjo I Malang”, (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2013), 55.

<sup>57</sup> Bambang Warsita, “Evaluasi Media Pembelajaran sebagai Pengendalian Kualitas”, *Jurnal Teknodik* 17, No. 4 (Desember 2013) : 438-47.

sebesar 98% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil persentase pada tahap uji coba menunjukkan respons positif sehingga produk media *flash card* yang dikembangkan dapat digunakan pada proses pembelajaran. Hal ini karena *flash card* mudah digunakan dan memiliki bentuk yang sederhana tetapi menarik.<sup>58</sup>

### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini dilakukan untuk mengukur kelayakan sekaligus meningkatkan kualitas media yang dikembangkan. Hal ini selaras dengan pendapat Sugihartini dan Yudiana yang menyatakan bahwa pada tahap evaluasi responden memberikan penilaian yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.<sup>59</sup>

Saran dan masukan dari kedua validator menjadi bahan yang digunakan untuk mengevaluasi media yang dikembangkan sebelum diujicobakan kepada guru kelas dan kelompok kecil siswa. Saran dan masukan yang ditemukan pada tahap uji coba juga merupakan bahan evaluasi sebelum produk digunakan untuk skala besar pada proses pembelajaran.

Posisi penelitian ini terkait dengan penelitian terdahulu yaitu sebagai pembaruan dari penelitian yang sebelumnya. Meskipun, penyajian

---

<sup>58</sup>Femmy Angreany dan Syukur Saud, “Keefektifan Media Pembelajaran *Flash Card* dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri Makassar,” *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra* 1, no. 2 (Agustus 2017): 141.

<sup>59</sup>Nyoman Sugihartini dan Kadek Yudiana, “ADDIE sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran”, *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 15, No. 2 (Juli 2018): 281-82.



materi terdapat kesamaan, tetapi terdapat perbedaan pada aspek desain dan penelitian ini juga terdapat inovasi pengembangan berupa *QR code*. *QR code* dapat dipindai oleh pengguna yang berisi video pembelajaran tentang keragaman rumah adat dan pakaian adat yang ada di Indonesia.

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

Kendala atau keterbatasan yang ditemukan pada penelitian dan pengembangan media *flash card* diantaranya sebagai berikut:

1. Proses pengumpulan bahan seperti *icon* daerah, animasi-animasi rumah adat dan pakaian adat 34 Provinsi sebagai desain media *flash card* membutuhkan waktu yang cukup lama.
2. Proses pengumpulan bahan untuk video pembelajaran yang akan dibuat dalam *QR code* membutuhkan waktu yang cukup lama.
3. Desain *flash card* seperti memilih warna dan elemen sebagai pendukung tampilan media agar menarik serta banyaknya jumlah kartu yang dibuat membutuhkan waktu yang cukup lama.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil pengembangan media *flash card* pada pembelajaran IPS di SD Negeri 4 Metro Pusat didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *flash card* pada pembelajaran IPS dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Tahapan tersebut terdiri dari menganalisis masalah dan kebutuhan, mendesain produk menggunakan aplikasi *canva*, memvalidasi produk kepada ahli media dan ahli materi hingga dinyatakan layak, produk diuji coba kepada pengguna yaitu guru dan 10 siswa kelas IV di SD Negeri 4 Metro Pusat.
2. Media pembelajaran *flash card* pada pembelajaran IPS yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dengan hasil persentase yang sama yaitu sebesar 95%. Berdasarkan hasil validasi dari kedua validator maka produk media pembelajaran *flash card* dalam kategori sangat layak dapat diuji coba kepada guru dan siswa.
3. Respons guru terhadap media *flash card* yang dikembangkan memperoleh respons positif dengan hasil persentase sebesar 92,5% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Selanjutnya, respons siswa terhadap media *flash card* yang dikembangkan juga memperoleh

respons positif dengan hasil persentase sebesar 98% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil respons guru dan siswa maka produk media *flash card* yang dikembangkan dapat digunakan pada proses pembelajaran IPS.

## **B. Saran Pemanfaatan Produk**

Saran dari peneliti terkait pemanfaatan media *flash card* pada pembelajaran IPS diantaranya sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran *flash card* pada pembelajaran IPS dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran bagi guru.
2. Penelitian ini hanya meneliti kelayakan produk karena keterbatasan waktu peneliti sehingga perlu adanya penelitian lanjutan terkait efektivitas media pembelajaran *flash card* dalam proses pembelajaran.
3. Dapat melakukan pengembangan media pembelajaran *flash card* pada materi ataupun mata pelajaran yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Muh. Rijalul. 2022.*Flashcard Sebagai Media Pembelajaran Dan Penelitian*. Sukabumi: Haura Utama.
- Angreany, Femmy dan Syukur Saud. “Keefektifan Media Pembelajaran *Flash Card* dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri Makassar.” *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra* 1. no. 2 (Agustus 2017).
- Arikunto,Suharsimi. 2019.*Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013.*Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Azizah,Amirah Al May. “Analisis Pembelajaran IPS di SD/MI dalam Kurikulum 2013”.*JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education* 5, no.1, 2021.
- Buku Guru Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017.
- Cahyadi,Rahmat Arofah Hari. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model”.*Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1. Juni 2019.
- Dewi,Kirana Prama. “Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Mindscape* pada Pembelajaran IPS Dasar Bagi Mahasiswa PGSD UAD”.*Jurnal Tajdidukasi* 7, no. 1. Januari 2017.
- Diana, Maulid. Skripsi: “*Pengembangan Media Flash Card Berbasis Multimedia pada Materi Bangun Datar di Kelas 4 SDN Sukoharjo I Malang*”. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. 2013.
- Febriyanto, Budi, dan Ari Yanto. “Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”.*Jurnal Komunikasi Pendidikan* 3, no. 2. Agustus 2019.
- Fitri, Amalia, dkk. 2021.*Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Hayati,Lilik. “Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Di Sekolah Dasar”.*Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS* 15, no. 2. Oktober 2021.
- Hopeman,Teofilus Ardian, dkk. “Hakikat, Tujuan dan Karakter Pembelajaran IPS yang Bermakna pada Peserta Didik Sekolah Dasar”.*Jurnal Kiprah Pendidikan* 1, no. 3. Juli 2022.
- Hotimah, Empit. “Penggunaan Media *Flash Card* dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas

- II MI Ar-Rochman Samarang Garut.” *Jurnal Pendidikan Universitas Garut* 4. no. 1 (2010).
- Ikhwati, Hestiana Sudarmi, dan Parmin. “Pengembangan Media *Flash Card* IPA Terpadu dalam Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Students Teams Achievement Divisions (Stad) Tema Polusi Udara”. *UnnesScience Education Journal* 3. no. 2 (Juli 2014).
- Khristiyono, dkk. *Buku Penilaian Tematik Tema Indahny Keragaman di Negeriku*. Jakarta: Penerbit Erlangga. 2021.
- Krisdayanti, Lilik. Skripsi: “*Pengenalan Beragam Pakaian Adat Nusantara Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Perwanida II Mataram*”. Mataram: UIN Mataram. 2020.
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya. 2016.
- Maryanto, Rahel Ika Primadini dkk. “Penggunaan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar ABC Manado”. *Pedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2017.
- Muhson, Ali. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi”. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol. VIII. No.02. 2010.
- Mulyorini, dan Sri Hariani. “Penggunaan Media *Flashcard* dalam Model Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas V SDN Ngagel Rejo I/396 Surabaya”. *JPGSD* 02, no. 02. 2014.
- Nurseto, Tejo. “Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik”, *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8, no. 1. April 2011.
- Purwanto, M. Ngalm. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2017.
- Rahmad. “Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar”. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 1. Oktober 2016.
- Ramli, Muhammad. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press. 2012.
- Rita, Kusumawati dan Mariono Andi. Pengembangan Media *Flash Card*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 2016.

- Setiawan, Usep, dkk. *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*. Bandung: Widina Bhakti Persada. 2022.
- Setiawati, Ni Luh Made, Nyoman Dantes, I Made Candiasa. “Pengaruh Penggunaan Media Gambar *Flash Card* Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VI Sdlbb Negeri Tabanan”. *Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*. Vol. 05. No. 01. 2015.
- Sugihartini, Nyoman dan Kadek Yudiana. “ADDIE sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran”. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 15, No. 2 (Juli 2018).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2013.
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia. 2011.
- Susanti, Eka dan Henni Endayani. *Konsep Dasar IPS*. Medan: CV Widya Puspita. 2018.
- Syaiful, Djamarah Bahri. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 2010.
- Talitha, Rahma Intan dan Tiara Cempakasari. “Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Menghargai Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Cijati”. *Didaktik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol 1 No 2. Juli 2016.
- Taluke, Dryon. Ricky S. M Lakat, dan Amanda Sembel. “Analisis Preferensi Masyarakat dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat”. *Jurnal Spasial* 6, no. 2. 2019.
- Tusriyanto. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Metro: STAIN Metro. 2012.
- Tusriyanto. *Pembelajaran IPS SD/MI*. Metro: STAIN Jurai Siwo Metro Lampung. 2014.
- Warsita, Bambang. “Evaluasi Media Pembelajaran sebagai Pengendalian Kualitas”. *Jurnal Teknokdik* 17. No. 4 (Desember 2013).
- Widiawati, Sri. Skripsi: “*Pengembangan Media Flash Card pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang*”. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram. 2021.

Widoyoko, Eko Putro. *Teknik Penyusunan Instrumen Penilaian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2015.

Wuryanti, Umi dan Badrun Kartowagiran. “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar”. *Pendidikan Karakter*. 2 (Oktober 2016).

Yuliati, Ika Kurnia. “Penanaman Sikap dan Nilai pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar”. *Jurnal Al-Bidayah* 1, no. 2. Desember 2009.

**PENGEMBANGAN FLASHCARD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA**

**MATA PELAJARAN IPS SISWA SD/MI**

**Nama** : Yulia, S.Pd  
**NIP** : 197907072008042001  
**Satuan Pendidikan** : SD Negeri 4 Metro Pusat  
**Hari/Tanggal** : 14 Desember 2022

Lembar wawancara digunakan untuk memperoleh informasi dalam pembelajaran di sekolah dan pemanfaatan media pembelajaran. Data yang diperoleh akan digunakan sebagai acuan dalam Pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Mohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan fakta yang ada.

1. Kurikulum apakah yang digunakan dalam pembelajaran IPS di sekolah?

.....  
 Tematik 2013, tetapi sedang uji coba ke kurikulum  
 merdeka.  
 .....

2. Apakah kendala yang dihadapi dalam menyampaikan materi pelajaran IPS?

.....  
 Anak pasif, tidak aktif, tidak memiliki  
 rasa ingin tahu yang tinggi karena metode  
 yang digunakan hanya ceramah  
 .....

3. Apakah Bapak/Ibu selalu menggunakan media yang bervariasi saat mengajar? Jika "Iya" berikan contoh media yang digunakan saat mengajar.

.....  
 Belum, hanya menggunakan buku tematik, buku  
 .....



4. Bagaimana kondisi kelas saat menyampaikan materi pelajaran IPS jika tanpa menggunakan media pembelajaran?

.....  
kondusif, cara penyampaian harus tegas walaupun  
anak cenderung pasif  
.....

5. Bagaimana kondisi kelas saat menyampaikan materi pelajaran IPS jika menggunakan media pembelajaran?

.....  
-  
.....  
.....

6. Apakah media pembelajaran membantu Bapak/Ibu dalam menyampaikan materi pelajaran IPS?

.....  
Sangat membantu.  
.....  
.....

7. Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media flashcard dalam menyampaikan materi pelajaran IPS?

.....  
Belum pernah  
.....  
.....

8. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu jika ada pengembangan media pembelajaran flashcard pada materi pelajaran IPS?

.....  
Media pembelajaran karena lebih mudah  
dalam menyampaikan materi.  
.....  
.....

## LEMBAR ANALISIS KEBUTUHAN

Nama : Lio  
Kelas : 4  
Sekolah : SONY METRO Pusat  
Hari/Tanggal : 2011

---

1. Apakah kalian senang belajar materi pelajaran IPS?
  - a. Sangat menyenangkan
  - b. Menyenangkan
  - c. Kurang menyenangkan
  - d. Tidak menyenangkan
  
2. Apakah materi pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari?
  - a. Ya
  - b. Tidak
  
3. Menurut kalian bagaimana cara mengajar guru pada materi pelajaran IPS?
  - a. Sangat menarik
  - b. Menarik
  - c. Kurang menarik
  - d. Tidak menarik
  
4. Apakah guru menggunakan media pembelajaran saat mengajar materi pelajaran IPS?
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah

5. Media pembelajaran apa yang sering digunakan dalam pembelajaran IPS?
- Ppt dan video
  - Gambar/Poster
  - Buku
  - Lainnya .....
6. Apakah kalian puas dengan media pembelajaran yang digunakan?
- Sangat puas
  - Puas
  - Kurang puas
  - Tidak puas
7. Apakah kalian pernah menggunakan media pembelajaran flashcard pada pembelajaran IPS?
- Pernah
  - Tidak pernah
8. Apakah kalian memerlukan media pembelajaran yang menarik untuk mempermudah dalam memahami materi pelajaran IPS?
- Perlu
  - Tidak perlu
9. Apakah perlu digunakan media pembelajaran flashcard pada pembelajaran IPS?
- Perlu
  - Tidak perlu
10. Setujukah kalian jika media flashcard dijadikan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS?
- Setuju
  - Tidak setuju

**LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MEDIA****PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* PADA PEMBELAJARAN IPS**

---

Nama Ahli : Edo Dwi Cahyo, M.Pd  
NIP : 199007152018011002  
Bidang Keahlian : Ahli Media

**Petunjuk**

1. Isilah identitas bapak/ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom skala penilaian interval penilaian sebagai berikut:  

Skor 1 : Kurang layak  
Skor 2 : Cukup layak  
Skor 3 : Layak  
Skor 4 : Sangat layak
3. Setelah mengisi semua item angket, bapak/ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan pengembangan media *flash card* pada pembelajaran IPS.
4. Atas ketersediaan bapak/ibu untuk menilai pengembangan media *flash card* pada pembelajaran IPS saya mengucapkan terimakasih.

## A. Lembar Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor				Catatan (bila diperlukan)
		1	2	3	4	
<b>1. Aspek Kualitas</b>						
a.	Kualitas media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPS sudah memenuhi kriteria media pembelajaran			✓		
b.	Ketepatan media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPS untuk digunakan sebagai media pembelajaran			✓		
c.	Desain tampilan media <i>flash card</i> menarik minat belajar peserta didik				✓	
d.	Bahan yang dipakai tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media pembelajaran				✓	
e.	Media <i>flash card</i> dapat digunakan pada berbagai kondisi				✓	
f.	Media <i>flash card</i> dapat melatih kemandirian belajar				✓	
<b>2. Aspek Teknis</b>						
a.	Tampilan umum media <i>flash card</i> menarik				✓	
b.	Media <i>flash card</i> mudah digunakan				✓	
c.	Desain media <i>flash card</i> baik teks, warna dan gambar meliputi:					
	1) Ketepatan pemilihan huruf				✓	
	2) Ketepatan pemilihan warna huruf agar mudah dibaca				✓	
	3) Ketepatan pemilihan komposisi gambar				✓	
	4) Ketepatan pemilihan warna pada gambar agar terlihat jelas				✓	
	5) Ketepatan ukuran gambar				✓	
	6) Kualitas tampilan gambar jelas				✓	
d.	Kemudahan memahami petunjuk penggunaan media <i>flash card</i>			✓		

**B. Penskoran**

Skor minimal :  $15 \times 1 = 15$

Skor maksimal :  $15 \times 4 = 60$

Presentase skor sebagai berikut :  $NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$

Keterangan :

NP : Nilai presentase yang dicari

R : Skor dari jawaban responden

SM : Skor maksimal dari tes yang digunakan

**Kriteria Penilaian**

No	Persentase	Kriteria
1.	76% - 100%	Sangat layak
2.	51% - 75%	Layak
3.	26% - 50%	Cukup layak
4.	0% - 25%	Kurang layak

**C. Kritik dan Saran**

Dicek kembali indikator, perbaiki judul video pembelajaran dengan mengaitkan media pembelajaran (Flash Card), dicek kembali apakah petunjuk penggunaan sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran.

Dosen Pembimbing

**Khodijah M.Pd.I**  
NIP. 198612172015032006

Metro, Mei 2023  
Validator Ahli Media

NIP.

**LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MATERI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* PADA PEMBELAJARAN IPS**

---

Nama Ahli : Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd  
NIP : 198808232015031007  
Bidang Keahlian : Ahli Materi

**Petunjuk**

1. Isilah identitas bapak/ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom skala penilaian interval penilaian sebagai berikut:
  - Skor 1 : Kurang layak
  - Skor 2 : Cukup layak
  - Skor 3 : Layak
  - Skor 4 : Sangat layak
3. Setelah mengisi semua item angket, bapak/ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan pengembangan media *flash card* pada pembelajaran IPS.
4. Atas ketersediaan bapak/ibu untuk menilai pengembangan media *flash card* pada pembelajaran IPS saya mengucapkan terimakasih.

### A. Lembar Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor				Catatan (bila diperlukan)
		1	2	3	4	
<b>1. Aspek Isi</b>						
a.	Materi yang disampaikan sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar			✓		
b.	Materi yang disampaikan sesuai dengan Tujuan Pembelajaran		✓			
c.	Materi mudah dipahami peserta didik			✓		
d.	Bahasa yang digunakan sederhana dan bersifat komunikatif			✓		
<b>2. Aspek Tampilan</b>						
a.	Kesesuaian ukuran teks pada materi			✓		
b.	Kesesuaian gambar dengan materi yang disajikan			✓		
<b>3. Aspek Kualitas</b>						
a.	Materi yang disajikan dalam media mampu mengaktifkan fikiran dan kegiatan belajar peserta didik			✓		
b.	Media pembelajaran yang digunakan menarik dan dapat mempermudah proses pembelajaran		✓			
c.	Kesesuaian materi dengan media <i>flash card</i> pada materi indahnnya keragaman di negeriku			✓		
d.	Ketepatan materi dengan media <i>flash card</i> pada materi indahnnya keragaman di negeriku			✓		

### B. Penskoran

Skor minimal :  $10 \times 1 = 10$

Skor maksimal :  $10 \times 4 = 40$

Presentase skor sebagai berikut :  $NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$

Keterangan :

NP : Nilai presentase yang dicari



R : Skor dari jawaban responden

SM : Skor maksimal dari tes yang digunakan

Kriteria Penilaian

No	Persentase	Kriteria
1.	76% - 100%	Sangat layak
2.	51% - 75%	Layak
3.	26% - 50%	Cukup layak
4.	0% - 25%	Kurang layak

C. Kritik dan Saran

lebih baik jika materi dikembangkan hingga mencakup lagu daerah seni tari dan seni adat walaupun materi utamanya Rumah Adat & pakaian adat

Dosen Pembimbing



**Khodijah M.Pd.I**  
NIP. 198612172015032006

Metro, Mei 2023  
Validator Ahli Materi



NIP.

**INSTRUMEN ANGKET RESPON GURU****PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* PADA PEMBELAJARAN IPS**

---

Nama Ahli : Yulia, S.Pd  
NIP : 197907072008042001  
Bidang Keahlian : Guru Kelas  
Hari/Tanggal : 08 Juni 2023

**Petunjuk**

1. Isilah identitas bapak/ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom skala penilaian interval penilaian sebagai berikut:  

Skor 1 : Kurang layak  
Skor 2 : Cukup layak  
Skor 3 : Layak  
Skor 4 : Sangat layak
3. Setelah mengisi semua item angket, bapak/ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan pengembangan media *flash card* pada pembelajaran IPS.
4. Atas ketersediaan bapak/ibu untuk menilai pengembangan media *flash card* pada pembelajaran IPS saya mengucapkan terimakasih.

### A. Lembar Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Tampilan media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPS menarik			✓	
2.	Gambar dalam media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPS terlihat dengan jelas			✓	
3.	Teks dalam media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPS dapat terbaca dengan jelas				✓
4.	Tampilan warna media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPS menarik				✓
5.	Cara penggunaan media mudah dimengerti				✓
6.	Media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPS dapat digunakan secara individu dan kelompok				✓
7.	Materi yang disajikan dalam media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPS mudah dipahami				✓
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓
9.	Media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPS dapat menambah pengetahuan terkait materi indahanya keragaman di negeriku			✓	
10.	Media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan minat belajar peserta didik				✓

### B. Penskoran

Skor minimal :  $10 \times 1 = 10$

Skor maksimal :  $10 \times 4 = 40$

Presentase skor sebagai berikut :  $NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$

Keterangan :

NP : Nilai presentase yang dicari

R : Skor dari jawaban responden

SM : Skor maksimal dari tes yang digunakan

**Kriteria Penilaian**

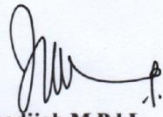
No	Persentase	Kriteria
1.	76% - 100%	Sangat layak
2.	51% - 75%	Layak
3.	26% - 50%	Cukup layak
4.	0% - 25%	Kurang layak

**C. Kritik dan Saran**

Semoga media spini bisa digunakan untuk

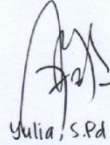
materi - materi lainnya.

Dosen Pembimbing



**Khodijah M.Pd.I**  
NIP. 198612172015032006

Metro, Mei 2023  
Guru Kelas



**Yulia, S.Pd**  
NIP. 19790707200204

**INSTRUMEN ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**  
**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* PADA PEMBELAJARAN IPS**

---

Nama Siswa : *Alesya*  
Kelas : *4*  
Sekolah : *SD 4 metro pusat*  
Hari/Tanggal : *10/10/2020*

**Petunjuk**

1. Isilah identitas peserta didik pada tempat yang telah disediakan.
2. Peserta didik dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom skala penilaian interval penilaian sebagai berikut:
  - Skor 1 : Kurang layak
  - Skor 2 : Cukup layak
  - Skor 3 : Layak
  - Skor 4 : Sangat layak
3. Atas ketersediaan peserta didik untuk menilai pengembangan media *flash card* pada pembelajaran IPS saya mengucapkan terimakasih.

## A. Lembar Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Tampilan media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPS menarik				✓
2.	Gambar dalam media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPS terlihat dengan jelas				✓
3.	Teks dalam media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPS dapat terbaca dengan jelas				✓
4.	Tampilan warna media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPS menarik				✓
5.	Cara penggunaan media mudah dimengerti				✓
6.	Media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPS dapat digunakan secara individu dan kelompok			✓	
7.	Materi yang disajikan dalam media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPS mudah dipahami				✓
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓
9.	Media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPS dapat menambah pengetahuan terkait materi indahny keragaman di negeriku				✓
10.	Media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan minat belajar peserta didik				✓

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Negeri 4 Metro Pusat  
Tema 7 : Indah nya Keragaman di Negeraku  
Sub Tema 2 : Indah nya Keragaman Budaya Negeriku  
Kelas/Semester : 4 / 2  
Pembelajaran ke- : 3  
Alokasi Waktu : 1 Hari  
Hari/Tanggal : Rabu / 07 Juni 2023

**A. KOMPETENSI INTI**

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca, dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

## B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

### IPS

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di Provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Menjelaskan keragaman rumah adat di Indonesia.
4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di Provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.2.1 Menyebutkan macam-macam rumah adat di Indonesia.

## C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu menjelaskan keragaman rumah adat di Indonesia.
2. Siswa mampu menyebutkan macam-macam rumah adat di Indonesia.

## D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyapa siswa, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.</li> <li>• Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a sebelum memulai pembelajaran.</li> <li>• Menyanyikan lagu "Indonesia"</li> </ul>	10 Menit



	<p>Raya” dan lagu Nasional “Garuda Pancasila”.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengaitkan materi pembelajaran yang akan dipelajari dengan materi pembelajaran sebelumnya.</li> <li>• Guru menyiapkan fisik dan psikis siswa dan memberi gambaran manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ul>	
<b>Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menstimulus siswa dengan memberi pertanyaan terkait materi Indahnya Keragaman di Negeriku.</li> <li>• Guru menjelaskan terkait keragaman budaya, salah satunya rumah adat yang ada di Indonesia menggunakan <i>flash card</i>.</li> <li>• Siswa diminta menyebutkan salah satu rumah adat yang ada di Indonesia.</li> <li>• Guru menyebutkan salah satu provinsi yang ada di Indonesia dan siswa diminta menyebutkan rumah adat dari provinsi tersebut.</li> <li>• Guru memperlihatkan gambar salah satu rumah adat dan menutupi nama rumah adatnya, kemudian siswa diminta untuk menjawab nama rumah adat dan asal provinsinya.</li> <li>• Guru mengecek pemahaman siswa dengan membuka dan menutup <i>flash card</i>.</li> <li>• Kemudian, secara bergantian dua orang siswa maju menggunakan media pembelajaran <i>flash card</i>.</li> <li>• Guru memberi penguatan terkait rumah adat yang ada di</li> </ul>	50 Menit

	Indonesia dengan menggunakan <i>flash card</i> .	
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diminta untuk merefleksikan apa yang sudah dipelajari hari ini.</li> <li>• Menyanyikan lagu daerah "Soleram".</li> <li>• Kelas diakhiri dengan berdo'a secara bersama-sama.</li> </ul>	10 Menit

## E. SUMBER BELAJAR DAN MEDIA PEMBELAJARAN

### 1. Sumber Belajar

Buku Guru Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

Buku Siswa Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

Khristiyono, dkk. *Buku Penilaian Tematik Tema Indahnya Keragaman di Negeriku*. Jakarta: Penerbit Erlangga. 2021.

### 2. Media Pembelajaran

Media *Flash Card*

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

**YUYUN KURNIASIH, S.Pd**  
NIP. 197910292006042007

Metro, 07 Juni 2023  
Guru Kelas IV

**YULIA, S.Pd**  
NIP. 197907072008042001

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Negeri 4 Metro Pusat  
Tema 7 : Indahya Keragaman di Negaraku  
Sub Tema 2 : Indahya Keragaman Budaya Negeriku  
Kelas/Semester : 4 / 2  
Pembelajaran ke- : 4  
Alokasi Waktu : 1 Hari  
Hari/Tanggal : Kamis / 08 Juni 2023

**A. KOMPETENSI INTI**

KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca, dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

---

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

## B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

### IPS

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di Provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Mengidentifikasi keragaman pakaian adat di Indonesia.
4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di Provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.2.1 Menyebutkan macam-macam pakaian adat di Indonesia.

## C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu mengidentifikasi pakaian adat di Indonesia.
2. Siswa mampu menyebutkan pakaian adat di Indonesia.

## D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyapa siswa, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.</li> <li>• Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a sebelum memulai pembelajaran.</li> <li>• Menyanyikan lagu "Indonesia"</li> </ul>	10 Menit

	<p>Raya” dan lagu Nasional “Bagimu Negeri”.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengaitkan materi pembelajaran yang akan dipelajari dengan materi pembelajaran sebelumnya.</li> <li>• Guru menyiapkan fisik dan psikis siswa dan memberi gambaran manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ul>	
<b>Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menstimulus siswa dengan memberi pertanyaan terkait materi sebelumnya.</li> <li>• Guru menjelaskan terkait keragaman budaya yakni pakaian adat yang ada di Indonesia, setelah sebelumnya membahas terkait rumah adat yang ada di Indonesia menggunakan <i>flash card</i>.</li> <li>• Siswa diminta menyebutkan salah satu pakaian adat yang ada di Indonesia.</li> <li>• Guru menyebutkan salah satu provinsi yang ada di Indonesia dan siswa diminta menyebutkan pakaian adat dari provinsi tersebut.</li> <li>• Guru memperlihatkan gambar salah satu pakaian adat dan menutupi nama pakaian adatnya, kemudian siswa diminta untuk menjawab nama pakaian adat dan asal provinsinya.</li> <li>• Guru mengecek pemahaman siswa dengan membuka dan menutup <i>flash card</i>.</li> <li>• Kemudian, secara bergantian dua orang siswa maju menggunakan media pembelajaran <i>flash card</i>.</li> <li>• Guru memberi penguatan</li> </ul>	50 Menit

	terkait pakaian adat yang ada di Indonesia dengan menggunakan <i>flash card</i> .	
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diminta untuk merefleksikan apa yang sudah dipelajari hari ini.</li> <li>• Menyanyikan lagu daerah "Ampar-ampar Pisang".</li> <li>• Kelas diakhiri dengan berdo'a secara bersama-sama.</li> </ul>	

## E. SUMBER BELAJAR DAN MEDIA PEMBELAJARAN

### 1. Sumber Belajar

Buku Guru Tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

Buku Siswa Tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

Khristiyono, dkk. *Buku Penilaian Tematik Tema Indahya Keragaman di Negeriku*. Jakarta: Penerbit Erlangga. 2021.

### 2. Media Pembelajaran


Media *Flash Card*

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



**YUYUN KURNIASIH, S.Pd**  
NIP. 197910292006042007

Metro, 08 Juni 2023  
Guru Kelas IV



**YULIA, S.Pd**  
NIP. 197907072008042001

### Dokumentasi Uji Coba Produk kepada Guru Kelas IV



Pengisian Angket Respons Guru Kelas IV terhadap Media *Flash Card*

Dokumentasi Uji Coba Produk kepada Siswa



Memperkenalkan Media *Flash Card* kepada Siswa



Menunjuk Salah Satu Siswa untuk Menyebutkan Rumah Adat pada Salah Satu *Flash Card*





Menyiapkan 2 Siswa untuk Mencari Gambar dari Rumah Adat Baileo



Siswa Menjelaskan Rumah Adat Baileo dari Provinsi Maluku



Pendampingan Pengisian Angket Respons Siswa terhadap Media *Flash Card*



Foto Bersama Setelah Uji Coba Produk Media *Flash Card*

Desain MediaFlash Card



**KELAS IV**  
**FLASH CARD**

Oleh :  
Nurul Chairun Nisa

"Indahnya Keragaman di Negeriku"

### Petunjuk Penggunaan FLASH CARD

1. Kartu disiapkan, kemudian angkat kartu setinggi dada dan menghadap ke depan peserta didik.
2. Peserta didik diajak untuk dapat menyebutkan rumah adat dan pakaian adat pada flash card yang ditunjukkan hingga 34 Provinsi
3. Jika sajian dengan cara permainan, kartu diletakkan secara acak pada kotak, siapkan peserta didik yang akan berlomba misal 3 orang berdiri sejajar, kemudian guru memberi pertanyaan misal "rumah gadang ada di Provinsi?". Peserta didik berlari menghampiri kotak untuk mengambil flash card yang menjadi jawaban pertanyaan tersebut. Pertanyaan bisa disesuaikan oleh guru.
4. Guru dapat memindai QR code yang berisi video pembelajaran berupa penjelasan dari materi rumah adat dan pakaian adat dari 34 Provinsi apabila dibutuhkan.
5. Tahapan-tahapan tersebut dilakukan hingga peserta didik paham terhadap materi rumah adat dan pakaian adat dari 34 Provinsi



**SCAN ME**

Scan barcode rumah adat dan pakaian adat di sebalik kartu ini!



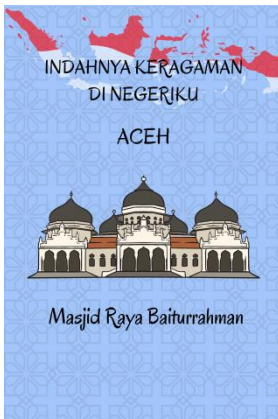
Scan barcode rumah adat dan pakaian adat dibawah ini!

Rumah Adat



Pakaian Adat





INDAHNYA KERAGAMAN  
DI NEGERIKU

**ACEH**

Majjid Raya Baiturrahman



01  
**ACEH**  
Nama Ibukota: Banda Aceh

Rumah Adat

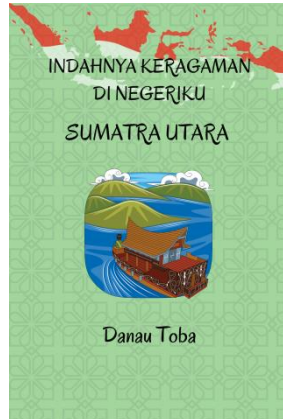


Rumoh Aceh

Pakaian Adat



Ulee Balang



INDAHNYA KERAGAMAN  
DI NEGERIKU

**SUMATRA UTARA**

Danau Toba



02  
**SUMATRA UTARA**  
Nama Ibukota: Medan

Rumah Adat



Rumah Bolon

Pakaian Adat



Ulos

INDAHNYA KERAGAMAN  
DI NEGERIKU

SUMATRA BARAT



Jam Gadang

03  
SUMATRA BARAT

Nama Ibukota: Padang

Rumah Adat →  Rumah Gadang

Pakaian Adat →  Bundo Kandung

INDAHNYA KERAGAMAN  
DI NEGERIKU


RJAU




Istana Siak

04  
RIAU


Nama Ibukota: Pekanbaru

Rumah Adat →  Rumah Selaso Jatuh Kembar

Pakaian Adat →  Kebaya Labuh Teluk Belanga

INDAHNYA KERAGAMAN  
DI NEGERIKU

JAMBI



Tugu Keris Siginjai

05  
JAMBI


Nama Ibukota: Jambi

Rumah Adat →  Rumah Panggung Kajang Leko

Pakaian Adat →  Baju Kurung Tanggung

INDAHNYA KERAGAMAN  
DI NEGERIKU

SUMATRA SELATAN



Jembatan Ampera

06  
SUMATRA SELATAN

Nama Ibukota: Palembang

Rumah Adat →  Rumah Limas

Pakaian Adat →  Aesan Geda Aesan Pasangko

INDAHNYA KERAGAMAN  
DI NEGERIKU

BENGKULU



Bunga Rafflesia

07  
BENGKULU

Nama Ibukota: Bengkulu

Rumah Adat →  Rumah Bubungan Lima

Pakaian Adat →  Baju Rejang Lebong

INDAHNYA KERAGAMAN  
DI NEGERIKU

KEPULAUAN BANGKA  
BELITUNG



Tugu Batu Satam

08  
Kepulauan Bangka Belitung

Nama Ibukota: Pangkal Pinang

Rumah Adat →  Rumah Rakit

Pakaian Adat →  Paksian

INDAHNYA KERAGAMAN  
DI NEGERIKU

KEPULAUAN RJAU



Jembatan Bareleng

09  
Kepulauan Riau


Nama Ibukota: Tanjung Pinang

Rumah Adat →  Rumah Belah Bubung

Pakaian Adat →  Kebaya Labuh Teluk Belanga

INDAHNYA KERAGAMAN  
DI NEGERIKU

LAMPUNG



Menara Siger

10  
LAMPUNG

Nama Ibukota: Bandar Lampung

Rumah Adat →  Nuwou Sesat

Pakaian Adat →  Tulang Bawang

INDAHNYA KERAGAMAN  
DI NEGERIKU

**BANTEN**



Menara Masjid Agung

11

**BANTEN**


Nama Ibukota: Serang

Rumah Adat →  Rumah Badui

Pakaian Adat →  Baju Pangsi

INDAHNYA KERAGAMAN  
DI NEGERIKU

**DKI JAKARTA**



Tugu Monas  
(Monumen Nasional)

12

**DKI JAKARTA**

Nama Ibukota: Jakarta

Rumah Adat →  Rumah Kebaya

Pakaian Adat →  Baju Kurung  
Baju Sadariah

INDAHNYA KERAGAMAN  
DI NEGERIKU

**JAWA BARAT**



Gedung Sate

13

**JAWA BARAT**


Nama Ibukota: Bandung

Rumah Adat →  Imah Badak Heuay

Pakaian Adat →  Baju Pangsi  
Bedahan

INDAHNYA KERAGAMAN  
DI NEGERIKU

**JAWA TENGAH**



Lawang Sewu

14

**JAWA TENGAH**


Nama Ibukota: Semarang

Rumah Adat →  Rumah Joglo

Pakaian Adat →  Kebaya  
Jawi Jangkep

INDAHNYA KERAGAMAN  
DI NEGERIKU

**YOGYAKARTA**



Tugu Yogyakarta

15

**YOGYAKARTA**

Nama Ibukota: Yogyakarta

Rumah Adat →  Rumah Bangsal  
Kencana Kraton

Pakaian Adat →  Kebaya  
Surjan

INDAHNYA KERAGAMAN  
DI NEGERIKU

**JAWA TIMUR**



Patung Suro dan Boyo

16

**JAWA TIMUR**


Nama Ibukota: Surabaya

Rumah Adat →  Rumah Joglo  
Situbondo

Pakaian Adat →  Pesa'an  
Madura

INDAHNYA KERAGAMAN  
DI NEGERIKU

**BALI**



Pura Ulun Danu Beratan

17

**BALI**


Nama Ibukota: Denpasar

Rumah Adat →  Gapura Candi Bentar

Pakaian Adat →  Udeng  
Kamen

INDAHNYA KERAGAMAN  
DI NEGERIKU

**NUSA TENGGARA BARAT**



Islamic Center

18

**NUSA TENGGARA BARAT**


Nama Ibukota: Mataram

Rumah Adat →  Dalam Loka

Pakaian Adat →  Lamung

INDAHNYA KERAGAMAN  
DI NEGERIKU

NUSA TENGGARA TIMUR



Gunung Ile Lewotolok

19

NUSA TENGGARA TIMUR

Nama Ibukota: Kupang

Rumah Adat →  Mbaru Niang

Pakaian Adat →  Baju Amarasi

INDAHNYA KERAGAMAN  
DI NEGERIKU

KALIMANTAN BARAT



Tugu Khatulistiwa

20

KALIMANTAN BARAT


Nama Ibukota: Pontianak

Rumah Adat →  Rumah Panjang

Pakaian Adat →  King Baba  
King Bibinge

INDAHNYA KERAGAMAN  
DI NEGERIKU

KALIMANTAN TENGAH



Burung Rangkong

21

KALIMANTAN TENGAH


Nama Ibukota: Palangkaraya

Rumah Adat →  Rumah Betang

Pakaian Adat →  Sangkurat

INDAHNYA KERAGAMAN  
DI NEGERIKU

KALIMANTAN TIMUR



Jembatan Mahakam

22

KALIMANTAN TIMUR

Nama Ibukota: Samarinda

Rumah Adat →  Rumah Lamin

Pakaian Adat →  Kustin

INDAHNYA KERAGAMAN  
DI NEGERIKU

KALIMANTAN SELATAN



Pasar Terapung

23

KALIMANTAN SELATAN

Nama Ibukota: Banjarbaru

Rumah Adat →  Rumah Bubungan  
Tinggi

Pakaian Adat →  Bagajah Gamuling  
Baular Lulut

INDAHNYA KERAGAMAN  
DI NEGERIKU

KALIMANTAN UTARA



Tugu Cinta Damai

24

KALIMANTAN UTARA

Nama Ibukota: Tanjung Selor

Rumah Adat →  Rumah Baloy

Pakaian Adat →  Ta'a  
Sapei Sapaq

INDAHNYA KERAGAMAN  
DI NEGERIKU

SULAWESI UTARA



Tugu Lilin

25

SULAWESI UTARA


Nama Ibukota: Manado

Rumah Adat →  Rumah Walewangko

Pakaian Adat →  Laku Tepu

INDAHNYA KERAGAMAN  
DI NEGERIKU

SULAWESI TENGAH



Tugu Nol Kilometer

26

SULAWESI TENGAH

Nama Ibukota: Palu

Rumah Adat →  Rumah Tambi

Pakaian Adat →  Baju Koje  
Baju Nggembe


INDAHNYA KERAGAMAN  
DI NEGERIKU  
SULAWESI SELATAN




Masjid 99 Kubah

27  
SULAWESI SELATAN

Nama Ibukota: Makassar

Rumah Adat →  Rumah Tongkonan

Pakaian Adat →  Baju Bodo

INDAHNYA KERAGAMAN  
DI NEGERIKU  
SULAWESI TENGGARA



Tugu Religi

28  
SULAWESI TENGGARA

Nama Ibukota: Kendari

Rumah Adat →  Rumah Laikas

Pakaian Adat →  Babu Nggawi  
Babu Nggawi Langgai


INDAHNYA KERAGAMAN  
DI NEGERIKU  
SULAWESI BARAT




Tugu Smart Pasangkayu

29  
SULAWESI BARAT

Nama Ibukota: Mamuju

Rumah Adat →  Rumah Banua Layuk

Pakaian Adat →  Baju Pattuqduq Towaine

INDAHNYA KERAGAMAN  
DI NEGERIKU  
GORONTALO



Monumen Nani Wartabone

30  
GORONTALO

Nama Ibukota: Gorontalo

Rumah Adat →  Rumah Dulohupa

Pakaian Adat →  Biliu Makuta

INDAHNYA KERAGAMAN  
DI NEGERIKU  
MALUKU



Benteng Amsterdam


31  
MALUKU

Nama Ibukota: Ambon

Rumah Adat →  Rumah Baileo

Pakaian Adat →  Baju Cele

INDAHNYA KERAGAMAN  
DI NEGERIKU  
MALUKU UTARA



Burung Bidadari Halmahera

32  
MALUKU UTARA

Nama Ibukota: Sofifi

Rumah Adat →  Rumah Sasadu

Pakaian Adat →  Manteren Lamo

INDAHNYA KERAGAMAN  
DI NEGERIKU  
PAPUA



Jembatan Youtefa

33  
PAPUA

Nama Ibukota: Jayapura

Rumah Adat →  Rumah Honai

Pakaian Adat →  Rok Rumbai

INDAHNYA KERAGAMAN  
DI NEGERIKU  
PAPUA BARAT



Raja Ampat

34  
PAPUA BARAT

Nama Ibukota: Manokwari

Rumah Adat →  Rumah Honai

Pakaian Adat →  Koteka



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan K. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggimulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47206, Website: www.tarbiyah.metroaini.ac.id, e-mail: tarbiyah.aini@metroaini.ac.id

Nomor : B-4107/In.28/J/TL.01/09/2022  
Lampiran : -  
Penihal : IZIN PRASURVEY

Kepada Yth.,  
Kepala SDN 4 METRO PUSAT  
di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama	: NURUL CHAIRUN NISA
NPM	: 1901031048
Semester	: 7 (Tujuh)
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah PENGEMBANGAN FLASHCARD SEBAGAI MEDIA
Judul	: PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS SISWA SD/MI

untuk melakukan prasurvey di SDN 4 METRO PUSAT, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 07 September 2022  
Ketua Jurusan,



H. Nindia Yuliwulandana M.Pd  
NIP 19700721 199903 1 003



**PEMERINTAH KOTA METRO**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**UPTD SEKOLAH DASAR NEGERI 4 METRO PUSAT**

Jl. Mr. CelesHarun No. 65, Telp (0725) 47749 – Kota Metro KodePos 34111  
Email : uptdsdn4metropusat@gmail.com

Nomor : 421.2/57/D3.01/004/2022  
Lampiran :-  
Perihal : Balasan Permohonan Izin Prasurvey

Kepada Yth.  
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Metro  
di-  
Tempat

Menindaklanjuti tanggal 07 September 2022 Nomor : B- 4107/In.28/J/TL.01/09/2022  
Perihal : Izin Prasurvey, maka dengan ini kami mengizinkan Prasurvey di UPTD  
SD Negeri 4 Metro Pusat, kepada :

Nama : NURUL CHAIRUN NISA  
NPM : 1901031048  
Semester : 7 (Tujuh)  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : PENGEMBANGAN FLASH CARD SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS SISWA  
SD/MI

Demikian surat ini, agar digunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 26 November 2022  
Kepala Sekolah,

  
**YUYUN KURNIASIH, S.Pd**  
NIP. 197910292006042007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan W. Hajar Dewantara Kampus 15 A Pengrusyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 41719, Website [www.tarbiyah.metrometro.ac.id](http://www.tarbiyah.metrometro.ac.id), [email.tarbiyah\\_ian@metrometro.ac.id](mailto:email.tarbiyah_ian@metrometro.ac.id)

Nomor : B-3073/In.28/D.1/TL.00/06/2023  
Lampiran : -  
Perihal : IZIN RESEARCH

Kepada Yth.,  
KEPALA UPTD SDN 4 METRO PUSAT  
di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-3074/In.28/D.1/TL.01/06/2023, tanggal 08 Juni 2023 atas nama saudara:

Nama : NURUL CHAIRUN NISA  
NPM : 1901031048  
Semester : 8 (Delapan)  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di UPTD SDN 4 METRO PUSAT, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGEMBANGAN FLASH CARD PADA PEMBELAJARAN IPS DI SD NEGERI 4 METRO PUSAT".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 08 Juni 2023  
Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatimah MA  
NIP 19670531 199303 2 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Haji Demantara Kampus 15 A Inggihulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
 Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47298, Website: www.tarbiyah.iainmetro.ac.id, e-mail: tarbiyah.iain@iainmetro.ac.id

**SURAT TUGAS**

Nomor: B-3074/In.28/D.1/TL.01/06/2023

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : NURUL CHAIRUN NISA  
 NPM : 1901031048  
 Semester : 8 (Delapan)  
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di UPTD SDN 4 METRO PUSAT, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGEMBANGAN FLASH CARD PADA PEMBELAJARAN IPS DI SD NEGERI 4 METRO PUSAT".
  2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro  
 Pada Tanggal : 08 Juni 2023

Wakil Dekan Akademik dan  
 Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA  
 NIP 19670531 199303 2 003

Mengetahui  
 Pejabat Setempat  
  
 Nurul Chairun Nisa, S.Pd  
 NIP 19791029 200604 2 007



PEMERINTAH KOTA METRO  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UPTD SEKOLAH DASAR NEGERI 4 METRO PUSAT

Jl. Mr. Geleharun No. 65, Telp (0725) 47749 - Kota Metro KodePos 34111  
Email : uptdsdn4metropusat@gmail.com



Nomor : 421.5/109/D3.01/004/2023  
Lampiran : -  
Perihal : Balasan Izin Research

Kepada Yth.  
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Metro  
di-  
Tempat

Menindaklanjuti tanggal 08 Juni 2023 Nomor : B-3073/In.28/D.1/TL.00/06/2023  
Perihal : Izin Research, maka dengan ini kami mengizinkan Research di UPTD SD  
Negeri 4 Metro Pusat, kepada :

Nama : NURUL CHAIRUN NISA  
NPM : 1901031048  
Semester : 8 (Delapan)  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : **PENGEMBANGAN FLASH CARD PADA  
PEMBELAJARAN IPS DI SD NEGERI 4 METRO PUSAT**

Demikian surat ini, agar digunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 09 Juni 2023  
Kepala Sekolah,

  
YUYUN KURNIASIH, S.Pd  
NIP. 197910292006042007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
 FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Su. Hapri (Desa Candi) Komplek 15 A Komplek Dwi Metro Pusat Kota Metro Lampung 34111  
 Telp: (0720) 811917 Faksimil: (0720) 477790 Website: www.tarbiyah.metronet.go.id e-mail: tarbiyah@metronet.go.id

Nomor : B.3016/In.20.1/J/TL.00/06/2023  
 Tanggal : -  
 Perihal : SURAT BIMBINGAN SKRIPSI

Kepada Yth,  
 Khodijah (Pembimbing 1)  
 (Pembimbing 2)

di  
 Tempat  
 Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama	: NURUL CHAIRUN NISA
NIM	: 1901031048
Semester	: B (Delapan)
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	: PENGEMBANGAN FLASH CARD PADA PEMBELAJARAN IPS DI SD NEGERI 4 METRO PUSAT

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
  - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2.
  - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1.
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas.
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas.

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 07 Juni 2023  
 Ketua Jurusan



Dr. Siti Anisah, M.Pd  
 NIP. 19800607 200312 2 003

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik. Untuk memastikan keasliannya, silakan scan QRCode dan pastikan diarahkan ke alamat <https://siarink.metronet.go.id/v2/cek-suratbimbingan.php?nim=1901031048>  
 Token = 1901031048



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Komplek 15 A Inggomulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
 Telepon (0725) 41507; Faksimil (0725) 47299; Website: www.tarbiyah.metroain.ac.id; email: tarbiyah@metroain.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 IAIN METRO

Nama : Nurul Chairan Nisa  
 NPM : 1901031048

Program Studi : PGMI  
 Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Kamis, 11/ 5	✓	Revisi outline sesuai Masukan / Saran pembimbing Kaji - temui di tulis A. Masukan pada Fe. B. Pahami IPS.	
2.	Kamis, 4/ Mei	✓	Revisi - 1 & 2 pembuat - & penulisan - Fe. instrumen validasi, metod & materi di sesuaikan - lgs.	

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd.  
 NIP. 198006072003122003

Dosen Pembimbing

Khodijah, M.Pd.  
 NIP. 198612172015032006



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
 FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Ringmurni Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
 Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47298, Website: www.tarbiyah.metrouni.ac.id, e-mail: tarbiyah@metrouni.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
 FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 IAIN METRO

Nama : Nurul Chairun Nisa  
 NPM : 1901031048

Program Studi : PGMI  
 Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
3-	Selas 23/ 15	✓	Sesuai dengan materi - Acc App. - tingkat penelitian	

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd.  
 NIP. 19800607 200312 2003

Dosen Pembimbing

Khodijah, M.Pd.I  
 NIP. 19861217 201503 2 006



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
 FAKULTAS TARBIAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan K. H. Fajar Dewantara Kampus 13 A Hingmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
 Telepon (0725) 41507, Faksimil (0725) 47296 Website: www.tarbiyah.metroains.ac.id e-mail: tarbiyah@metroains.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
 FAKULTAS TARBIAH DAN ILMU KEGURUAN  
 IAIN METRO

Nama : Nurul Chairun Nisa  
 NPM : 1901031048

Program Studi : PGMI  
 Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Rabu, 14 Juni	✓	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perbaiki format penulisan, tabel, tata bahas, dsb.</li> <li>- Sumber per tabel &amp; tulis!</li> <li>- Uraian penjelasan tentang jumlah peserta &amp; lain lain pasti.</li> <li>- Tambah kembali materi:               <ul style="list-style-type: none"> <li>kep &amp; sil &amp; analisis</li> <li>kebutuhan &amp; materi</li> <li>hasil kegiatan wawancara &amp; observasi</li> </ul> </li> <li>- Perbaiki bagian masalah</li> <li>- foto perbaiki IPS.</li> </ul>	
2.	Kamis, 15 Juni '23	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tambah &amp; lain materi</li> <li>Materi FC sebagai contoh</li> <li>&amp; analisis masalah &amp; kegiatan &amp; so.</li> <li>- Uji coba &amp; lain lain dan perbaiki IPS &amp; materi ... wakt / ke ... ?</li> </ul>	

- Perbaiki bagian masalah :

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd.  
 NIP. 19800607 200312 27003

Dosen Pembimbing

Khodijah, M.Pd.  
 NIP. 19861217 201503 2 006





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 10 A Lingkungo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
 Telepon (0725) 41507, Faksimil (0725) 47290, Website: www.tarbiyah.metrounh.ac.id, e-mail: tarbiyah.iaim@metrounh.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 IAIN METRO

Nama : Nurul Chairun Nisa  
 NPM : 1901031048

Program Studi : PGMI  
 Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
3-	Jum'at, 16 Juni		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perbaiki format penulis, papak - kembal!</li> <li>- Hasi validasi ahli media &amp; materi, &amp; simpulkan &amp; akhir penjeles urai Data: (hasi kelay-h) dan bentuk tabel / grafik,</li> <li>- Penjeles -&gt; situb s - Setelah gambar / tabel.</li> <li>- Hasi up'cob situb kepa &amp; l-kuh?</li> <li>- Kaji - produk akhir: sijela - tats posisi / mubg produk peras. &amp; perचित &amp; l-kuh</li> </ul>	

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd.  
 NIP. 196406011962122003

Dosen Pembimbing

Khodijah, M.Pd.  
 NIP. 19861217 201503 2 006



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
 FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan R. Hapri Dewantara Kampus 10 A Iringmulyo Metro Kota Metro Lampung 34111  
 Telepon (0725) 41507, Faksimil (0725) 47205, Website: www.tarbiyah.metroiaain.ac.id, e-mail: tarbiyah\_iaain@metroiaain.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
 FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 IAIN METRO

Nama : Nurul Chairun Nisa  
 NPM : 1901031048

Program Studi : PGMI  
 Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
4.	Senin, 12/16	✓	Acc Bab Keseluruhan Simp & nunagp bgs.	

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd.  
 NIP. 19800607 200312 2003

Dosen Pembimbing

Khodijah, M.Pd.I  
 NIP. 19861217 201503 2 006



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
UNIT PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062F0000001

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47298, Website: [digilib.metrouiniv.ac.id](http://digilib.metrouiniv.ac.id), [pustaka.iaim@metrouiniv.ac.id](mailto:pustaka.iaim@metrouiniv.ac.id)

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA  
Nomor : P-937/In.28/S/U.1/OT.01/06/2023**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menorengkan bahwa :

Nama : NURUL CHAIRUN NISA  
NPM : 1901031048  
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PGMI

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2022 / 2023 dengan nomor anggota 1901031048

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 20 Juni 2023  
Kepala Perpustakaan  
  
Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.  
NIP. 19750505 200112 1 002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Imogiri Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507, Faksimil (0725) 47291, Website: www.tarbiyah.metroiau.ac.id, e-mail: tarbiyah.iau@metroiau.ac.id

### BUKTI BEBAS PUSTAKA PRODI PGMI

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : NURUL CHAIRUN NISA  
NPM : 1901031048  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* PADA PEMBELAJARAN  
IPS DI SD NEGERI 4 METRO PUSAT

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka prodi pada Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Metro, Juni 2023  
Ketua Prodi PGMI

*[Signature]*  
Dr. Siti Annisah, M.Pd.  
NIP. 19800607 200312 2/003

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nurul Chairun Nisa atau biasa dipanggil

Nurul lahir di Metro, 19 April 2001.

Nurul merupakan anak dari Ibu Titik

Fajar Rini dan Bapak John Hendri.

Peneliti menyelesaikan pendidikan

formal di TK Al-Jihad lulus pada tahun

ajaran 2006/2007, SDN 5 Metro Pusat

lulus pada tahun ajaran 2013/2014,

SMPN 3 Metro lulus pada tahun ajaran 2016/2017, SMAN 3 Metro lulus pada

tahun ajaran 2019/2020. Pada tahun 2019 sampai saat ini, peneliti tercatat

sebagai mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di

IAIN Metro Lampung melalui seleksi UM-PTKIN. Peneliti adalah mahasiswa

aktif organisasi di UKM kampusnya. Selain itu, peneliti merupakan penerima

beasiswa Bidikmisi sejak tahun 2019 sampai saat ini dan pada tahun 2021

peneliti merupakan salah satu finalis OASE I PTKI SE-INDONESIA dengan

cabang lomba media pembelajaran. Sebagai finalis, peneliti sangat bersyukur

diberikan kesempatan untuk dapat pergi ke Aceh dan mendapat banyak pelajaran

serta pengalaman. Saat ini, peneliti berdomisili di Kota Metro Provinsi

Lampung. Pembaca bisa lebih dekat dengan peneliti lewat akun sosial instagram

@nurulcnissa.

Email : [nurulchairun63@gmail.com](mailto:nurulchairun63@gmail.com)