

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

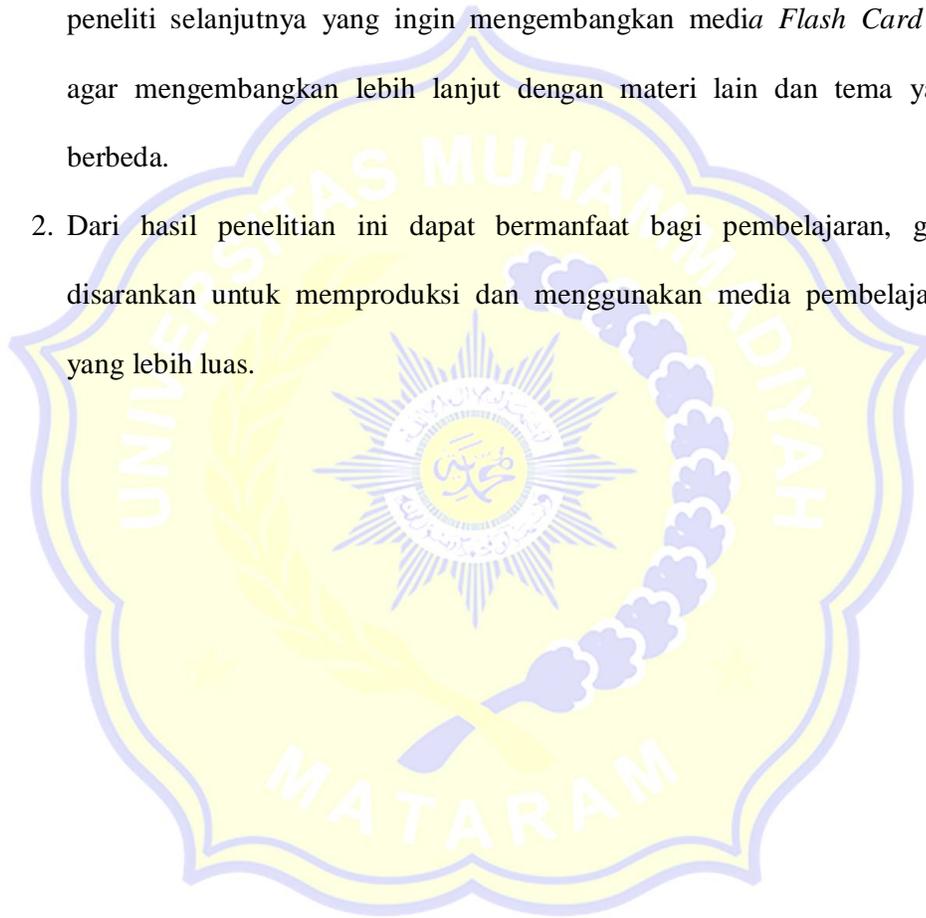
Dari hasil pengujian data tentang media *Flash Card* yang peneliti kembangkan berdasarkan penilaian dari validator dan siswa, maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut :

1. Model pengembangan ini adalah Borg and Gall yaitu (1) Penelitian dan pengumpulan data (2) Perencanaan (3) Pengembangan draft produk (4) Uji Lapangan Pertama (5) Merevisi hasil uji coba (6) Pengujian lapangan utama (7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan (8) Uji pelaksanaan lapangan operasional (9) Penyempurnaan produk akhir. Penelitian ini tidak lanjut ketahap diseminasi dan implementasi, karena peneliti memiliki keterbatasan dana dan waktu untuk menghindari tahapan selanjutnya.
2. Hasil kevalidan media *Flash Card* yaitu validasi ahli materi 91% dengan kategori sangat valid, validasi ahli media 91 % dengan kategori sangat Valid, Hasil uji terbatas di SDN 3 Batu kumbang adalah 84,2 % dengan kategori sangat Praktis, hasil Keefektifan media *Flash Card* dengan nilai *pretest* 55,33, rata-rata nilai *posttest* 84 dan nilai *n-gain* 0,77 dengan kategori tinggi. Selain keefektifan media *Flash Card* juga dapat dinilai dari lembar keterlaksanaan pembelajaran dengan nilai yang didapatkan adalah 96 % pada kategori sangat terlaksana.

## 5.2 Saran

Dari hasil penelitian ini, peneliti memberikan saran sebagai pertimbangan bagi pengembangan media *Flash Card* selanjutnya sebagai berikut :

1. Penelitian ini, terbatas hanya pada media *Flash Card*, disarankan untuk peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media *Flash Card* ini agar mengembangkan lebih lanjut dengan materi lain dan tema yang berbeda.
2. Dari hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembelajaran, guru disarankan untuk memproduksi dan menggunakan media pembelajaran yang lebih luas.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Prosedur Penelitian, Suatu Praktek*. Jakarta: Bina Aksara.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Anderson, L.W, dan Krathwohl, D.R (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing; A revision of Bloom's Taxonomy of Education Objectives*. New York: Addison Wesley Lonman Inc.
- Arsyad, A. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Angreany, F.dan S. S. (2017). Keefektifan Media Pembelajaran *Flash Card* dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makassar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2), 138-146.
- Aunurrahman. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Chapman, J. W., Tunmer, W. E., & Prochnow, J. E. (2010). Early reading-related skills and performance, reading self-concept, and the development of academic self-concept: a longitudinal study. *Journal of Educational Psychology*. 92 (4), 703-708.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta.
- Gumanti, A.G., Yunidar., Syahrudin. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Hadimiarso, Yusuf. 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pendi dikan*. Jakarta: Kencana.
- Hayati, N. (2005). *Media Pengajaran*. Surabaya: Dakwah Digital Pres.
- Hotimah, E. (2010). Penggunaan Media Flash Card Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI AR-Rochman Semarang Garut. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 04(01), 10-19.

- Indrayani, A. O. (2016). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media *Flash Card* Siswa Kelas I SDN Surokarsan 2 Yogyakarta. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Izzan, Ahmad. 2009. *Metodelogi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Humaniora.
- Juwaidin.2015. *Pengantar Pendidikan Dan Teori Belajar*. Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta.
- Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2017. *Buku Guru Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017: Tema 7 Benda, Hewan Dan Tanaman Di Sekitarku*. Jakarta: Pusat Kurikulum Dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbut.
- Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2017: *Buku Siswa Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017: Tema 7 Benda, Hewan Dan Tanaman Di Sekitarku*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbut.
- Kustandi, C. & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Krathwohl, D. R. 2002. *Revisi Taksonomi Bloom*. Jakarta: Rineka Cipta
- Kuswana, Wowo Sunaryo. 2011. *Taksonomi Berpikir*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kusuma,I.A.2018. "Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Di SDN 2 Sukomolyo Pujon Malang". Di Ambil Tanggal 23 Oktober 2019 dari [https//etheses.uin.Malang.ac.id](https://etheses.uin.Malang.ac.id)
- Majid, A. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung Edisi Kedua: PT Remaja Rosdakarya*.
- Mulyasa, 2007, Pengembangan dan Implementasi Pemikiran Kurikulum. Rosdakarya Bandung.
- Munthe, A. P. (2018). Manfaat Serta Kendala Menerapkan *Flash Card* Pada Pelajaran Membaca Permulaan. *JDP*, 11(3), 210-228.
- Nursaidah, I. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akutansi Cari Kata (Acak) Dengan Menggunakan Software Adobe Flash Cs5 untuk Pembelajaran Akutansi Keuangan Kompetensi Dasar Aset Tetap Di Kelas XI*.

- Nurseto, Tejo. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. 8 (1), 19-35, from doi: <https://doi.org/10.21831/jep.v8il.706>
- Poerwati, E. DKK. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta. Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional Puskurballitbang.
- Rima, W, S., Cicilia, N, P., dan Hartini, H. 2018. *Pengembangan Flashcard Tematik Berbasis Permainan Tradisional Untuk Kelas IV Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku*. Madiun : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran.
- Sani, Ridwan Abdulah. 2016. *Inovasi Pembelajaran*. Bandung: Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia group.
- Sudjana, nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya.
- Sari, E. R. & O. K. (2019). Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SDN 067 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 82.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Bandung: CV Alfabeta
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D Edisi Kedua*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: PT. Alfabet.
- Suprihatiningrum, Jamil. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Susila, Riana dan Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Turmuji, Muhammad. (2018). *Pengembangan Alat Peraga Matematika*. Mataram: FKIP Unram.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.



**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Sekolah : SDN 3 BATU KUMBUNG  
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia, PPKN, IPS  
 Kelas /Semester : IV / 2  
 Tema : 7 (Indahnya Keragaman di Negeriku)  
 Subtema : 1 (Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku)  
 Pembelajaran ke : 3  
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 X Pertemuan)

**A. KOMPETENSI INTI (KI)**

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

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.	3.7.1 membaca teks bacaan berjudul “faktor penyebab keragaman di

	Indonesia” 3.7.2 mencari konsep-konsep penting dari teks bacaan.
4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.	4.7.1 menuliskan konsep-konsep penting dari teks bacaan.

## 2. PPKN

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	3.4.1 menyebutkan suku bangsa yang ada di Indonesia.
4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	4.4.1 menampilkan keragaman suku bangsa yang ada di Indonesia.

## 3. IPS

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
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 sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di lingkungannya. 3.2.2 menjelaskan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di lingkungannya.
4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan	4.2.1 Mempresentasikan hasil identifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama yang ada

agama diprovinsi setempat sebagai identitas bangsa memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam dilingkungannya.	dilingkungannya.
--	------------------

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu mengenal keadaan pulau-pulau di indonesia dengan benar.
2. Setelah berdiskusi, siswa mampu memahami hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di indonesia dengan benar.
3. Setelah membaca teks, siswa mampu menuliskan informasi baru yang terdapat dalam teks dengan tepat.
4. Setelah melakukan permainan, siswa mampu mengenal suku bangsa yang ada di indonesia dengan benar.

### D. MATERI PEMBELAJARAN

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengaitkan beberapa muatan mata pelajaran ke dalam satu tema pembelajaran. pada tema 7 sub tema 1 pembelajaran ke 3 materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku, memuat 3 mata pelajaran yaitu mata pelajaran bahasa indonesia, pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (ppkn), dan IPS. berikut materi dimasing-masing muatan mata pelajaran tersebut:

#### 1. Bahasa Indonesia

Materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang termuat pada tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran ke 3 Yaitu :

##### a. Faktor penyebab keragaman masyarakat indonesia

Di indonesia terdapat banyak keragaman, misalnya suku bangsa, bahasa, agama, dan budaya. banyak faktor yang menyebabkan terjadinya keragaman dalam masyarakat indonesia. beberapa faktor yang dimaksud seperti berikut: 1) letak strategi wilayah indonesia, 2) kondisis negara kepulauan, 3) perbedaan kondisi alam, 4) keadaan

transportasi dan komunikasi, 5) penerimaan masyarakat terhadap perubahan. (Buku siswa kelas IV SD Tema 7 Edisi revisi 2017)

b. Keragaman suku bangsa di indonesia



Gambar 2.2 Keragaman suku bangsa di indonesia  
(Buku siswa kelas IV SD Tema 7 edisi revisi 2017)

2. PPKN

Materi pembelajaran PPKN yang termuat pada tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran ke 3 Yaitu :

a. Keragaman suku bangsa di indonesia

Suku bangsa termaksud bagian dari keragaman bangsa indonesia. ada banyak suku bangsa yang mendiami wilayah kepulauan indonesia. dibandingkan dengan negara lain, jumlah suku bangsa indonesia menjadi yang terbesar didunia. suku bangsa indonesia tersebar diseluruh wilayah indonesia, baik dipulau besar maupun pulau kecil. berikut daftar suku bangsa diseluruh provinsi yang ada di indonesia.

Tabel 2.3 Suku bangsa di Indonesia

No.	Provinsi	Suku Bangsa
1.	Aceh	Aceh, Alas, Gayo, GayoLut, Gayo Luwes, Singkil, Simeulue, Aneuk Jame, Tamiang, dan Kluet.
2.	Sumatra Utara	Batak Angkola, Batak Karo, Batak Mandailing, Batak Pakpak, Batak Simalungun, Batak Toba, Ulu, dan Nias.
3.	Sumatra Barat	Mentawai, Minangkabau, Guci, Jambak, Piliang, Caniago, Tanjung, Sikum Bang, dan Koto.
4.	Jambi	Anak Dalam, Jambi, Kerinci, Melayu, Bajau, Batin, Kubu, Dan Penghulu.
5.	Riau	Akit, Melayu Riau, Rawa, Hutan, sakai, Bonai, Laut, dan Talang Mamak.
6.	Kepulauan Riau	Melayu, Laut, dan Batak.
7.	Sumatra Selatan	Gumai, Kayu Agung, Kubu, Pasemah, Palembang, Ranau kisan, Komering, Ogan, Lematang, Lintang, Semendo, dan Rejang.
8.	Kepulauan Bangka Belitung	Bangka, Belitung, Lom, wang, Sekak, Pangkal Pinang, Melayu, dan Toboali.
9.	Bengkulu	Enggano, kaur, Lembak, Muko-muko, Semendo, Serawai, Melayu, Sekah, Rejang, Dan Lebong.
10.	Lampung	Abung, Krui, Melayu, Lampung, Rawas, Semendoh, Dan Pasemah.
11.	Banten	Baduy, Sunda, dan Banten.
12.	DKI Jakarta	Betawi.
13.	Jawa Barat	Cirebon, Dan Sunda.
14.	DKI Yogyakarta	Jawa.
15.	Jawa Tengah	Jawa, Dan Samin.
16.	Jawa Timur	Jawa, Bawean, Madura, Tengger, Dan Osing.
17.	Bali	Bali Aga, Dan Bali Majapahit.
18.	Nusa Tenggara Barat	Sumbawa, Bima, Dompu, Donggo, Mandar, Bali, Dan Sasak.
19.	Nusa Tenggara Timur	Alor, Rote, Timor, Sabu, Helong, Sumba, Dawan, Belu, Dan Flores.
20.	Kalimantan Utara	Tidung, Bulungan, Banjar, Dan Dayak.
21.	Kalimantan Barat	Dayak (Bidayuh, Desa, Iban, Kanayatan, Kantuk, Limbai, Mali, Mualang, Sambas, Murut, Ngaju, Punan, Ot Danun, Dan Kayan.
22.	Kalimantan Tengah	Dayak (Bara, Dia, Bawo, Dusun, Lawangan, Maayan, Ot Danum, Punan, Siang Murung, Ngoju, Maayan, Dusun, Lawangan, Buku Pao, Dan Ot Dusun).
23.	Kalimantan Timur	Dayak (Bulungan, Tidung Kenyah Berusu, Abai, Kayan, Bajau Berau, Kutai, dan Pasir).
24.	Kalimantan Selatan	Dayak (Banjar, Bakumpai, Bukit, Pitap, Orang Barangas, Banjar Hulu, Dan Banjar Kuala).

25.	Sulawesi Utara	Sangir, Talaar, Minahasa, Bolaang Mongondow, Dan Bantik.
26.	Sulawesi Tengah	Kailili, Pamona, Mori, Balatar, Wana, Ampana, Balatak, Bungku, Buol, Dampelas, Dondo, Kulawi, Lore, Dan Banggai.
27.	Gorontalo	Gorontalo, Suwawa, Antinggola, Mongondow, Dan Bajo Manado.
28.	Sulawesi Tenggara	Laki, Malio, Muna, Kalisusu Moronene, Wolio, Wononii, Dan Buton.
29.	Sulawesi Selatan	Makassar, Bugis, Toraja, Bentong, Duri, Konjo Pegunungan, Konjo Pesisir, dan Manjar.
30.	Sulawesi Barat	Mandar, Mamuju, Pattae, Tosumunya, Dan Mamasa.
31.	Maluku	Ambon, Aru, Ternate, Tidore, Furu-Furu, Alifuru, Togutil, Rana, Banda, Buru, Dan Tanibar.
32.	Maluku Utara	Seram, Banda, Buru, Furur, Arur, Bacan, Gane, Kadai, Kau, dan Loloda.
33.	Papua	Arfak, Mandacan, Bauzi, Biak Muyu, Ekagi, Fak-Fak, Asmat, Kaure, Tebati, Dera, Dan Dni.
34.	Papua Barat	Doteri, Kuri, Simurui, Irarutu, Sebyar, Onim, Atam, Atori, Ayamaru, Ayfat, Baham, Kambrau, Karas, Karon, Koiwai Dan Biak.

### 3. IPS

Materi pembelajaran bahasa Indonesia yang termuat dalam Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran ke 3 yaitu :

#### a. Mengamati peta kepulauan Indonesia

Perhatikan gambar peta Indonesia berikut.



Gambar 2.1 Peta Indonesia

### E. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan Pembelajaran : Saintifik
2. Metode Pembelajaran : diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah.

### F. MEDIA/ALAT BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

- Media/Alat : *Flash Card* Tematik
- Bahan : -
- Sumber Belajar : 1. *Buku Guru dan Buku Siswa Kelas 4, Tema Indahnnya Keragaman di Negeriku. (buku tematik terpadu kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: kementerian pendidikan dan kebudayaan.*

### G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.</li> <li>• Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa.</li> <li>• Sebelum memulai pembelajaran Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan membersihkan sampah di sekitar meja masing masing</li> <li>• Menginformasikan materi yang akan dipelajari yaitu Keragaman suku bangsa dan agama di negeriku</li> </ul>	10 menit
Kegiatan inti	<p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meyuruh siswa untuk membuka buku pelajaran</li> <li>• Guru memperlihatkan media <i>Flash Card</i> Tematik</li> <li>• Siswa memperhatikan media <i>Flash Card</i> Tematik</li> <li>• Siswa mengamati peta kepulauan indonesia</li> </ul> <p><b>Ayo Berdiskusi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa memperhatikan di depan kelas</li> <li>• Guru menjelaskan materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku</li> <li>• Siswa berdiskusi mengenai keadaan pulau-pulau yang ada di indonesia hubungannya dengan kondisi daerah dan penduduk</li> <li>• Siswa menyampaikan hasil diskusi di depan kelompok lain</li> </ul>	45 menit

	<p><b>Ayo membaca</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memperlihatkan cara penggunaan media <i>Flash Card</i></li> <li>• Guru meminta siswa untuk membaca teks tentang faktor penyebab keragaman masyarakat di Indonesia.</li> <li>• Guru membagikan LKS kepada siswa tentang materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku</li> <li>• Guru membimbing siswa mengerjakan LKS</li> <li>• Siswa diminta mengerjakan latihan yang telah diberikan</li> </ul> <p><b>Ayo Berdiskusi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa berdiskusi mengenai informasi baru yang diperoleh dari teks bacaan</li> <li>• Siswa mencermati teks bacaan tentang keragaman suku bangsa dan agama di negeriku</li> </ul> <p><b>Ayo Bermain</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa melakukan permainan seperti dalam buku siswa untuk mengenali suku bangsa di Indonesia.</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung</li> <li>• Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari ( untuk mengetahui hasil pencapaian materi.</li> <li>• Guru mengajak siswa untuk melakukan yel-yel “tebuk semangat”</li> <li>• Kelas ditutup dengan doa bersama menurut agama dan keyakinan masing masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)</li> </ul>	15 menit

## H. PENILAIAN

### 1. Teknik Penilaian

- Memahami materi yang telah disampaikan.

Bentuk penilaian : penugasan

Instrumen penilaian : kunci jawaban

- Penilaian sikap dan proses hasil Belajar

No	Nama siswa	Perubahan tingkah laku											
		Percaya diri				Disiplin				Kerjasama			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM
1	Sri												
2	Widia												
4	Wati												
4	.....												

Keterangan:

BT : Belum terlihat

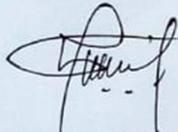
MT : Mulai terlihat

MB : Mulai berkembang

SM : Sudah membudaya

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai

Guru Kelas IV



Nani Suarni, S. pd  
NIP.

Batu Kumbang, 28, 06, 2021

Peneliti



Sri Widiawati  
NIM. 117180044



## Lampiran 2. Pernyataan Dan Skor Validasi Ahli Media 1

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA**

Judul penelitian : Pengembangan Media *Flash Card* Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang

Subjek penelitian : Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang

Peneliti : Sri widiawati

Validator : Dr. Muhammad Nizaar, M. Pd. Si

Hari/tanggal : Selasa, 22, Juni, 2021

Petunjuk pengisian angket

1. Lembar validasi ini dimaksud untuk mengetahui pendapat bapak/ibu selaku ahli media terhadap kelayakan produk media pembelajaran *Flash Card* untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Pendapat, saran, penelitian dan kritik dari Bapak/Ibu selaku ahli media sangat membantu dan bermanfaat bagi peneliti terhadap peningkatan kualitas media ini
3. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon kesediaan bapak/ibu untuk memeberikan penilaian pada setiap pernyataan yang ada dalam lembar validasi ini dengan tanda *check list* (√) pada kolom yang sesuai.
4. Adapun pedoman penilaian sebagai berikut :
 

Sangat layak	(SL)	5
Layak	(L)	4
Cukup layak	(CL)	3
Tidak layak	(TL)	2
Sangat tidak layak	(STL)	1
5. Komentar bapak/ibu dapat di tulis pada kolom yang telah disediakan.
6. Terima kasih atas kesedian bapak/ibu dalam mengisi lembar angket ini.

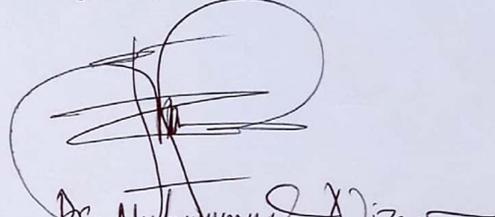
No	Aspek yang dinilai	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Kombinasi warna pada media <i>Flash Card</i> menarik				✓	
2	Media yang disajikan sesuai materi					✓
3	Keawetan media dan tidak mudah rusak					✓
4	Penggunaan media dapat mengasah daya pikiran siswa				✓	
5	Media <i>Flash Card</i> mudah digunakan					✓
6	Kejelasan media <i>Flash Card</i> dengan tujuan pembelajaran				✓	
7	Penggunaan media dapat menarik rasa ingin tahu siswa				✓	
8	Teks pada kartu media <i>Flash Card</i> dapat dibaca dengan baik			✓		
9	Penggunaan media dapat menumbuhkan semangat belajar siswa				✓	
10	Media pembelajaran <i>Flash Card</i> ini tidak mengandung unsur nilai-nilai negative					✓
Jumlah Skor					43	

Pendapat atau saran :

1. Ubah warna sesuai Suku
2. Beri keterangan yg jelas pd peta
3. Kartu dilengkapi keterangan

Mataram, 22 Juni 2021

Mengetahui, Validator Ahli Media

  
Dr. Muhammad Wizar  
NIDN.



## Lampiran 3. Pernyataan Dan Skor Validasi Ahli Media 2

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA**

Judul penelitian : Pengembangan Media *Flash Card* Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang

Subjek penelitian : Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang

Peneliti : Sri widiawati

Validator : Rina Indrawati, A.ma

Hari/tanggal : Senin / 28, Juni, 2021

Petunjuk pengisian angket

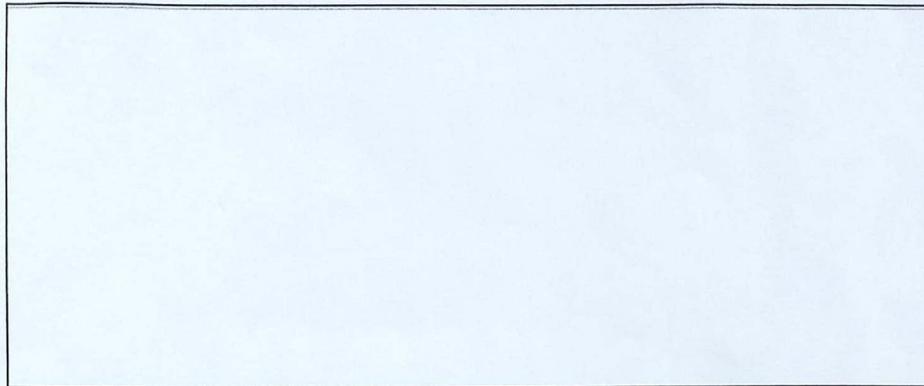
1. Lembar validasi ini dimaksud untuk mengetahui pendapat bapak/ibu selaku ahli media terhadap kelayakan produk media pembelajaran *Flash Card* untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Pendapat, saran, penelitian dan kritik dari Bapak/Ibu selaku ahli media sangat membantu dan bermanfaat bagi peneliti terhadap peningkatan kualitas media ini
3. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon kesediaan bapak/ibu untuk memeberikan penilaian pada setiap pernyataan yang ada dalam lembar validasi ini dengan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai.
4. Adapun pedoman penilaian sebagai berikut :
 

Sangat layak	(SL)	5
Layak	(L)	4
Cukup layak	(CL)	3
Tidak layak	(TL)	2
Sangat tidak layak	(STL)	1
5. Komentar bapak/ibu dapat di tulis pada kolom yang telah disediakan.
6. Terima kasih atas kesedian bapak/ibu dalam mengisi lembar angket ini.

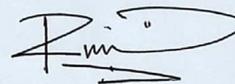
No	Aspek yang dinilai	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Kombinasi warna pada media <i>Flash Card</i> menarik					✓
2	Media yang disajikan sesuai materi					✓
3	Keawetan media dan tidak mudah rusak					✓
4	Penggunaan media dapat mengasah daya pikiran siswa				✓	
5	Media <i>Flash Card</i> mudah digunakan					✓
6	Kejelasan media <i>Flash Card</i> dengan tujuan pembelajaran					✓
7	Penggunaan media dapat menarik rasa ingin tahu siswa					✓
8	Teks pada kartu media <i>Flash Card</i> dapat dibaca dengan baik				✓	
9	Penggunaan media dapat menumbuhkan semangat belajar siswa					✓
10	Media pembelajaran <i>Flash Card</i> ini tidak mengandung unsur nilai-nilai negative					✓
Jumlah Skor		48				



Pendapat atau saran :



Mataram, 28, Juni, 2021  
Mengetahui, Validator Ahli Media



Rina Indrawati, A. Ma  
NIP.



## Lampiran 4. Pernyataan Dan Skor Validasi Ahli Media 3

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA**

Judul penelitian : Pengembangan Media *Flash Card* Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang

Subjek penelitian : Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang

Peneliti : Sri widiawati

Validator : Sahidin Ahnam, S-pd

Hari/tanggal : Senin, 28, Juni, 2021

Petunjuk pengisian angket

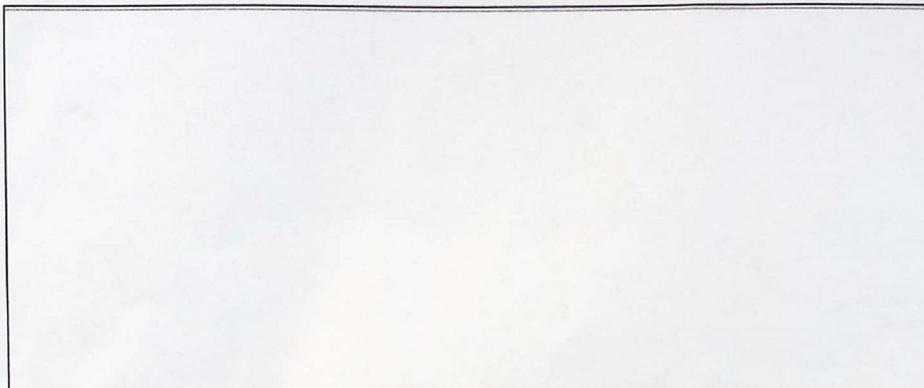
1. Lembar validasi ini dimaksud untuk mengetahui pendapat bapak/ibu selaku ahli media terhadap kelayakan produk media pembelajaran *Flash Card* untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Pendapat, saran, penelitian dan kritik dari Bapak/Ibu selaku ahli media sangat membantu dan bermanfaat bagi peneliti terhadap peningkatan kualitas media ini
3. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon kesediaan bapak/ibu untuk memeberikan penilaian pada setiap pernyataan yang ada dalam lembar validasi ini dengan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai.
4. Adapun pedoman penilaian sebagai berikut :
 

Sangat layak	(SL)	5
Layak	(L)	4
Cukup layak	(CL)	3
Tidak layak	(TL)	2
Sangat tidak layak	(STL)	1
5. Komentar bapak/ibu dapat di tulis pada kolom yang telah disediakan.
6. Terima kasih atas kesedian bapak/ibu dalam mengisi lembar angket ini.

No	Aspek yang dinilai	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Kombinasi warna pada media <i>Flash Card</i> menarik					✓
2	Media yang disajikan sesuai materi				✓	
3	Keawetan media dan tidak mudah rusak				✓	
4	Penggunaan media dapat mengasah daya pikiran siswa					✓
5	Media <i>Flash Card</i> mudah digunakan					✓
6	Kejelasan media <i>Flash Card</i> dengan tujuan pembelajaran				✓	
7	Penggunaan media dapat menarik rasa ingin tahu siswa				✓	
8	Teks pada kartu media <i>Flash Card</i> dapat dibaca dengan baik				✓	
9	Penggunaan media dapat menumbuhkan semangat belajar siswa					✓
10	Media pembelajaran <i>Flash Card</i> ini tidak mengandung unsur nilai-nilai negative					✓
Jumlah Skor		45				



Pendapat atau saran :



Mataram, 28 Juni 2021

Mengetahui, Validator Ahli Media



SAUIDIN ANWAR

NIP. 198305212008011008



## Lampiran 5. Pernyataan Dan Skor Validasi Ahli Media 4

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA**

Judul penelitian : Pengembangan Media *Flash Card* Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang

Subjek penelitian : Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang

Peneliti : Sri widiawati

Validator : Nani Suarni, S.Pd

Hari/tanggal : Senin, 28, Juni, 2021

Petunjuk pengisian angket

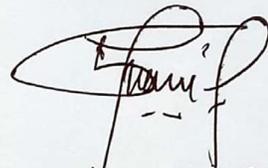
1. Lembar validasi ini dimaksud untuk mengetahui pendapat bapak/ibu selaku ahli media terhadap kelayakan produk media pembelajaran *Flash Card* untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Pendapat, saran, penelitian dan kritik dari Bapak/Ibu selaku ahli media sangat membantu dan bermanfaat bagi peneliti terhadap peningkatan kualitas media ini
3. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon kesediaan bapak/ibu untuk memeberikan penilaian pada setiap pernyataan yang ada dalam lembar validasi ini dengan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai.
4. Adapun pedoman penilaian sebagai berikut :
 

Sangat layak	(SL)	5
Layak	(L)	4
Cukup layak	(CL)	3
Tidak layak	(TL)	2
Sangat tidak layak	(STL)	1
5. Komentar bapak/ibu dapat di tulis pada kolom yang telah disediakan.
6. Terima kasih atas kesedian bapak/ibu dalam mengisi lembar angket ini.

No	Aspek yang dinilai	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Kombinasi warna pada media <i>Flash Card</i> menarik				✓	
2	Media yang disajikan sesuai materi					✓
3	Keawetan media dan tidak mudah rusak					✓
4	Penggunaan media dapat mengasah daya pikiran siswa					✓
5	Media <i>Flash Card</i> mudah digunakan				✓	
6	Kejelasan media <i>Flash Card</i> dengan tujuan pembelajaran					✓
7	Penggunaan media dapat menarik rasa ingin tahu siswa					✓
8	Teks pada kartu media <i>Flash Card</i> dapat dibaca dengan baik				✓	
9	Penggunaan media dapat menumbuhkan semangat belajar siswa				✓	
10	Media pembelajaran <i>Flash Card</i> ini tidak mengandung unsur nilai-nilai negative					✓
Jumlah Skor			46			

Pendapat atau saran :

Mataram, 28 Juni, 2021  
Mengetahui, Validator Ahli Media



NANI SUARNI, S.PA  
NIP.



## Lampiran 6. Pernyataan Dan Skor Validasi Ahli Materi 1

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI**

Judul penelitian : Pengembangan Media *Flash Card* Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang

Subjek penelitian : Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang

Peneliti : Sri widiawati

Validator : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

Hari/tanggal : Rabu, 23, Juni, 2021

Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar validasi ini dimaksud untuk mengetahui pendapat bapak/ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk media pembelajaran *Flash Card* Tematik untuk siswa kelas IV SD
2. Pendapat, saran, penelitian dan kritik dari bapak/ibu selaku ahli media sangat membantu dan bermanfaat bagi peneliti terhadap peningkatan kualitas media ini
3. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon kesediaan bapak/ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan yang ada dalam lembar validasi ini dengan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai.
4. Adapun pedoman penilaian sebagai berikut :
 

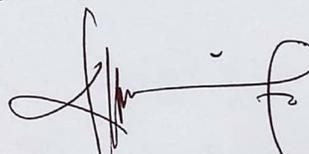
Sangat layak	(SL)	5
Layak	(L)	4
Cukup layak	(CL)	3
Tidak layak	(TL)	2
Sangat tidak layak	(STL)	1
5. Komentar bapak/ibu dapat ditulis pada kolom yang telah disediakan.
6. Terima kasih atas kesediaan bapak/ibu dalam mengisi lembar angket ini

No	Aspek yang dinilai	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Materi pada media pembelajaran <i>Flash Card</i> ini sesuai dengan kompetensi inti pada kurikulum 2013					✓
2	Materi pada media pembelajaran <i>Flash Card</i> ini sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013					✓
3	Materi pada media pembelajaran <i>Flash Card</i> ini sesuai dengan indikator yang dikembangkan					✓
4	Materi pada media pembelajaran <i>Flash Card</i> ini sesuai dengan tujuan pembelajaran pada kurikulum 2013					✓
5	Materi disampaikan secara sistematis					✓
6	Media <i>Flash Card</i> sesuai dengan konsep materi tema 7 sub tema 1 pembelajaran 3				✓	
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan pemahaman siswa					✓
8	Penyajian materi dapat meningkatkan minat belajar siswa				✓	
9	Kesesuaian gambar pada media <i>Flash Card</i> dengan materi				✓	
10	Ketepatan penjelasan/uraian yang digunakan dengan materi				✓	
Jumlah Skor		46				

Pendapat atau saran :

Mataram, <sup>23</sup> Juni .....2021

Mengetahui, Validator Ahli Materi



Supron Fuji Apurrahman, m.pd.  
NIDN. 0827079002.



## Lampiran 7. Pernyataan Dan Skor Validasi Ahli Materi 2

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI**

Judul penelitian : Pengembangan Media *Flash Card* Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang

Subjek penelitian : Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang

Peneliti : Sri widiawati

Validator : Nani Suarni, S-pd

Hari/tanggal : SENIN / 28, Juni, 2021

Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar validasi ini dimaksud untuk mengetahui pendapat bapak/ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk media pembelajaran *Flash Card* Tematik untuk siswa kelas IV SD
2. Pendapat, saran, penelitian dan kritik dari bapak/ibu selaku ahli media sangat membantu dan bermanfaat bagi peneliti terhadap peningkatan kualitas media ini
3. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon kesediaan bapak/ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan yang ada dalam lembar validasi ini dengan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai.
4. Adapun pedoman penilaian sebagai berikut :

Sangat layak	(SL)	5
Layak	(L)	4
Cukup layak	(CL)	3
Tidak layak	(TL)	2
Sangat tidak layak	(STL)	1
5. Komentar bapak/ibu dapat ditulis pada kolom yang telah disediakan.
6. Terima kasih atas kesedian bapak/ibu dalam mengisi lembar angket ini

No	Aspek yang dinilai	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Materi pada media pembelajaran <i>Flash Card</i> ini sesuai dengan kompetensi inti pada kurikulum 2013					✓
2	Materi pada media pembelajaran <i>Flash Card</i> ini sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013					✓
3	Materi pada media pembelajaran <i>Flash Card</i> ini sesuai dengan indikator yang dikembangkan					✓
4	Materi pada media pembelajaran <i>Flash Card</i> ini sesuai dengan tujuan pembelajaran pada kurikulum 2013					✓
5	Materi disampaikan secara sistematis				✓	
6	Media <i>Flash Card</i> sesuai dengan konsep materi tema 7 sub tema 1 pembelajaran 3				✓	
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan pemahaman siswa				✓	
8	Penyajian materi dapat meningkatkan minat belajar siswa				✓	
9	Kesesuaian gambar pada media <i>Flash Card</i> dengan materi					✓
10	Ketepatan penjelasan/uraian yang digunakan dengan materi					✓
Jumlah Skor		46				

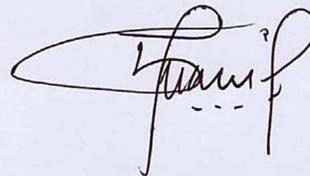


Pendapat atau saran :



Mataram, 28 Juni 2021

Mengetahui, Validator Ahli Materi



Nani Suarni, S.Pd  
NIP.



## Lampiran 8. Pernyataan Dan Skor Validasi Ahli Materi 3

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI**

Judul penelitian : Pengembangan Media *Flash Card* Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang

Subjek penelitian : Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang

Peneliti : Sri widiawati

Validator : Sahidin Ahnan, S.Pd

Hari/tanggal : Senin / 28, Juli, 2021

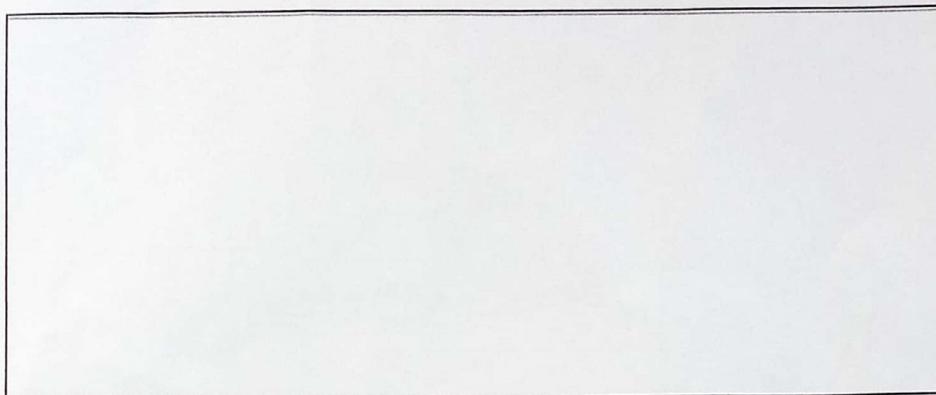
Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar validasi ini dimaksud untuk mengetahui pendapat bapak/ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk media pembelajaran *Flash Card* Tematik untuk siswa kelas IV SD
2. Pendapat, saran, penelitian dan kritik dari bapak/ibu selaku ahli media sangat membantu dan bermanfaat bagi peneliti terhadap peningkatan kualitas media ini
3. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon kesediaan bapak/ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan yang ada dalam lembar validasi ini dengan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai.
4. Adapun pedoman penilaian sebagai berikut :
 

Sangat layak	(SL)	5
Layak	(L)	4
Cukup layak	(CL)	3
Tidak layak	(TL)	2
Sangat tidak layak	(STL)	1
5. Komentar bapak/ibu dapat ditulis pada kolom yang telah disediakan.
6. Terima kasih atas kesediaan bapak/ibu dalam mengisi lembar angket ini

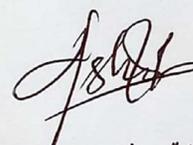
No	Aspek yang dinilai	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Materi pada media pembelajaran <i>Flash Card</i> ini sesuai dengan kompetensi inti pada kurikulum 2013				✓	
2	Materi pada media pembelajaran <i>Flash Card</i> ini sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013					✓
3	Materi pada media pembelajaran <i>Flash Card</i> ini sesuai dengan indikator yang dikembangkan					✓
4	Materi pada media pembelajaran <i>Flash Card</i> ini sesuai dengan tujuan pembelajaran pada kurikulum 2013				✓	
5	Materi disampaikan secara sistematis				✓	
6	Media <i>Flash Card</i> sesuai dengan konsep materi tema 7 sub tema 1 pembelajaran 3					✓
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan pemahaman siswa				✓	
8	Penyajian materi dapat meningkatkan minat belajar siswa					✓
9	Kesesuaian gambar pada media <i>Flash Card</i> dengan materi					✓
10	Ketepatan penjelasan/uraian yang digunakan dengan materi					✓
Jumlah Skor		46				

Pendapat atau saran :



Mataram, 28 Juni, 2021

Mengetahui, Validator Ahli Materi



SAHIDIN AHWAN

NIP. 198305212008011008



## Lampiran 9. Pernyataan Dan Skor Validasi Ahli Materi 4

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI**

Judul penelitian : Pengembangan Media *Flash Card* Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang

Subjek penelitian : Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang

Peneliti : Sri widiawati

Validator : Rina Indrawati, A.Ma

Hari/tanggal : Senin / 28, Juni, 2021

Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar validasi ini dimaksud untuk mengetahui pendapat bapak/ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk media pembelajaran *Flash Card* Tematik untuk siswa kelas IV SD
2. Pendapat, saran, penelitian dan kritik dari bapak/ibu selaku ahli media sangat membantu dan bermanfaat bagi peneliti terhadap peningkatan kualitas media ini
3. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon kesediaan bapak/ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan yang ada dalam lembar validasi ini dengan tanda *check list* (√) pada kolom yang sesuai.
4. Adapun pedoman penilaian sebagai berikut :

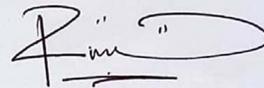
Sangat layak	(SL)	5
Layak	(L)	4
Cukup layak	(CL)	3
Tidak layak	(TL)	2
Sangat tidak layak	(STL)	1
5. Komentar bapak/ibu dapat ditulis pada kolom yang telah disediakan.
6. Terima kasih atas kesedian bapak/ibu dalam mengisi lembar angket ini

No	Aspek yang dinilai	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Materi pada media pembelajaran <i>Flash Card</i> ini sesuai dengan kompetensi inti pada kurikulum 2013					✓
2	Materi pada media pembelajaran <i>Flash Card</i> ini sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013				✓	
3	Materi pada media pembelajaran <i>Flash Card</i> ini sesuai dengan indikator yang dikembangkan					✓
4	Materi pada media pembelajaran <i>Flash Card</i> ini sesuai dengan tujuan pembelajaran pada kurikulum 2013					✓
5	Materi disampaikan secara sistematis				✓	
6	Media <i>Flash Card</i> sesuai dengan konsep materi tema 7 sub tema 1 pembelajaran 3				✓	
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan pemahaman siswa				✓	
8	Penyajian materi dapat meningkatkan minat belajar siswa				✓	
9	Kesesuaian gambar pada media <i>Flash Card</i> dengan materi					✓
10	Ketepatan penjelasan/uraian yang digunakan dengan materi				✓	
Jumlah Skor		44				



Pendapat atau saran :

Mataram, 28 Juni, 2021  
Mengetahui, Validator Ahli Materi



Rina Indrawati, A.ma  
NIP.



## Lampiran 10. Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas

## ANGKET RESPON SISWA

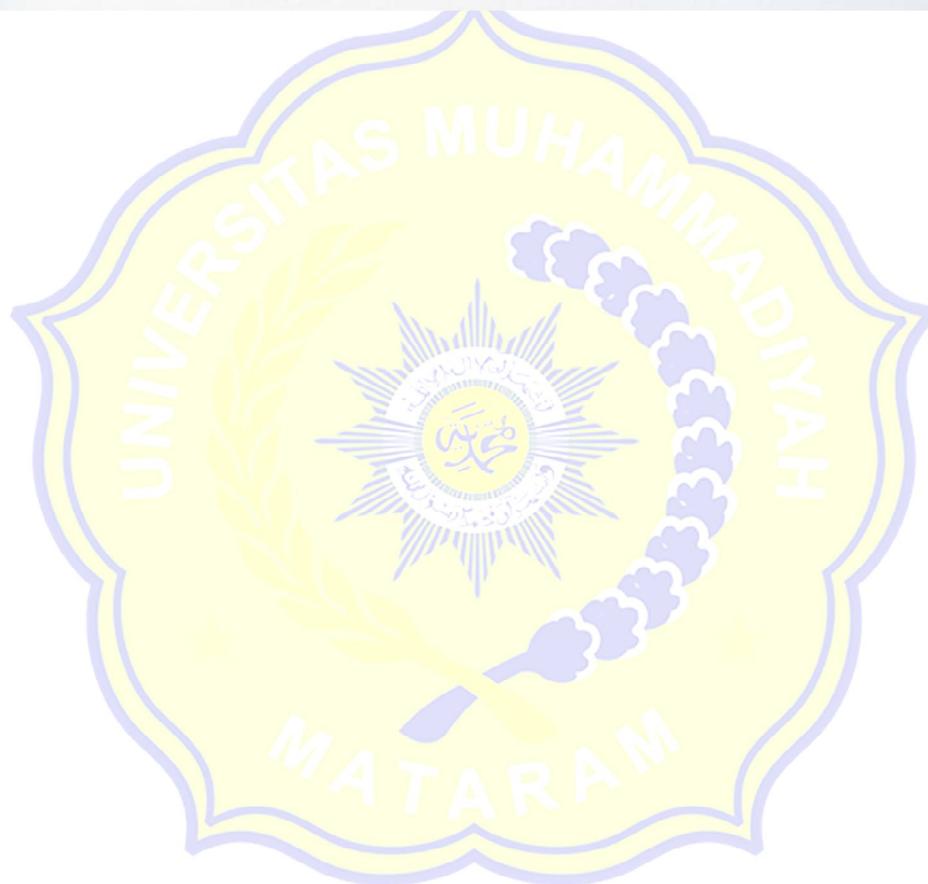
Nama : *Hkumairah*Kelas : *IV A*Sekolah : *SDN 3 Batu Kumbung*

Petunjuk pengisian angket

1. Angket ini berisi 10 pertanyaan. pertanyaan tersebut sesuai dengan materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku yang disajikan dalam bentuk media *Flash Card* Tematik.
2. Sebelum adik-adik menjawab, pastikan jawaban yang dipilih sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya dengan memberikan tanda *check list* (✓).
3. Jawaban yang adik-adik pilih dalam angket tidak berpengaruh pada nilai mata pelajaran.
4. Terimakasih atas kesediaanya dalam mengisi angket.

No	Pernyataan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Media <i>Flash Card</i> ini sangat menarik sehingga memotivasi saya untuk belajar				✓	
2	Tampilan gambar <i>Flash Card</i> ini dapat meningkatkan pengetahuan saya dalam belajar				✓	
3	Media ini tidak membosankan dalam belajar karena gambarnya bagus, unik dan menarik				✓	
4	Saya senang belajar menggunakan media <i>Flash Card</i>					✓
5	Bahasa yang digunakan dalam media <i>Flash Card</i> mudah dipahami				✓	
6	Materi yang disajikan dalam media <i>Flash Card</i> mudah dipahami				✓	
7	Tampilan media <i>Flash Card</i> yang disajikan sangat jelas				✓	
8	Media <i>Flash Card</i> ini membantu saya dalam membedakan pakaian adat indonesia				✓	
9	Media <i>Flash Card</i> ini membuat saya lebih paham tentang					✓

	materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku				<input checked="" type="checkbox"/>	
10	Media <i>Flash Card</i> ini tidak mengandung unsur nilai-nilai negative				<input checked="" type="checkbox"/>	
Jumlah Skor		42				



## Lampiran 11. Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Lapangan

**ANGKET RESPON SISWA**

Nama : *aminudin*  
 Kelas : *4b*  
 Sekolah : *SDN 3 Batu Kumbung*

Petunjuk pengisian angket

1. Angket ini berisi 10 pertanyaan. pertanyaan tersebut sesuai dengan materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku yang disajikan dalam bentuk media *Flash Card* Tematik.
2. Sebelum adik-adik menjawab, pastikan jawaban yang dipilih sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya dengan memberikan tanda *check list* (✓).
3. Jawaban yang adik-adik pilih dalam angket tidak berpengaruh pada nilai mata pelajaran.
4. Terimakasih atas kesediaanya dalam mengisi angket.

No	Pernyataan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Media <i>Flash Card</i> ini sangat menarik sehingga memotivasi saya untuk belajar				✓	
2	Tampilan gambar <i>Flash Card</i> ini dapat meningkatkan pengetahuan saya dalam belajar				✓	
3	Media ini tidak membosankan dalam belajar karena gambarnya bagus, unik dan menarik				✓	
4	Saya senang belajar menggunakan media <i>Flash Card</i>				✓	
5	Bahasa yang digunakan dalam media <i>Flash Card</i> mudah dipahami					✓
6	Materi yang disajikan dalam media <i>Flash Card</i> mudah dipahami					✓
7	Tampilan media <i>Flash Card</i> yang disajikan sangat jelas				✓	
8	Media <i>Flash Card</i> ini membantu saya dalam membedakan pakaian adat indonesia				✓	
9	Media <i>Flash Card</i> ini membuat saya lebih paham tentang					✓

	materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku						
10	Media <i>Flash Card</i> ini tidak mengandung unsur nilai-nilai negative						✓
Jumlah Skor		44					



## Lampiran 12. Kisi-Kisi Soal

Tema 7	KD	Indikator	Aspek yang diukur			Jumlah Soal
			C1	C2	C3	
<b>Keragaman suku bangsa dan agama di negeriku</b>	<b>Bahasa Indonesia</b> 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.  4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.	3.7.1. Membaca teks bacaan berjudul "faktor penyebab keragaman di Indonesia"	1,2	6		3
		3.7.2. Mencari konsep-konsep penting dari teks bacaan.	4,5	3	8	4
		4.7.1. Menuliskan konsep-konsep penting dari teks bacaan.	12,14	7,9		4
				10	13	2
	<b>PPKN</b> 1.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.  4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	1.4.1 Menyebutkan suku bangsa yang ada di Indonesia.	18	15		2
		4.4.1 Menampilkan keragaman suku bangsa yang ada di Indonesia.		16	17	2
	<b>IPS</b> 3.2 Mengidentifikasi keragaman	3.2.1 Mengidentifikasi keragaman	11,	19,		3

	<p>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 memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.</p>	<p>sosial,ekonomi,budaya,etnis,dan agama dilingkungannya.</p> <p>3.2.2Menjelaskan keragaman sosial,ekonomi, budaya, etnis, dan agama dilingkungannya</p> <p>4.2.1 Mempresentasikan hasil identifikasi keragaman social,ekonomi, budaya, etnis, dan agama yang ada di lingkungannya.</p>		20		
<b>Jumlah Soal</b>						<b>20</b>

## Lampiran 13. Lembar Soal

Post Test

B = 18  
S = 2

90

## LATIHAN SOAL

Nama Siswa : wulan ndari

Kelas : 4b

Hari / Tanggal : Selasa / 29, Juni, 2021

## A. Pilihan ganda

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jawaban yang benar !

1. Salah satu faktor penyebab adanya keragaman masyarakat yang ada di Indonesia adalah ....
  - a. Tingkat pendidikan masyarakat
  - b. Kondisi iklim
  - c. Letak strategis wilayah Indonesia
  - d. Pendapatan masyarakat
2. Dalam perbedaan suku bangsa di Indonesia sikap kita sebaiknya ....
  - a. Saling bermusuhan
  - b. Saling menghormati
  - c. Saling mengejek
  - d. Saling membenci
3. Salah satu suku yang ada di provinsi Jawa adalah .....
  - a. Suku Rote
  - b. Suku Madura
  - c. Suku Bugis
  - d. Suku Dayak
4. Masyarakat di provinsi Jawa Barat, umumnya menggunakan bahasa daerah .....
  - a. Sunda
  - b. Betawi
  - c. Badui
  - d. Sasak
5. Masyarakat di pegunungan lebih memilih bekerja berkebun atau bertani sayur, sedangkan masyarakat di pesisir pantai banyak yang bekerja sebagai nelayan. Hal

ini menunjukkan bahwa keragaman masyarakat dapat disebabkan oleh ....

- a. Kondisi alam
- b. Jumlah penduduk
- c. Kondisi pemerintahan
- d. Jumlah suku

6. Suku gayo, Batak, Minangkabau dan mentawai merupakan suku yang berada di pulau ....

- a. Sumatera
- b. Jawa
- c. Papua
- d. Kalimantan

7. Bahasa Tengger dan Bahasa Betawi merupakan bahasa yang digunakan di pulau ....

- a. Bali
- b. Jawa
- c. Lombok
- d. Sumatera

8. Keragaman suku bangsa di Indonesia tidak perlu dijadikan masalah, justru merupakan salah satu ....

- a. Kelemahan bangsa
- b. Kehebatan dunia
- c. Kekayaan bangsa
- d. Budaya luar negeri

9. Keadaan alam mempengaruhi jenis pekerjaan penduduk. Pekerjaan yang biasa dilakukan penduduk di daerah dataran tinggi adalah ....

- a. Menjadi nelayan
- b. Menjadi pembuat kerajinan dari kerang
- c. Bertani sayur-sayuran
- d. Membuka usaha konsultasi hukum

10. Perhatikan nama pakaian daerah di bawah ini

No	Pakaian
1.	King Bibinge
2.	Tolaki

3.	Baju Sangkarut
4.	Baju Kustim
5.	Baju Cele

Yang termasuk dalam pakaian daerah Kalimantan adalah ....

- a. 1, 2, 5
- b. 2, 4, 5
- c. 3, 4, 5
- d. 1, 3, 4

11. Sikap yang harus di kembangkan dalam mewujudkan persatuan dalam keragaman adalah ....

- a. Menerima keragaman suku dan budaya sebagai kekayaan bangsa
- b. Memandang rendah suku dan budaya lain
- c. Menganggap suku dan budaya sendiri sebagai yang paling baik
- d. Menghapuskan semua perbedaan

12. Perhatikan nama-nama suku di bawah ini

- 1) Suku Bima
- 2) Suku Dayak
- 3) Sku Dompu
- 4) Suku Bangka
- 5) Suku Sasak

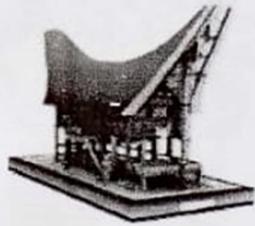
Yang termasuk suku dari provinsi Nusa Tenggara Barat adalah ....

- a. 1), 3), dan 4)
- b. 2), 4), dan 5)
- c. 1), 2), dan 3)
- d. 1), 3), dan 4)

3. Indonesia adalah Negara yang memiliki kebudayaan yang beragam, karena memiliki ....

- a. Satu suku
- b. Ribuan suku
- c. Banyak undang-undang
- d. Lautan yang luas

4. Rumah adat bali di tunjukkan oleh gambar ....



a.



c.



b.



d.

15. Suku-suku di bawah ini yang tidak berasal dari pulau Kalimantan adalah ....

- a. Suku Dayak
- b. Suku Minahasa
- c. Suku Banjar
- d. Suku Kutai

16. Negara Indonesia di sebut dengan Negara agraris, karena sebagian besar penduduknya bekerja sebagai ....

- a. Petani
- b. Pengusaha
- c. Nelayan
- d. Pedagang

17. Yang tidak termasuk menghargai keragaman yang tumbuh di masyarakat adalah ....

- a. Tidak membedakan setiap suku bangsa
- b. Mencela tradisi yang tumbuh di masyarakat
- c. Tidak membanggakan suku sendiri
- d. Mendukung setiap kegiatan masyarakat

18. Perhatikan gambar pakaian adat di bawah ini, Pakaian adat di bawah ini berasal dari provinsi ....



- a. Bali
- b. Gorontalo
- c. Aceh
- d. Papua

*h*

19. Dampak positif dengan adanya kondisi geografis Indonesia yang berbeda-beda adalah ....

- a. Keberagaman bahasa dan pakaian
- b. Banyak perkotaan modern
- c. Banyak desa tertinggal
- d. Perbedaan ekonomi setiap daerah

*h*

20. Keragaman suku dan budaya yang kita miliki merupakan satu kesatuan untuk ....

- a. Berselisih
- b. Bertengkar
- c. Bersatu
- d. Beradu

*h*

## Lampiran 14. Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran

**LEMBAR OBSERVASI GURU DALAM KEGIATAN  
PEMBELAJARAN**

Nama Guru : Nani Suarni, S-Pd  
 Sekolah : SDN 3 Batu Kumbang  
 Pembelajaran : 3  
 Kelas/Semester : II

Dimohon kesediaan bapak/ibu guru SDN 3 Batu Kumbang untuk mengisi lembar penilaian proses pembelajaran dengan sejujur-jujurnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun menggunakan tanda *check list* (✓) pada kolom nilai 1,2,3,4,5 sesuai dengan kriteria penilaian berikut:

- (1) Sangat kurang baik
- (2) Kurang baik
- (3) Cukup baik
- (4) Baik
- (5) Sangat baik

Untuk masukan berupa pendapat atau saran, bapak/ibu dapat mengisi pada kolom yang disediakan .

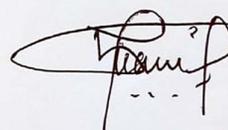
No	Kriteria yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan					✓
2	Mampu mengolah kelas dengan baik				✓	
3	Menciptakan komunikasi antara peserta didik					✓
4	Kesesuaian antara materi dengan tujuan pembelajaran					✓
5	Penguasaan materi selama pembelajaran					✓
6	Media yang ditampilkan mampu meningkatkan gairah belajar siswa				✓	
7	Melaksanakan pembelajaran secara runtut					✓
8	Memancing siswa untuk bertanya					✓

9	Mampu menanggapi pertanyaan siswa					✓
10	Menyesuaikan pembelajaran dengan alokasi waktu yang sudah ditentukan					✓
Jumlah Skor		48				

Pendapat atau saran :

Batu Kumbang, 28. Juni. 2021

Mengetahui, Validator



Nani Suami S.Pd  
NIP.

MATARAM

## Lampiran 15. Surat Izin Penelitian Dari Kampus

	<b>UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM</b>
	<b>FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</b>

E-mail: [fkp@ummat.ac.id](mailto:fkp@ummat.ac.id) Website: <http://fkp.ummat.ac.id>  
 Jalan KH. Ahmad Dahlan No.1 Telp (0370) 630775 Mataram

---

Nomor : 106/II.3.AU/FKIP-UMMat/F/VI/2021  
 Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar  
 Perihal : **Permohonan Rekomendasi Penelitian**

**Kepada**  
**Yth. Kepala Sekolah SDN 3 Batu Kumbang**  
 di  
**Tempat**

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, mohon kiranya mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini dapat diberikan rekomendasi penelitian dalam rangka penulisan skripsinya dengan penjelasan sebagai berikut:

Nama : Sri Widiawati  
 NIM : 117180044  
 Jurusan/ Program Studi : Pendidikan / PGSD  
**Judul : Pengembangan Media *Flash Card* Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang**  
**Tempat Penelitian : SDN 3 Batu Kumbang**

Demikian untuk maklum dan atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

*Wabillahitaufiq Walhidayah*  
*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Mataram, 17 Juni 2021  
 An. Dekan,  
 Wakil Dekan I

  
**Sri Marvani, S.Pd., M.Pd.**  
**NIDN 0811038701**

Tembusan:

1. Rektor UMMAT (sebagai laporan)
2. Ketua Jurusan/ Program Studi
3. Yang bersangkutan
4. Arsip

## Lampiran 16. Surat Pernyataan Penelitian Dari Sekolah

	<p><b>PEMERINTAH KABUPATEN LOMBOK BARAT</b>  <b>DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN</b>  <b>UPT DIKBUD KECAMATAN LINGSAR</b>  <b>SEKOLAH DASAR NEGERI 3 BATU KUMBUNG</b>  <i>Alamat : Jalan Gora II Dusun Pondok Buak Desa Batu Kumbang Kecamatan Lingsar</i></p>	
<p><b><u>SURAT KETERANGAN</u></b>  <b>Nomor: 421.2/065/BK3/VI/2021</b></p>		
<p>Berdasarkan surat permohonan izin penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram, Nomor : 106/II.3.AU/FKIP-UMMat/F/VI/2021, Tanggal 17 Juni 2021 di SDN 3 Batu Kumbang Kecamatan Lingsar Kabupaten Lombok Barat menerangkan bahwa :</p>		
Nama	: SRI WIDIAWATI	
NIM	: 117180044	
Jurusan/Prodi	: Pendidikan/PGSD	
<p>Telah melaksanakan penelitian untuk memperoleh data dengan judul <b>“Pengembangan Media Media Flash Card Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang.</b></p>		
<p>Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.</p>		
<p>Batu Kumbang, 28 Juni 2021 Kepala Sekolah</p>		
 <p><b>NURMANGSAH, S. Pd. SD.</b>  <b>NIP 196504121986051001</b></p>		

## Lampiran 17. Lembar Konsultasi



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

E-mail : [ummamaram@telkom.net](mailto:ummamaram@telkom.net).Website : <http://unmuhmataram.com>

Jl. K. H. Ahmad Dahlan No. 1 Telp. (0370) 633723 Mataram

KARTU KONSULTASI

Nama : Sri widiawati  
 NIM : 117180044  
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Pembimbing I : Abdillah, M.Pd  
 Pembimbing II : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd  
 Judul : Pengembangan Media *Flash Card* Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang

No	Tanggal	Materi	Pembimbing	
			I	II
1	26/07 2021	- Sertifikasi Penulisan - Hasil - Simpulan dan Saran		
2				
3	28/07 2021	Acc		
4				
5				
6				
7				

8				
9	2/08/2021	Acc Skripsi		
10				
11				
12				

Mataram, 26 Juli 2021  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

  
Haifaturrahmah, M.Pd  
NIDN. 0804048501

## Lampiran 18. Dokumentasi Kegiatan



Kegiatan validasi oleh ahli media



Kegiatan Validasi oleh ahli media



Kegiatan pembelajaran pada uji lapangan

Kegiatan Peragaan Media *Flash Card*

Kegiatan diskusi pada uji sampel terbatas



Kegiatan diskusi pada uji lapangan



Kegiatan pembagian angket pada uji lapangan



Kegiatan Pemeriksaan media *Flash Card* hasil diskusi siswa



Foto bersama dengan siswa



Foto bersama dengan guru



Uji coba terbatas



Uji coba terbatas