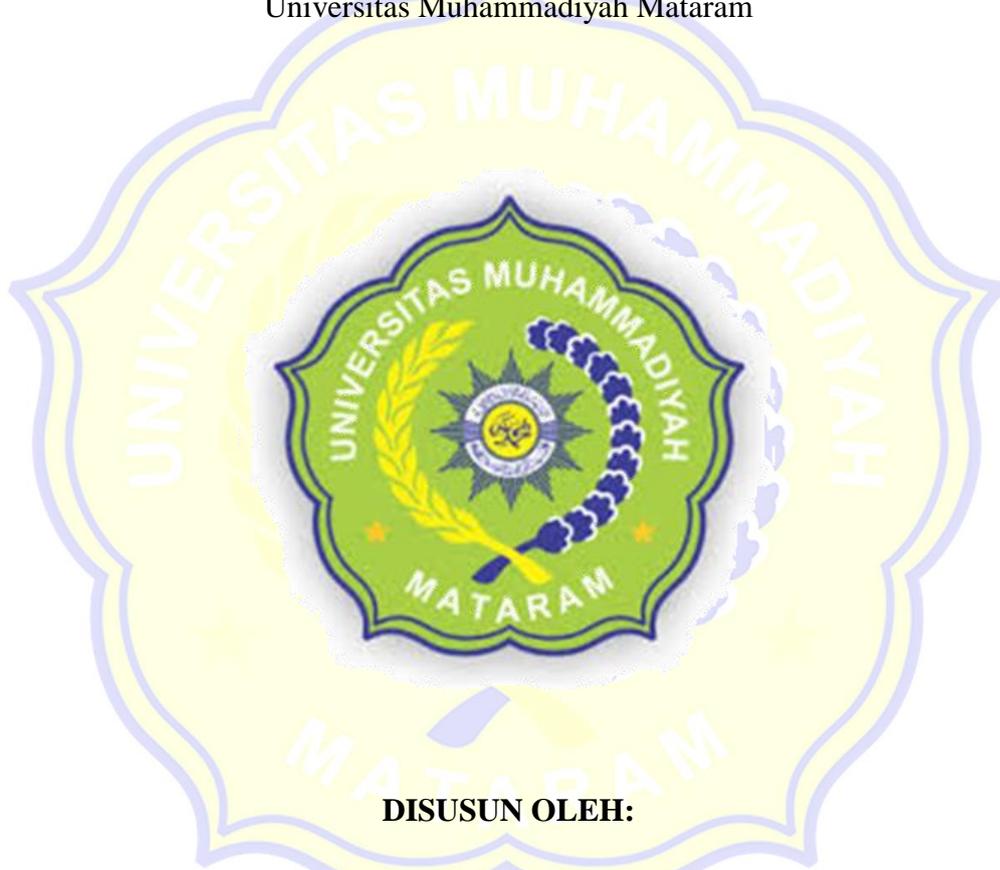


**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* PADA PEMBELAJARAN  
TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS IV SDN 3 BATU KUMBUNG**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Penulisan Skripsi Sarjana Strata Satu  
(S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram



**DISUSUN OLEH:**

**SRI WIDIAWATI**  
**NIM. 117180044**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
TAHUN PELAJARAN 2021**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* PADA PEMBELAJARAN  
TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS IV SDN 3 BATU KUMBUNG**

Telah memenuhi syarat dan disetujui

Pada tanggal, 5 Agustus 2021

**Dosen Pembimbing I**



**Abdillah, M.Pd**  
NIDN. 0824048301

**Dosen Pembimbing II**



**Sukron Fujiaturrahman, M.Pd**  
NIDN. 0827079002

**Menyetujui:**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**Ketua Program Studi**



**Haifaturrahmah, M.Pd**  
NIDN. 0804048501

**HALAMAN PENGESAHAN**

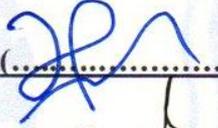
**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* PADA PEMBELAJARAN  
TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS  
IV SDN 3 BATU KUMBUNG**

Skripsi atas nama Sri Widiawati telah dipertahankan didepan dosen penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram

Kamis, 5 Agustus 2021

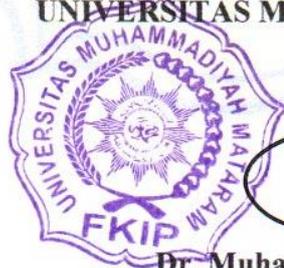
**Dosen Penguji**

- |  |                |  |
|--|----------------|--|
| 1. <u>Abdillah, M.Pd</u><br>NIDN. 0824048301       | ( Ketua )      | <br>(.....) |
| 2. <u>Haifaturrahmah, M.Pd</u><br>NIDN. 0804048501 | ( Anggota I )  | <br>(.....) |
| 3. <u>Nursina Sari, M.Pd</u><br>NIDN. 0806068802   | ( Anggota II ) | <br>(.....) |

Mengesahkan;

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

Dekan,



  
Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.,Si  
NIDN. 0821078501

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya Mahasiswa Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram Menyatakan Bahwa:

Nama : Sri Widiawati

Nim : 117180044

Alamat : Pagesangan Indah Gang Nomor 10

Memang benar bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Flash Card* Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang Tahun Pelajaran 2020/2021” merupakan karya sendiri dan belum ada yang mengajukan untuk mendapatkan gelar Akademik ditempat manapun.

Skripsi ini merupakan murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan dari pihak manapun, kecuali arahan dari pembimbing. Jika memiliki karya atau pendapat dari orang lain yang telah dipublikasikan, maka itu diacu sebagai sumber dan dicantumkan kedalam daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 5 Agustus 2021  
Yang Membuat Pernyataan



Sri Widiawati  
Nim: 117180044



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat  
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [upt.perpusummat@gmail.com](mailto:upt.perpusummat@gmail.com)

SURAT PERNYATAAN BEBAS  
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SRI WIDIAWATI  
NIM : 117180044  
Tempat/Tgl Lahir : DOMPU, 13 - 07 - 1997  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Fakultas : FKIP  
No. Hp/Email : 082-340-378-078 / Sriwidiawati11313@gmail.com  
Judul Penelitian : -

Pengembangan Media FLASH CARD Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas IV SDN 3 Batu Kumbung

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 329

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari karya ilmiah dari hasil penelitian tersebut terdapat indikasi plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 13 - 09 - 2021

Penulis



SRI WIDIAWATI  
NIM. 117180044

Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S. Sos., M.A.  
NIDN. 0802048904



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
**UPT. PERPUSTAKAAN**

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat  
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [upt.perpusummat@gmail.com](mailto:upt.perpusummat@gmail.com)

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SRI WIDIAWATI  
NIM : 117180044  
Tempat/Tgl Lahir : DAMPU, 13-07-1997  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Fakultas : FKIP  
No. Hp/Email : 082-340-378-078 / sriwidiyawati11313@gmail.com  
Jenis Penelitian :  Skripsi  KTI  Tesis  .....

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengembangan media FLASH CARD pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas IV SDN 3 Batu Kumbang

Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 13-09-2021

Penulis



SRI WIDIAWATI  
NIM. 117180044

Mengetahui,

Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Pd., M.A.  
NIDN. 0802048904

## **MOTTO**

**“BELAJAR DARI KEGAGALAN DAN KERJA KERAS MERUPAKAN  
RAHASIA KEBERHASILAN”**



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah hirobil alamin, terima kasih kepada ALLAH SWT yang telah meridhoi saya dalam penyelesaian skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang berarti dalam hidup saya:

1. Untuk orang tua saya tercinta bapak ( Khaerul Akarim ) dan ibu ( Rosmawati ).  
Saya ucapkan terimakasih banyak atas doa-NYA, cintanya, kasih-sayanganya, dukungannya, motivasinya, serta semangat yang tiada henti yang kalian berikan kepada saya.
2. Untuk keempat saudara tercinta kakak (Darniati), Adik (Aulia Rahman) dan adik (Awalul Ramadhan) Terima kasih atas segala dukungan dan doa yang kalian berikan.
3. Untuk keluarga tercinta terimakasih atas motivasi dan dorongan yang sudah kalian berikan.
4. Untuk peguyuban HIMASDOM dan FKMOD yang telah banyak mengajarkan saya arti dari perjuangan yang sesungguhnya terimakasih atas dukungannya.
5. Untuk teman-teman dan adik-adik dikos pagesangan kos no 2 (Sata, Nur, Nury, Ayu, Dian, Fisa) terimakasih atas dukungan yang telah kalian berikan.
6. Untuk sahabat-sahabatku (Umrabiatul Mutmainah), (Suci Asmiyati), (Artika), (Rifkih), (Rif,an), (Mesi Amelia), (Wahyudin), (Nuril Mawadah). Terimakasih atas dukungan dan dorongan yang sudah kalian berikan.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayahnya dan tidak pula penulis haturkan sholawat serta salam atas junjungan nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang dan sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Flash Card* Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang”

Penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar serjana PGSD pada FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN. Penulis menyadari bahwa Skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih:

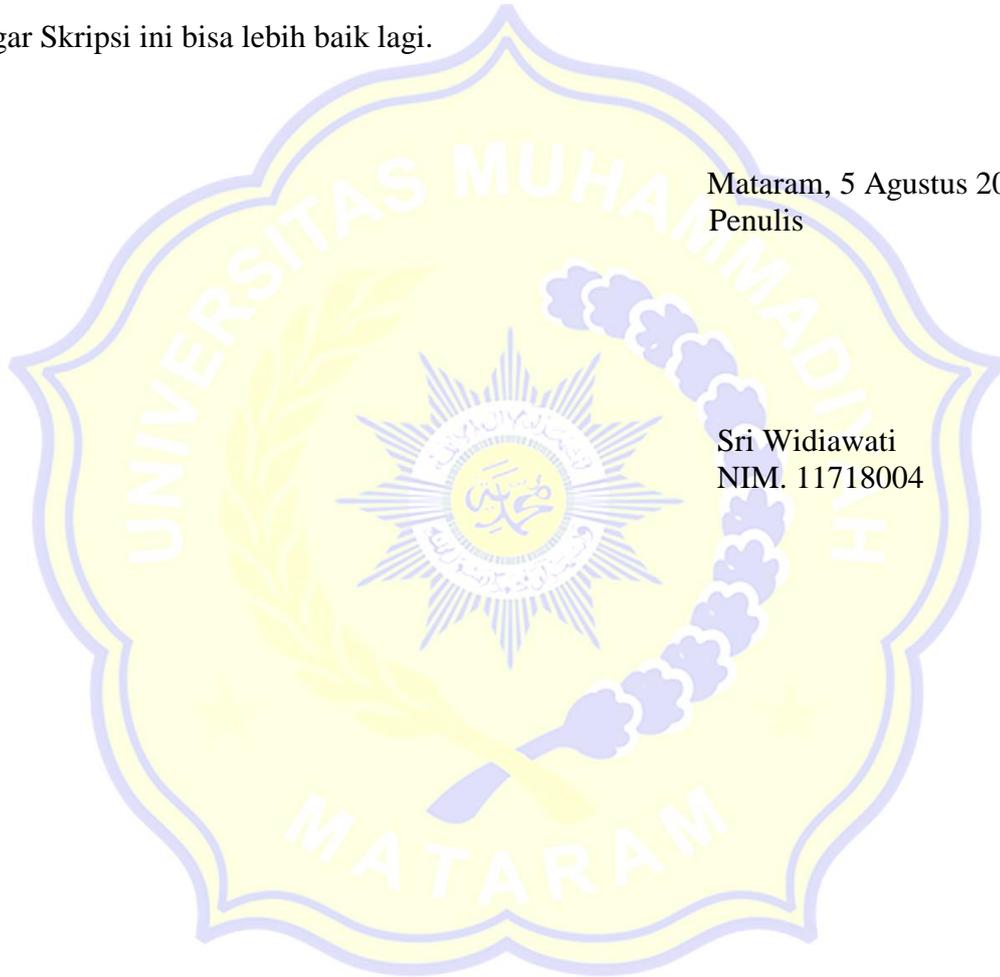
1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd Ghani, M.Pd, sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.,Si sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram..
4. Bapak Abdillah, M.Pd selaku pembimbing ke I (pertama), yang telah memberikan bimbingan selama penulis menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Sukron Fujiaturrahman, M.Pd selaku pembimbing ke II (kedua), yang telah memberikan bimbingan selama penulis menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Nani Suarni, S.Pd Bapak Sahidin Ahnan, S.Pd selaku validator praktisi pendidikan yang sudah bersedia membantu dan memberikan bimbingannya.
7. Bapak Dan Ibu Dosen jurusan pendidikan Guru Sekolah Dasa (PGSD) yang tak hentinya memberikan ilmu.
8. Bapak Nurmangsah, S.Pd. SD selaku kepala sekolah SDN 3 Batu Kumbang yang sudah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di SDN tersebut.

9. Siswa-siswa kelas IV A dan IV B SDN 3 Batu Kumbang tahun pelajaran 2020/2021 yang telah ikut berpartisipasi dalam penelitian ini.
10. Kedua orang tua, sahabat, dan pihak-pihak lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaian skripsi ini.

Diharapkan, skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak. Selain itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca sekalian agar Skripsi ini bisa lebih baik lagi.

Mataram, 5 Agustus 2021  
Penulis

Sri Widiawati  
NIM. 11718004



Sri Widiawati, 117180044. **“Pengembangan Media *Flash Card* Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang Tahun Pelajaran 2020/2021.** Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1: Abdillah, M.Pd

Pembimbing 2: Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

### ABSTRAK

Pengembangan media *Flash Card* adalah suatu sarana untuk memudahkan siswa belajar secara mandiri dan dapat membantu siswa dalam memahami pembelajarannya terlebih khusus pada siswa SD kelas IV pada materi Tema 7 indahny keragaman di negeriku. Subjek uji coba pada penelitian ini terdiri dari dua subjek yaitu, (1) Subjek uji coba terbatas dilakukan pada 10 siswa kelas IV A SDN 3 Batu Kumbang, (2) Subjek uji coba lapangan dilakukan pada 15 siswa kelas IV B di SDN 3 Batu Kumbang. Penelitian ini yang bertujuan “ untuk mengembangkan media *Flash Card* untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar tema 7 sub tema 1 pembelajaran 3 yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif”.

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode pengembangan (R&D) dengan model penelitian *Borg and Gall* adalah tahap *Research and information collecting*, tahap *Planning*, tahap *Develop preliminary form of product*, tahap *Preliminary field testing*, tahap *Main product revision*, tahap *Main field testing*, tahap *Operational product revision*, tahap *Operational field testing*, tahap *Final product revision*. Hasil penilaian adalah penilaian dari dua validator ahli dan 3 validator praktisi pendidikan maka memperoleh presentasi 91 % dikategorikan sangat valid, penilaian dari hasil angket respon siswa untuk uji coba terbatas maka memperoleh nilai 84,2 dan untuk angket respon siswa uji coba lapangan 88,53 dikategorikan sangat praktis, dan penilaian hasil tes ketuntasan hasil belajar siswa maka memperoleh presentase 0,77 sangat tinggi.

**Kata Kunci : *Media Flash Card, Hasil belajar***

Sri Widiawati, 117180044. **“Improving Student Learning Outcomes by Developing Flash Card Media in Thematic Learning at Fourth Grade of SDN 3 Batu Kumbang in Academic Year 2020/2021.** A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

First Advisor : Abdillah, M.Pd  
Second Advisor : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

### ABSTRACT

The development of Flash Card media is a way to make students easier to learn independently and can help students understand their learning, especially for fourth grade primary school kids on Theme 7, *the beauty of variety in my country*. The trial subjects in this study were divided into two groups: (1) the limited trial was conducted on 10 students in class IV A at SDN 3 Batu Kumbang, and (2) the field trial was conducted on 15 students in class IV B at SDN 3 Batu Kumbang. This study aiming at produce Flash Card media to improve student learning outcomes for elementary school pupils, topic 7 sub-theme 1 learning 3 that fits the criteria of being valid, practical, and effective.

The researcher's research method is the development method (R&D) with the Borg and Gall research model, which includes the Research and information gathering stage, Planning stage, Develop preliminary form of product stage, Preliminary field testing stage, Main product revision stage, Main field testing stage, stage Operational product revision, Operational field testing stage, Final product revision, Operational field testing stage, and Final product testing stage. The results of the two expert valutors and 3 educational practitioner valutors assessments gained the presentation of 91% is categorized as very valid, the assessment of the results of the student response questionnaire for the limited trial is 84.2 and for the student response questionnaire the field trial is 88.53 categorized very practical, and the assessment of the results of student learning outcomes mastery tests then obtained a very high percentage of 0.77.

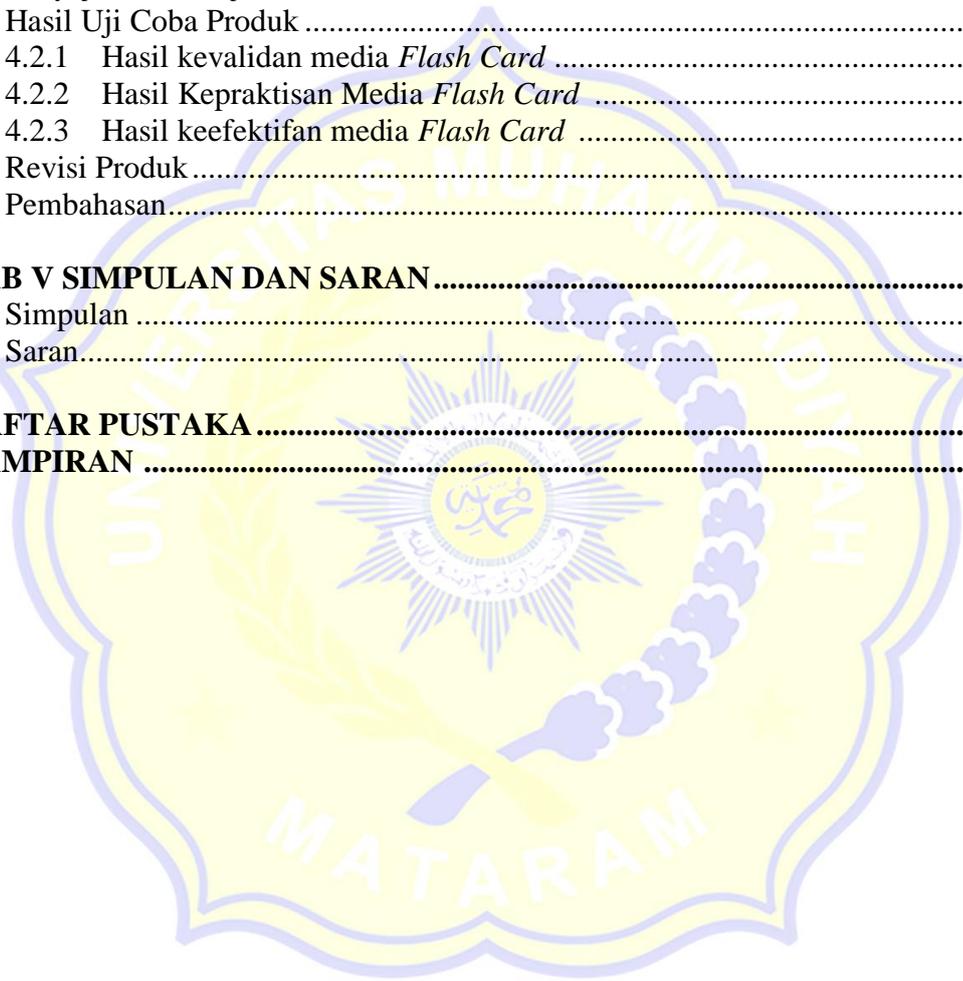
**Keywords:** *Flash Card Media, Learning Outcomes*



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>v</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME .....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</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>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Pengembangan .....	5
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	5
1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	6
1.5.1 Asumsi.....	6
1.5.2 Keterbatasan.....	6
1.6 Batasan Operasional.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1 Penelitian yang Relevan .....	8
2.2 Kajian Teori .....	10
2.2.1 Pengertian Hasil Belajar.....	10
2.2.2 Aspek-Aspek Hasil Belajar .....	11
2.2.3 Pembelajaran Tematik.....	18
2.2.4 Media Pembelajaran.....	22
2.2.5 Ciri-Ciri Media.....	24
2.2.6 Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran.....	25
2.2.7 Pengertian Hasil Belajar.....	28
2.2.8 Tinjauan Materi Tematik.....	29
2.2.9 Media <i>Flash Card</i> untuk Materi Tematik .....	33
2.2.10 Kelebihan Media <i>Flash Card</i> .....	35
2.3 Kerangka Berpikir .....	36
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>38</b>
3.1 Model Pengembangan.....	38
3.2 Prosedur Pengembangan .....	39

3.3 Uji Coba Produk.....	42
3.3.1 Desain Uji Coba .....	43
3.4 Subjek Uji Coba .....	43
3.5 Jenis Data .....	43
3.6 Instrumen Pengumpulan Data .....	44
3.7 Teknik Pengumpulan Data .....	47
3.8 Metode Analisis Data.....	52
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....</b>	<b>55</b>
4.1 Penyajian Data Uji Coba.....	55
4.2 Hasil Uji Coba Produk .....	61
4.2.1 Hasil kevalidan media <i>Flash Card</i> .....	62
4.2.2 Hasil Kepraktisan Media <i>Flash Card</i> .....	72
4.2.3 Hasil keefektifan media <i>Flash Card</i> .....	73
4.3 Revisi Produk.....	75
4.4 Pembahasan.....	79
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>82</b>
5.1 Simpulan .....	82
5.2 Saran.....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>84</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>87</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Suku bangsa di Indonesia.....	20
Tabel 3.1	Kategori Keterlaksanaan .....	49
Tabel 3.2	Kisi kisi lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran .....	49
Tabel 3.3	Kategori penilaian .....	50
Tabel 3.4	Kisi-kisi angket validasi ahli media .....	50
Tabel 3.5	Kisi-kisi angket validasi ahli materi.....	51
Tabel 3.6	Lembar angket respon siswa .....	51
Tabel 3.7	Kategori Kevalidan Produk.....	53
Tabel 3.8	Kriteria Angket Respon Siswa .....	54
Tabel 3.9	Nilai Gain .....	54
Tabel 4.1	Lembar keterlaksanaan pembelajaran .....	58
Tabel 4.2	Pertanyaan dan skor validasi ahli media 1 .....	60
Tabel 4.3	Pertanyaan dan skor validasi ahli media 2 .....	63
Tabel 4.4	Pertanyaan dan skor validasi ahli media 3 .....	64
Tabel 4.5	Pertanyaan dan skor validasi ahli media 4 .....	65
Tabel 4.6	Analisis Rata-Rata Validator Media .....	66
Tabel 4.7	Pertanyaan dan skor validasi ahli materi 1.....	67
Tabel 4.8	Pertanyaan dan skor validasi ahli materi 2.....	68
Tabel 4.9	Pertanyaan dan skor validasi ahli materi 3.....	69
Tabel 4.10	Pertanyaan dan skor validasi ahli materi 4.....	70
Tabel 4.11	Analisis Rata-Rata Validator Materi .....	71
Tabel 4.12	Analisis Angket Respon Siswa .....	72
Tabel 4.13	Hasil Perhitungan N-Gain .....	74
Tabel 4.14	Hasil Produk Media <i>Flash Card</i> .....	76

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Keragaman suku bangsa di Indonesia .....	19
Gambar 2.2 Peta Indonesia .....	22
Gambar 2.3 Bagan kerangka berfikir .....	37
Gambar 3.1 Model pengembangan Borg and Gall Sugiyono (2019:764) .....	38



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	92
Lampiran 2 Surat Pernyataan Penelitian Dari Sekolah.....	93
Lampiran 3 Pertanyaan Dan Skor Validasi Ahli Media 1.....	94
Lampiran 4 Pertanyaan Dan Skor Validasi Ahli Media 2.....	97
Lampiran 5 Pertanyaan Dan Skor Validasi Ahli Media 3.....	100
Lampiran 6 Pertanyaan Dan Skor Validasi Ahli Media 4.....	103
Lampiran 7 Pertanyaan Dan Skor Validasi Ahli Materi 1.....	106
Lampiran 8 Pertanyaan Dan Skor Validasi Ahli Materi 2.....	109
Lampiran 9 Pertanyaan Dan Skor Validasi Ahli Materi 3.....	112
Lampiran 10 Pertanyaan Dan Skor Validasi Ahli Materi 4.....	115
Lampiran 11 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	118
Lampiran 12 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas.....	128
Lampiran 13 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Lapangan.....	130
Lampiran 14 Kisi-kisi Soal.....	132
Lampiran 15 Lembar Soal.....	134
Lampiran 16 Lembar Observasi Guru Dalam Kegiatan Pembelajaran.....	139
Lampiran 17 Dokumentasi Kegiatan.....	141

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu unsur kehidupan yang erat kaitannya dengan kehidupan manusia, karena pendidikan merupakan salah satu tonggak kualitas manusia. Adapun fungsi dan tujuan pendidikan sesuai dengan UU Sisdiknas 20 Tahun 2003 Pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi membangun kapasitas dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan warga negara yang bertanggung jawab.

Belajar pada dasarnya adalah proses timbal balik antara siswa dan guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:7). Guru dianggap sebagai komponen utama dan sebagai pengatur jalannya proses pembelajaran yang akan dilakukan. Oleh karena itu, guru perlu dilibatkan dalam proses pembelajaran secara efisien agar proses pembelajaran dapat terwujud secara ideal. Banyak aspek, termasuk pemilihan teknik pembelajaran dan penerapan media pembelajaran, secara substansial mempengaruhi keberhasilan tujuan pembelajaran sesuai dengan materi dan fitur siswa. (Hayati, 2005:10).

Untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik, Guru harus membuat perubahan dan memodifikasi taktik atau metode yang digunakan di kelas, serta guru itu sendiri. Guru harus mengembangkan pembelajaran

sedemikian rupa sehingga merupakan kondisi yang menyenangkan bagi semangat. Penerapan berbagai permainan pembelajaran misalnya, harus dilakukan dalam suasana yang tenang dan menggembirakan. Permainan yang dimanfaatkan antara lain, pembelajaran bahasa agar siswa tertarik untuk belajar. (Nurseto, 2011:26).

Hasil observasi yang telah dilakukan peneliti pada kelas IV SDN 3 Batu Kumbang peneliti menemukan permasalahan bahwa hasil belajar peserta didik nilai rata-rata yang didapat adalah 50 masih banyak yang mendapat nilai dibawah nilai standar kkm 60 %. terlihat dari nilai yang masih sangat rendah dan pemahaman peserta didik yang kurang dalam memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru maka peneliti mengembangkan dan menerapkan cara pembelajaran menggunakan media *Flash Card* untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa di SDN 3 Batu Kumbang. diketahui bahwa standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) di SDN 3 Batu Kumbang adalah 60 %. Nilai rata-rata yang diperoleh pada siswa kelas IV SDN 3 Batu Kumbang yang berjumlah 30 orang siswa, yang tuntas hanya 10 siswa (45%) sedangkan yang belum memenuhi kriteria ketuntasan berjumlah 20 siswa (75%). penyebab rendahnya presentase hasil belajar siswa dikarenakan kurangnya penggunaan media sebagai sarana untuk belajar.

Menurut piaget (dalam Aunurrahman, 2020:58) Anak-anak antara 6 dan 12 tahun didasarkan pada logika mereka pada manuver hal-hal tertentu dan tidak dapat memecahkan masalah yang memiliki beberapa variabel dan membutuhkan bantuan objek atau pengalaman tertentu. Jadi meskipun cara

berpikir anak sudah maju pada tingkat ini, gaya berpikir anak masih cukup terbatas karena masih diperlukan sesuatu yang substansial. Instruktur menggunakan pendekatan yang terkait dengan kehidupan sehari-hari dan praktik hiburan dalam pendidikan bertema sehingga kaum muda dapat terlibat lebih aktif dan antusias dalam mempelajari dan memahami gagasan.

Pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu inisiatif untuk meningkatkan hasil belajar *Flash Card* untuk membantu menunjang proses pembelajaran tematik dengan inovasi baru yang menyenangkan bagi siswa serta dapat memudahkan siswa mempelajari materi tematik. Angreany (2017:11) *Flash Card* Ini adalah salah satu media pembelajaran yang berbentuk gambar, umumnya dihasilkan oleh foto, simbol atau gambar di bagian depan, dengan penjelasan berupa kata-kata atau frasa di bagian belakang gambar. *Flash Card* tersebut. media pembelajaran *Flash Card* mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Media pembelajaran *Flash Card* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya yaitu bahan cukup murah, mudah didapat dilingkungan sekitar, mudah disusun dan digunakan, dan mudah dipindahkan karena bahan ringan. selain itu media *Flash Card* dapat disusun berjajar dan digandakan sehingga dapat merangsang peserta didik aktif dalam belajar. Menurut Munthe (2018:11) penggunaan media *Flash Card* akan menumbuhkan semangat belajar siswa dan membantu meningkatkan pemahaman siswa sehingga siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Peneliti menawarkan media pembelajaran yang menyenangkan kepada banyak siswa yang tidak mencapai nilai yang baik dalam pembelajaran tematik, sehingga mereka tidak terbebani untuk memperoleh konten. Media yang dikembangkan peneliti adalah produk media *Flash Card*, media *Flash Card* ini merupakan media yang dihasilkan dari bahan baku berupa karton dan kayu belah yang mudah dijangkau di sekitar gedung. Sumber daya ini dibuat semenarik dan sebaik mungkin untuk meningkatkan gairah belajar siswa. Oleh karena itu peneliti mengangkat judul “Pengembangan Media *Flash Card* Pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana desain media pembelajaran *Flash Card* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 3 Batu Kumbang pada Tema 7 sub tema 1 materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku ?
2. Bagaimana hasil kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari media pembelajaran *Flash Card* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 3 Batu Kumbang pada materi tema7 sub tema 1 materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku ?

### 1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Mengetahui desain media pembelajaran *Flash Card* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1V SDN 3 Batu Kumbang pada Tema 7 Sub tema 1 materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku.
2. Mengetahui hasil kevalidan media *flash Card* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Batu Kumbang pada Tema 7 sub tema 1 materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku.

### 1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Hasil penelitian pengembangan ini memiliki spesifikasi produk sebagai berikut :

1. *Flash Card* ini diterapkan oleh guru pada proses kegiatan belajar
2. *Flash Card* ini digunakan siswa untuk mencocokkan kartu sesuai gambar masing-masing dimana peserta didik mencocokkan media *Flash Card* sesuai keterangan warna pada gambar peta yang telah dirancang sesuai dengan bentuknya.
3. Media pembelajaran *Flash Card* Terbuat dari kertas karton. Kertas ini dirancang untuk menyimpan atau menempelkan gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
4. Kertas diberi tanda dengan pensil dan menggunakan penggaris untuk menentukan ukuran 25 x 30 cm.
5. *Flash Card* dibuat dengan sejumlah gambar yang akan ditempelkan atau

sejumlah materi yang akan dijadikan media Pengajaran.

6. *Flash Card* akan diterapkan pada siswa kelas IV untuk materi tematik
7. *Flash Card* ini dimodifikasi sebegus mungkin dengan warna yang bervariasi supaya siswa tidak bosan menerima materi pembelajaran
8. Media *Flash Card* juga dilengkapi dengan Bagian belakang kartu adalah teks atau pesan dari suatu objek di bagian belakang kartu.

## **1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1.5.1 Asumsi**

Asumsi dalam Pengembangan peneliti, khususnya media *Flash Card* keragaman suku bangsa dan agama di negeriku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Batu Kumbang.

1. Pengembangan media pembelajaran *Flash Card* ini hanya untuk materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku di kelas IV.
2. Validasi yang dilakukan mencerminkan keadaan yang sebenar-benarnya dan tanpa rekayasa.

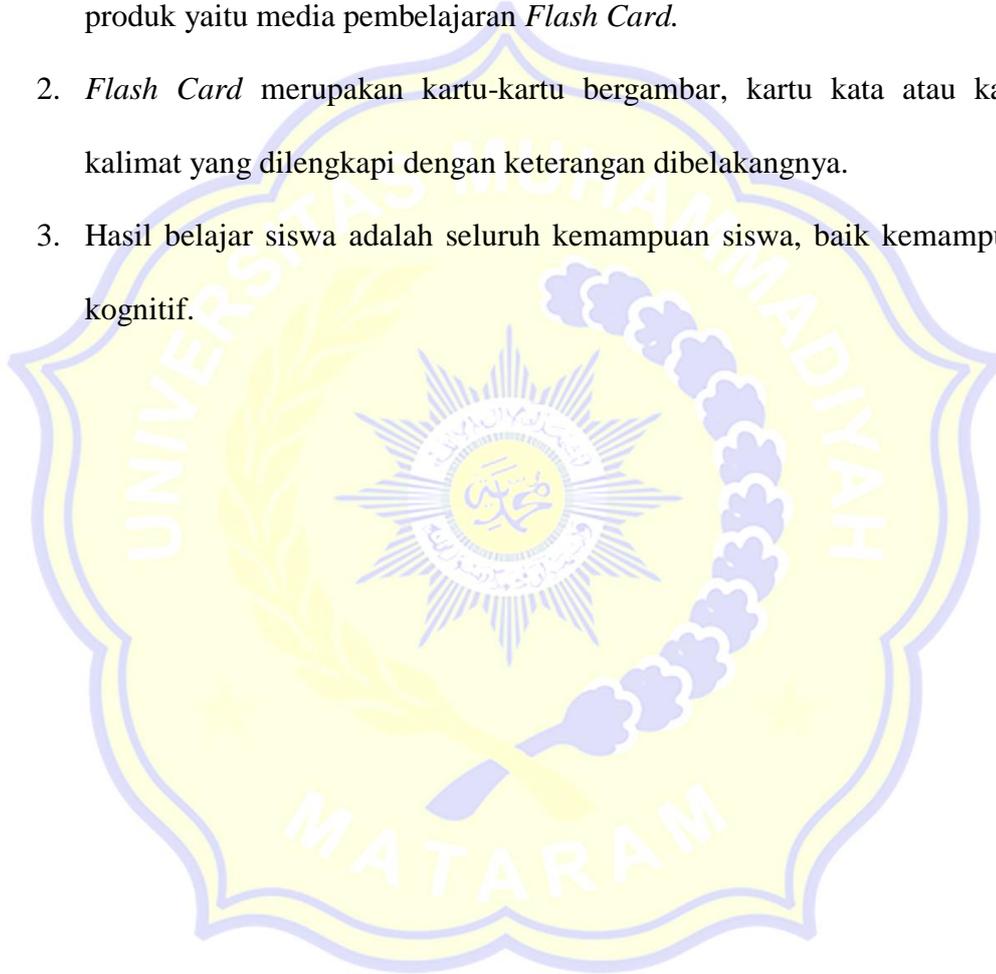
### **1.5.2 Keterbatasan**

Kendala pengembangan, pengembangan media dan penelitian ini mengarah pada media *Flash Card* tematik untuk materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku sehingga hanya dapat digunakan untuk pembelajaran tentang materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku untuk siswa kelas IV SD. Penelitian ini terbatas pada satu sekolah yaitu hanya di SDN 3 Batu Kumbang pada siswa kelas IV.

## 1.6 Batasan Operasional

Istilah-Istilah yang perlu didefinisikan secara operasional tentang penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses cara pembuatan pengembangan dalam penelitian pengembangan yang diajukan untuk menghasilkan suatu produk yaitu media pembelajaran *Flash Card*.
2. *Flash Card* merupakan kartu-kartu bergambar, kartu kata atau kartu kalimat yang dilengkapi dengan keterangan dibelakangnya.
3. Hasil belajar siswa adalah seluruh kemampuan siswa, baik kemampuan kognitif.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Penelitian yang Relevan

Gambaran yang jelas tentang keterkaitan antara judul penelitian dengan peneliti lain yang sebanding merupakan uji coba yang paling relevan untuk memastikan bahwa penelitian tersebut tidak terjadi lagi. Beberapa penelitian sebelumnya yang terkait secara spesifik dengan penelitian yang akan dilakukan adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rima Wulan Safitri, Cicilia Novi Primiani, dan Hartini Hartini (2018) *Pengembangan media flash card tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV sub tema lingkungan tempat tinggalku*. Universitas PGRI Madiun. hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Hasil validasi 2 validator ahli aspek media dan materi menunjukkan media sangat layak digunakan untuk pembelajaran, (2) hasil tanggapan siswa skala kecil dan besar menunjukkan media sangat layak, dan (3) ) hasil belajar sangat tinggi sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Flash Card* tema permainan tradisional sangat cocok digunakan untuk kelas IV lingkungan tempat tinggal saya hasilnya menunjukkan bahwa.

Penelitian ini berbagi sesuatu: baik pembuatan media *Flash Card* maupun penggunaan bentuk penelitian untuk pengembangan, yaitu penelitian dan pengembangan. Pendekatan pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket dan tes pemahaman konsep

dalam penelitian ini, sedangkan perbedaan antara produk yang dihasilkan disajikan dalam materi yang berbeda.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ika Dyah, Kurniawati (2017) *pengembangan media Flash Card pada pembelajaran ipa materi cara tumbuhan menyesuaikan diri terhadap lingkungannya kelas V SD Negeri Gundi Groboyan*. Universitas Negeri Semarang. Berdasarkan evaluasi ahli materi, hasil *Flash Card* yang diterapkan 87,5 dengan kriteria media yang sangat praktis dan bernilai, termasuk kriteria. Hasil Kartu Flash diterapkan. Dalam ilmu pengetahuan, media *Flash Card* juga dimanfaatkan secara efisien berdasarkan uji beda rata-rata uji-t, diperoleh hasil t-hitung sebesar 14,99 dan 1,668, serta peningkatan rata-rata (menang) sebesar 0,5 dengan syarat sedang.

Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama menggunakan media *Flash Card*. Penelitian ini merupakan penelitian *Research And Development* (R&D) dan mengembangkan media pembelajaran, sedangkan yang menjadi perbedaan pada materi yang disajikan pada penelitian ini yaitu menggunakan kelas V sekolah dasar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Kusumawati dan Mariono (2016) *pengembangan media Flash Card tema binatang untuk anak kelompok b di taman kanak-kanak Asemjajar Surabaya*. Hasil analisis data kualitas media dalam angket 88,89% ahli materi kategori sangat baik terdiri dari ahli media 68,5% dalam kategori baik dan hasil belajar 88,89% pada tes individu kategori sangat baik. Dari percobaan kelompok kecil, 87,7% dan

73,46% masing-masing termasuk dalam kategori sangat baik dari percobaan kelompok besar.

Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama menggunakan media *Flash Card*. Penelitian ini merupakan penelitian *Research And Development* (R&D) dan mengembangkan media pembelajaran, sedangkan perbedaan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Arief S. Sadiman dengan subjek uji 2 ahli materi, 2 ahli media dan siswa kelompok b TK Asemjajar .

## **2.2 Kajian Teori**

### **2.2.1 Pengertian Hasil Belajar**

Pemahaman belajar difokuskan pada pemahaman kebiasaan, pengetahuan, dan sikap menurut Crow & Crow (Juwaidin, 2015:129). Ini berarti bahwa belajar memungkinkan orang untuk menyesuaikan diri dengan ide-ide tentang masalah pribadi dan sosial, karena perubahan adalah konsep belajar. Menurut Gagne dan Briggs (2016:37) hasil belajar adalah kemampuan belajar yang dapat diperhatikan dalam penampilan siswa sebagai hasil dari kegiatan belajar. Menurut Sudjana (Kusuma, 2018:33), setelah proses pembelajaran, hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa, dan semua perubahan adalah hasil belajar dalam perubahan sikap dan perilaku masyarakat. menunjukkan bahwa perubahan perilaku individu dalam proses belajar juga akan mempengaruhi akibat belajar.

Dari pandangan beberapa ahli di atas, diakui bahwa hasil belajar adalah proses perubahan perilaku seseorang yang dapat diukur dan diamati

baik pengetahuan, sikap maupun kemampuan yang dapat digunakan untuk demonstrasi keberhasilan mengikuti tiga- kegiatan belajar lanjutan.

### **2.2.2 Aspek-Aspek Hasil Belajar**

#### **1. Ranah Kognitif**

Kapasitas intelektual siswa untuk berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah adalah kognitif. Tujuan kognitif atau bidang kognitif adalah bidang yang melibatkan aktivitas mental (otak). Semua aktivitas yang berhubungan dengan otak seharusnya bersifat kognitif menurut Bloom (Sudjana 2009:23). Mengikuti modifikasi taksonomi Bloom, dimensi pengetahuan dan dimensi proses kognitif kini berkembang menjadi dua dimensi. Ada enam tingkat berpikir, dari tingkat yang lebih rendah ke tingkat tertinggi, yang terdiri dari enam tingkat, dalam domain kognitif yang telah diulas Anderson dan Krathwohl (2001:66), yaitu: (1) (mengenali), (2) (memahami), (3) menerapkan dan (4) menganalisis (menganalisis), (5) mengembangkan (mengevaluasi), (4) mencipta (mengenali) (membuat). Ada empat kategori dalam dimensi pengetahuan: faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif.

Menurut Kuswana (2011:115) Taksonomi proses kognitif yang digunakan adalah taksonomi bunga, karakteristik proses kognitif bunga dibagi menjadi 6 kategori yaitu:

a. Mengingat (*remember*) – C1

Karena pemulihan atau pengetahuan dari memori jangka panjang adalah relevan. Ada dua prosedur dalam kategori recall. Pertama, untuk mengenali atau mengetahui, yaitu mengambil dari memori jangka panjang pengetahuan penting untuk membandingkan informasi yang Anda dapatkan. Dengan pengetahuan memori jangka panjang, anak-anak menemukan informasi yang sebanding dengan informasi yang diperoleh. Fase kedua adalah mengingat, yaitu menarik dari memori jangka panjang pengetahuan yang diperlukan. Siswa mengingat pengetahuan dan memprosesnya dari memori jangka panjang.

b. Memahami (*understand*) – C2

Susunan pesan pembelajaran meliputi komunikasi lisan, tekstual dan grafis. Pemahaman dijelaskan. Makna bahan ajar dapat juga didefinisikan dengan pengajaran, buku atau layar gambar baik secara lisan, tulisan maupun visual. Tujuh proses kognitif hadir dalam kategori ini: estimasi, contoh, klarifikasi, ringkasan, perbandingan, perbandingan, dan penjelasan.

Pertama, sulitnya mengubah data dari satu bentuk ke bentuk berikutnya oleh siswa. Pastikan angka dalam kata, gambar dalam angka dan sejenisnya dikonversi dalam bentuk kata-kata.

Kedua, proses mencontohkan ketika siswa menawarkan konsep dengan contoh. Proses mencontohkan melibatkan identifikasi

karakteristik konseptual kunci. Siswa diberikan suatu konsep dalam pembelajaran, dan siswa diminta untuk menawarkan contoh-contoh tambahan yang tidak pernah ditemukan dalam proses pembelajaran.

Ketiga, kategori khusus adalah prosedur klarifikasi ketika mengetahui suatu informasi. Metode ini juga terdiri dari proses fitur yang mengenali properti atau pola informasi. Proses mencontohkan diselesaikan dengan kategorisasi. Klasifikasi dimulai dengan siswa menunjukkan contoh dan kemudian dikategorikan menurut suatu pengertian.

Keempat, ketika siswa mengajukan sebuah frase yang mewakili informasi yang diperoleh, proses kognitif peringkasan terjadi. Siswa mendapatkan pengetahuan selama proses pembelajaran mereka dan kemudian merangkum materi.

Kelima, ketika siswa mampu meringkas mata pelajaran dengan memberikan contoh dan kualitasnya, maka proses kognitifnya selesai. Proses yang disimpulkan menggabungkan proses kognitif dari semua contoh perbandingan.

Keenam, proses kognitif mengidentifikasi persamaan dan perbedaan antara dua atau lebih hal, peristiwa, pikiran, dan gagasan. Perbandingan melibatkan menemukan kecocokan satu-ke-satu antara komponen objek. Tujuan pembelajaran, siswa dengan informasi baru, akan mengenali hubungan pengetahuan keluarga. 7. proses penjelasan ketika model sebab akibat dibuat dan digunakan dalam suatu sistem.

Pembuatan model adalah istilah penjelasan lain. Tujuan pembelajaran, gambaran sistem untuk siswa, model dapat dibuat dan digunakan oleh peserta.

c. Mengaplikasi (*apply*) – C3

Aplikasi melibatkan penggunaan teknik dalam konteks saat ini. Dua proses kognitif ada dalam kategori ini, yaitu implementasi dan eksekusi. Pertama, metode yang sudah dikenal diterapkan. Saran yang memadai disediakan untuk pemilihan dan penggunaan teknik yang sesuai. Pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan keluarga adalah pertanyaan-pertanyaan yang cukup khas sehingga siswa dapat mengikuti proses yang benar setelah membaca pertanyaan-pertanyaan tersebut. Kedua, ketika siswa menggunakan teknik untuk melakukan pekerjaan yang tidak diketahui, implementasi terjadi. Siswa tidak mengetahui proses dengan cepat karena mereka tidak terbiasa.

d. Menganalisis (*analyze*) – C4

Dapat memecah seluruh komponen dan mengidentifikasi bagaimana komponen berhubungan satu sama lain atau komponen lengkap. Ini menekankan kemungkinan bahwa elemen utama dapat dipecah menjadi komponen-komponen dan bagian-bagian ini dapat melihat tautannya. Selama analisis, informasi yang masuk dapat dianalisis, dibagi menjadi bentuk-bentuk yang lebih kecil, sehingga pola atau korelasi dapat dipahami dan sebab dan akibat penyebab

dikenali dan diidentifikasi. Analisis kategori mencakup kemampuan untuk membedakan, menyusun, dan menawarkan simbol.

Pertama, proses memilih elemen yang tepat dari suatu struktur termasuk diferensiasi. Membedakan siswa dari pengetahuan penting membedakan apa yang terjadi. Proses struktural dan secara keseluruhan harus dibedakan. Kedua, pengorganisasian berarti bahwa potongan-potongan dapat diidentifikasi dalam kerangka terkait bersama-sama. Hubungan dapat dibentuk secara metadis dalam proses pengorganisasian siswa. Ketiga, kemampuan siswa untuk menunjukkan sudut pandang, keberpihakan, nilai atau maksud dari masalah tersebut dapat diatribusikan. Atribusikan persyaratan untuk informasi dasar tambahan untuk memperkirakan tujuan dari kesulitan mendasar yang disediakan oleh masalah inti.

e. Mengevaluasi (*evaluate*) – C5

Evaluasi digambarkan sebagai pengambilan keputusan berdasarkan standar dan kriteria. Kategori evaluasi meliputi review dan kritik. Pertama, pengujian adalah kapasitas proses atau hasil untuk memeriksa konsistensi internal atau kesalahan dan kemanjuran metode yang diterapkan. Hal ini terjadi jika siswa menguji apakah kesimpulan tersebut sesuai dengan premis atau tidak. Kedua, harus dikritik bahwa hasil atau transaksi dapat diputuskan berdasarkan kriteria dan standar tertentu, untuk melihat apakah hasil yang dihasilkan mendekati solusi yang tepat berdasarkan proses untuk

mengatasi masalah. Siswa mengevaluasi fitur positif dan negatif dalam studi kritis.

f. Mencipta (*Create*) – C6

Penciptaan adalah menyatukan potongan-potongan menjadi sebuah konsep yang semuanya terkait dengan kesimpulan yang diinginkan. Selanjutnya, generalisasi ide atau pandangan baru dan barang baru ditentukan. Siswa mungkin disuruh membangun barang baru dengan cara merestrukturisasi beberapa elemen menjadi bentuk atau struktur yang belum pernah diceritakan sebelumnya kepada guru. Proses mengembangkan pengalaman dengan pengalaman belajar masa lalu secara umum. Proses penciptaan dapat dibagi dalam tiga fase: perumusan, perencanaan dan produksi.

Yang pertama adalah menggambarkan situasi dan membuat pilihan yang memenuhi kriteria tertentu. Dalam proses belajar siswa, masalah dijelaskan dan solusi harus ditemukan. Format evaluasi adalah pertanyaan yang menuntut jawaban singkat yang membutuhkan hipotesis bagi siswa. Kedua, perencanaan mengambil langkah-langkah untuk menciptakan solusi masalah yang sebenarnya. Perencanaan menggabungkan strategi untuk solusi masalah yang memenuhi kriteria masalah. Tujuan pembelajaran, bahan ajar diberikan kepada siswa. Format evaluasi berisi pertanyaan yang mengharuskan siswa untuk mengidentifikasi jawaban yang dapat diandalkan dan untuk mengartikulasikan strategi secara memadai

untuk menyelesaikan kesulitan. Ketiga, proses memerlukan implementasi rencana pemecahan masalah. Konstruksi adalah kata lain dari produksi. Para siswa menawarkan gambaran tentang suatu produk dan mereka harus mengembangkan produk seperti yang dijelaskan. Format evaluasi adalah masalah desain.

Taksonomi revisi mempertahankan analisis dan penilaian; namun demikian, kata kerjanya berlaku, menganalisis dan mengevaluasi. Kata kerja berlaku. Perubahan sintesis dengan penilaian dan penciptaan (Kratwohl, 2002:214). Komponen verba pengetahuan menjadi kategori recollection berdasarkan konsep enam kategori yang sekarang menggunakan verba. Bentuknya, verba ini mendefinisikan aktivitas dalam kategori tidur, tindakan awal untuk memperoleh informasi (Kratwohl, 2002:400). Modifikasi tersebut adalah evaluasi dan sintesis serta mengubah istilah pemahaman dan sintesis menjadi kreasi dalam taksonomi yang muncul setelah peninjauan kembali tatanan taksonomi. Kesadaran bahwa enam kategori utama dalam dimensi proses disusun secara progresif dari rendah ke tinggi adalah perubahan urutan kategori dalam sistem taksonomi Bloom, berdasarkan kerangka yang diperbarui.

Berdasarkan beberapa komentar yang disampaikan, dapat disimpulkan bahwa taksonomi ini pada hakikatnya merupakan taksonomi tujuan pendidikan, dengan menggunakan pendekatan psikologis, yaitu perubahan karakteristik psikologis kegiatan siswa

setelah sekolah. Secara umum, taksonomi menjelaskan proses kognitif siswa dan kata benda menjelaskan pengetahuan yang harus dikuasai dan dibangun oleh siswa.

### **2.2.3 Pembelajaran Tematik**

Materi pelajaran terkait dengan bagaimana siswa diajar secara sistemik dan terintegrasi, sehingga topik tidak secara khusus dipimpin oleh materi pelajaran (Niftalia, 2016:285). Metode pembelajaran terdiri dari pengalaman langsung dan percakapan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam memahami isi pembelajaran secara utuh (Atik Wartini, 2016: 285). Unit tema adalah puncak dari penawaran pembelajaran bahasa di mana siswa belajar untuk merespon secara produktif pertanyaan yang muncul secara spontan dan memuaskan rasa ingin tahu mereka dengan pemahaman alami tentang lingkungan mereka, dan didasarkan pada persyaratan khusus. Pembelajaran tematik juga merupakan strategi pembelajaran terpadu yang memanfaatkan sejumlah disiplin ilmu sehingga memberikan pengalaman yang sangat bermakna kepada siswa (Depdiknas, 2013:285).

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dikaitkan dengan sejumlah mata pelajaran pada satu mata pelajaran. Pada Tema 7, sub topik 1 pembelajaran 3 di negara saya, ada 3 mata pelajaran tentang keragaman etnis atau agama: Bahasa Indonesia, Pan-Casile dan Kewarganegaraan (PPKN), dan IPS. Pada masing-masing topik tersebut, berikut materinya:

## 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

Ada banyak keragaman, seperti ras, bahasa, agama dan budaya, di Indonesia. Dalam masyarakat Indonesia, beberapa penyebab menyebabkan keragaman. Beberapa faktor berikut ini adalah: 2) kondisi negara kepulauan; 3) perbedaan keadaan alam; 4) status transportasi dan komunikasi; 5) Sikap masyarakat terhadap perubahan. Keragaman suku bangsa di Indonesia



**Gambar 2.1 Keragaman suku bangsa di Indonesia**

## 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 termasuk ke dalam ragam bangsa Indonesia. Kepulauan Indonesia dihuni oleh berbagai suku bangsa. Jumlah suku bangsa di Indonesia merupakan yang terbesar di dunia dibandingkan dengan negara lain. Komunitas etnis Indonesia tersebar di seluruh Indonesia, baik di pulau-pulau besar maupun di pulau-pulau kecil. Daftar suku bangsa di setiap provinsi di Indonesia disajikan di bawah ini.

**Tabel 2.1 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, Komeriing, 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, Behu, Dan Flores.
20.	Kalimantan Utara	Tidung, Buhungan, Banjar, Dan Dayak.
21.	Kalimantan Barat	Dayak (Bidayuh, Desa, Iban, Kanayatan, Kantuk, Limbai, Mali, Mualang, Sambas, Murut, Ngaju, Punan, Ot Danum, 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 (Buhungan, 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, Talaur, Minahasa, Bolaang Mongondow, Dan Bantik.
26.	Sulawesi Tengah	Kailihi, 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 Mryu, 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 2.2 Peta Indonesia**

#### **2.2.4 Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin, yakni medium Artinya, secara harfiah, 'tengah' atau 'perantara'. Dalam bahasa Arab, media disebut wasail atau komunikasi dari pengirim kepada penerima. Media secara luas dipahami sebagai kejadian yang dapat mengembangkan keadaan, sehingga siswa dapat memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2017:3) menyatakan bahwa mereka dapat menggunakan media secara umum. Secara khusus, sebagai instrumen elektronik untuk pengumpulan, pengolahan dan penataan kembali informasi visual atau lisan, media pembelajaran adalah.

(Briggs dalam Sanjaya, 2008:204) Media adalah alat yang memungkinkan siswa untuk memahami proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah instrumen dan sumber daya untuk penggunaan pendidikan, termasuk radio, televisi, buku, jurnal, majalah dan sebagainya menurut Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya, 2008: 204). Media pembelajaran

adalah perangkat keras yang digunakan untuk membantu berlangsungnya proses pembelajaran (Turmuzi, 2018:6). Media adalah segala sesuatu yang dapat dipersepsikan, yang bertindak sebagai mediator, sarana, alat pengajaran dan komunikasi proses belajar mengajar (Rohayati dalam Turmuzi, 2018:7).

Para ahli mengusulkan batasan lain, termasuk beberapa dari para ahli, beberapa di antaranya akan dimasukkan di bawah ini. AECT Association (1977), mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran untuk transmisi pesan atau informasi. Selain metode penyebaran atau pengenalan, media yang sering diganti dengan istilah “penengah” (Fleming dalam Arsyad, 2017: 3) adalah motif atau instrumen yang mencampuri dan mendamaikan kedua belah pihak. Peran ditampilkan dengan atau di luar istilah media mediator, yaitu pengaturan hubungan keberhasilan belajar siswa antara dua pihak besar dan materi kuliah. Mediator juga dapat mencerminkan gagasan bahwa seorang guru atau peralatan canggih dapat disebut media oleh sistem pembelajaran apa pun yang bertindak sebagai mediator.

Menurut Heinich (dalam Arsyad, 2017:3) medium sebagai perantara antara sumber dan penerima. Jadi media komunikasi itu adalah TV, film, gambar, radio, audio, visual, materi dan sejenisnya. Jika media tersebut membawa pesan atau informasi untuk tujuan pendidikan atau untuk tujuan pengajaran, maka media tersebut adalah media pembelajaran. Definisi di atas memperjelas bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat

mengomunikasikan dan mengkomunikasikan pesan-pesan yang direncanakan untuk membangun lingkungan belajar yang sesuai di mana penerima dapat secara efisien dan berhasil melakukan proses pembelajaran. Media juga merupakan sesuatu yang mentransmisikan pesan dan memungkinkan khalayak (siswa) untuk memiliki pikiran, perasaan dan keinginan mereka untuk meningkatkan proses pembelajaran itu sendiri. Oleh karena itu, penggunaan media yang inovatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih banyak untuk mencapai apa yang mereka inginkan.

#### **2.2.5 Ciri-Ciri Media**

Menurut Gerlack dan Ely (dalam Arsyad, 2017:5), Mereka menunjukkan tiga karakteristik media dalam buku media pembelajaran Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, yang menunjukkan mengapa media digunakan dan media apa yang digunakan guru. Ciri fiksatif (*fixative property*)

Fitur ini menjelaskan kapasitas media untuk menangkap, menyimpan, dan membangun kembali suatu peristiwa atau objek. Media seperti fotografi, videotape, audiotapping, computer disk, compact disk dan film dapat digunakan untuk mengkategorikan dan menata ulang suatu peristiwa atau item. Item ditangkap (direkam) secara sederhana, bila perlu, dengan video atau kamera video. Media memungkinkan merekam peristiwa atau hal-hal yang terjadi tanpa mengetahui waktu dengan properti pemasangan ini.

### 1. Ciri manipulatif (*distributive property*)

Suatu peristiwa atau item dapat ditransformasikan karena memiliki ciri-ciri manipulatif media. Peristiwa dalam hari dengan metode fotografi tipe selang dapat ditampilkan dalam 2-3 menit. Selain bisa mempercepat suatu kejadian, hasil dari pengambilan video juga bisa berkurang saat ditanya lagi.

### 2. Ciri distributif (*distributive property*)

Fitur distributif dari media memungkinkan pengangkutan item atau peristiwa di atas ruang dan acara tersebut secara bersamaan diperlihatkan kepada sejumlah siswa dengan pengalaman stimulus yang kira-kira sama. Penyebaran media tidak terbatas hanya pada satu atau lebih mata kuliah di wilayah sekolah tertentu, tetapi media tersebut, misalnya, tersedia setiap saat dalam bentuk rekaman video, disket komputer.

#### **2.2.6 Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran**

Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman abstrak tentang kata secara eksklusif ditransmisikan melalui ucapan verbal, menurut Dale dalam Sanjaya (2008:206). Hal ini memungkinkan berkembangnya verbalisme, yaitu hanya mengetahui istilah tanpa memahami arti kata tersebut. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah memberikan wawasan visual kepada siswa untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep sebagai alat bantu mengajar yang juga mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang diatur dan ditetapkan oleh guru. Bersikap lugas, konkrit, mudah dijangkau, dan abstrak dengan demikian

media adalah alat yang berfungsi untuk mempertinggi retensi anak terhadap materi pembelajaran.

Menurut (Sanjaya, 2008:207) media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan seperti yang dijelaskan berikut ini:

1. Menangkap objek atau peristiwa tertentu

Peristiwa tersebut kemudian dapat disimpan dan digunakan sesuai kebutuhan dengan menangkap kejadian penting atau hal-hal yang tidak biasa menggunakan gambar, film atau video atau audio.

2. Manipulasi peristiwa atau hal tertentu.

Dapat menekan verbalisme. Misalnya dapat diberikan dalam film-film untuk transportasi ajaran peredaran darah pada manusia. Guru mampu mengkomunikasikan mata pelajaran abstrak dalam bentuk nyata melalui media pembelajaran sehingga verbalisme dapat dengan mudah dijangkau dan dihilangkan. Misalnya dapat diberikan dalam film-film untuk transportasi ajaran peredaran darah pada manusia.

3. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Penggunaan media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan perhatian mereka terhadap materi pembelajaran. Instruktur memutar, misalnya, terlebih dahulu film tentang banjir, atau limbah industri, sebelum membahas masalah polusi, untuk menarik perhatian siswa.

4. Media pembelajaran memiliki nilai praktis sebagai berikut:

- a. Media mampu mengatasi kurangnya pengalaman siswa

- b. Batas kelas dapat dielakkan melalui media.
- c. Media dapat mendorong kontak langsung manusia dengan lingkungan.
- d. Keseragaman pengamatan dapat dicapai melalui media.
- e. Media dapat memperkenalkan gagasan mendasar yang benar, otentik dan sesuai.
- f. Media dapat memotivasi orang dan mendorong mereka untuk belajar lebih baik.
- g. Media dapat menghasilkan minat dan keinginan baru
- h. Media dapat mengatur kecepatan belajar siswa.

Media dapat menawarkan gambaran tentang materi dan abstrak. Levie dan Lentz (dalam Kustandi dan Sutjipto, 2011:21) mengatakan bahwa ada 4 fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompetoris. Berikut dijelaskan secara rinci :

1. Perhatian media visual sangat penting untuk menarik minat siswa dan mengarahkan mereka untuk fokus pada isu-isu signifikansi visual atau topik yang tidak mereka sukai agar tidak diperhatikan. Dalam mempelajari atau membaca teks bergambar, pengaruh fungsi media visual dapat ditunjukkan melalui tingkat kesenangan siswa. Gambar visual dapat mentransfer emosi dan sikap siswa, seperti informasi tentang masalah sosial atau etnis.

2. Temuan penelitian yang menunjukkan bahwa simbol atau gambar visual membantu untuk memahami tujuan menunjukkan fungsi visual dari media kognitif. atau pesan yang terkandung dalam gambar.
3. Dari temuan penelitian, peran kompensasi media pembelajaran dapat ditunjukkan, yang membantu siswa yang lemah membaca dan mengatur informasi dalam teks dan menghafal media yang menawarkan kerangka kerja untuk memahami teks. Dengan demikian, media pembelajaran berfungsi untuk menampung siswa yang lemah dan lamban yang mengambil ajaran dari teks yang akan disampaikan secara lisan, dan untuk menangkapnya.

### **2.2.7 Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Crow & Crow (2015:129 dalam Juwaidin), hasil belajar berfokus pada cara belajar dan sikap. Hal ini menunjukkan bahwa kebiasaan mungkin membawa perubahan yang beradaptasi dari informasi bagi individu. Gagne dan Briggs (dalam Supri-Hatiningrum, 2016:37) menyatakan bahwa hasil belajar dapat dinilai melalui kinerja siswa sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa mengikuti proses pembelajaran, menurut Sudjana (dalam Kusuma 2018:33). Menunjukkan bahwa perubahan perilaku seseorang selama proses belajar juga menyebabkan perubahan hasil belajar.

Dapat disimpulkan dari pandangan berbagai ahli di atas bahwa hasil belajar merupakan modifikasi pada diri manusia yang dapat diamati dan dinilai baik sebagai pengetahuan, sikap maupun kompetensi yang dapat

dimanfaatkan sebagai bukti keberhasilan setelah selesainya sesi latihan ketiga.

## **2.2.8 Tinjauan Materi Tematik**

### **1. Pengertian Kurikulum 2013**

Kurikulum 2013 lebih dari sekedar karakter anak, yang dimanfaatkan untuk sekolah dasar, dan yang menjadi landasan bagi jenjang selanjutnya menurut Mulyasa (2007:6). Kurikulum 2013 Pada Ki.2 yang melaksanakan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, teman, guru dan tetangga, kompetensi dasar dalam kurikulum 2013 yang berdasarkan materi lebih besar. Program kurikulum adalah seperangkat skema yang mengatur tujuan, isi, materi pembelajaran, dan metode yang digunakan untuk memandu pelaksanaan kegiatan pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 paragraf 19. Dengan kata lain, kurikulum mengetahui semua perangkat yang membentuk proses pembelajaran dan menghubungkannya.

Kurikulum terpadu menggabungkan serangkaian mata pelajaran dalam kaitannya dengan tujuan, isi, keterampilan dan sikap, menurut Majid (2014: 52). Hal ini menunjukkan bahwa kurikulum terpadu adalah mengintegrasikan berbagai kurikulum dan pembelajaran seperti disiplin ilmu yang berbeda. Sejumlah rencana dan tujuan pembangunan karakter, isi, sumber daya, dan teknik pembelajaran. Setiap topik kini telah

digabung dan diintegrasikan ke dalam mata pelajaran dan tidak lagi terisolasi dari kurikulum sekolah dasar 2013. Topiknya meliputi matematika untuk kelas sekolah menengah atas (4-6) pendidikan dasar, tetapi untuk kelas sekolah rendah (1-3) sekolah dasar terdapat topik pendidikan olahraga dan agama yang berbeda.

## 2. Karakteristik Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 memiliki ciri-ciri: (1) Isi kurikulum KI untuk kelas dan satuan pendidikan dibagi lagi menjadi topik keterampilan dasar (KD) Mata kuliah 2013 memiliki karakteristik tersendiri. (2) kompetensi inti merupakan gambaran kategori sikap, pengetahuan dan kompetensi (kognitif dan psikomotorik). (3) Keterampilan dasar adalah kemampuan yang diperoleh siswa dalam satu tema sekolah dasar dan pada mata pelajaran tertentu di sekolah menengah dan atas. (4) keterampilan esensial dan keterampilan dasar diprioritaskan dalam sikap pada tingkat pendidikan dasar dan diimbangi dengan sikap dan kemampuan intelektual pada tingkat sekolah menengah (kemampuan kognitif tinggi). (5) keterampilan kunci sebagai organisasi, keterampilan dasar, dan metode pembelajaran yang dirancang untuk keterampilan inti, adalah keterampilan inti. (6) kekuatan dasar yang diciptakan atas dasar gagasan peningkatan timbal balik dan perbandingan mata pelajaran pendidikan dengan kekuatan inti. (7) kurikulum satu tema yang dirancang untuk desain studi (SD). Semua KD untuk mata pelajaran di

kelas tercantum dalam program. (8) RPP untuk setiap kelas mata pelajaran yang dihasilkan untuk setiap KD.

Beberapa hal dijelaskan sehubungan dengan kurikulum 2013 di atas, dan banyak hal yang membedakan kurikulum sebelumnya dari kurikulum 2013 dikatakan, yaitu kurikulum yang mencakup konsep pembelajaran dan implementasi konsep kurikulum 2013 kurikuler. Kompetensi inti tidak dipisahkan.

**Kompetensi Inti :**

1. Ajaran agama yang dianut, dianut, dan hormati.
2. Berperilaku jujur, teliti, akuntabel, santun, penyayang dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami fakta, mengamati (mendengar, melihat, melihat) dan mengajukan pertanyaan berdasarkan rasa ingin tahu tentang diri sendiri, menciptakan orang dan tindakannya, dan barang-barang yang ditemukan di rumah, di rumah dan di sekolah dan di tempat bermain.
4. Pengenalan fakta dalam bahasa yang sistemik, logistik, karya seni, gerakan yang mewakili perilaku dan karakter anak muda yang luar biasa.

Media pembelajaran *Flash Card* tematik memuat tiga mata pelajaran sekaligus materi bahasa Indonesia, ppkn, ips. Berikut kompetensi dasar (KD) dan indikator dalam pembelajaran bahasa Indonesia, ppkn, ips : **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.

### PPKN

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
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.

### IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Mengidentifikasi keragaman <u>sosial ekonomi</u> , budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Mengidentifikasi keragaman <u>sosial ekonomi</u> , 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 agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.	4.2.1 Mempresentasikan hasil identifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama yang ada di lingkungannya.

### 2.2.9 Media *Flash Card* untuk Materi Tematik

Menurut Izzan (dalam Hotimah, 2009:176) mengemukakan bahwa *Flash Card* adalah alat peraga dari koran yang berukuran 18 x 16 inci yang dibagi gambar-gambar yang menarik, kata, ungkapan, atau kalimat. Sedangkan Menurut (Azhar Arsyad, 2006:119) *Flash Card* merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Menurut Angreany (2017:11) media *Flash Card* adalah salah satu media pembelajaran yang berbentuk grafis berupa kartu kecil bergambar, biasanya terbuat dengan menggunakan foto, simbol, atau gambar yang ditempelkan pada sisi depan dan pada sisi belakang terdapat keterangan berupa kata atau kalimat dari gambar *Flash Card* tersebut.

Menurut Suryana (dalam Hotimah, 2010:10) *Flash card* mengandung pengertian bahwa merupakan suatu permainan edukatif berupa kartu-kartu yang didalamnya terdapat gambar dan kata-kata, yang bertujuan untuk menyempurnakan banyak bagian dari permainan tersebut. Pendapat para ahli tersebut di atas mengemukakan bahwa *Flash Card* adalah sejenis media dalam pendidikan berupa kartu-kartu yang berisi gambar dan kata-kata yang disesuaikan dan diperoleh siswa.

### Gambar Media Pembelajaran *Flash Card* Tematik



#### Alat dan bahan :

Triplek, Styrofoam, Kertas karton, Kertas warna, Penggaris, Pulpen/Pensil, Spidol warna hitam, Cutter/Gunting, Lem tembak, Double tip/Lem

#### Cara Pembuatan

1. Siapkan 4 buah kertas karton berwarna kuning, hijau, orans, dan biru. Artikel ini mencoba menyesuaikan gambar dengan tujuan pembelajaran.
2. Untuk menentukan ukuran 11 X 8 cm kertas ditandai dengan krayon atau spidol dan menggunakan penggaris.
3. Gunting kertas tersebut dengan gunting berukuran besar 11 X 8 cm
4. Tentukan jumlah foto yang akan ditempel atau jumlah item media pembelajaran yang akan digunakan.
5. Gambar yang ada digunakan pada gambar yang akan ditempel, ukuran gambar cukup diiris.
6. Karton berwarna untuk menempelkan foto. Jika Anda menulis atau menempelkan di bagian belakang kartu dengan benda didepannya,

bahasa Indonesia digunakan dalam tulisan untuk memperkenalkan gambar dan juga kata-kata.

7. Dilanjutkan dengan pembuatan papan untuk menyimpan media *Flash Card*
8. Papan terbuat dari triplek yang sudah jadi, Lapsi pinggir triplek dengan kertas berwarna kuning, kemudian tempelkan kertas kuning menggunakan lem tembak.
9. Potong styrofoam menggunakan cutter sesuai ukuran, lalu tempelkan kertas yang sudah diberi tulisan pada styrofoam yang sudah dipotong-potong.
10. Buatlah 3 amplop menggunakan kertas karton berwarna biru, kuning, dan hijau untuk menyimpan media *Flash Card* sesuai materi pembelajaran.
11. Media *Flash Card* siap digunakan.

#### **2.2.10 Kelebihan Media *Flash Card***

Indriana (2011:69) menjelaskan bahwa media *Flash Card* memiliki kelebihan antara lain sebagai berikut :

1. Mudah dibawa karena ukuran kartu pos.
2. Nyaman dan bermanfaat, memungkinkan siswa untuk belajar dengan sukses dengan media ini kapan saja mereka berada.
3. Mudah diingat karena menyediakan grafik atau angka sederhana untuk menarik perhatian anak dan membuat otak mengingat lebih lama. Ini mudah diingat.

4. Media *Flash Card* dapat digunakan sebagai permainan agar pembelajaran melalui media ini lebih menyenangkan.

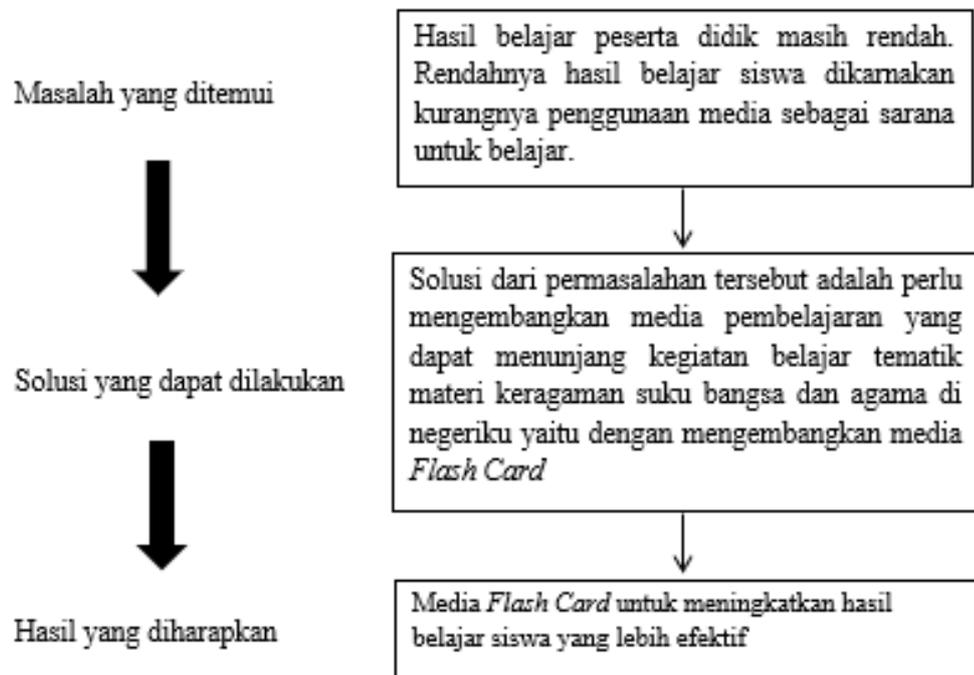
Jadi berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *Flash Card* adalah media yang memiliki banyak kelebihan diantaranya :

1. Kecil karena mudah dibawa
2. Nyaman dalam cara dan cara memanfaatkan
3. Mudah diingat karena teks dan visual memadukan presentasi
4. Menyenangkan karena dalam bentuk permainan dapat digunakan

### 2.3 .Kerangka Berpikir

Dari beberapa permasalahan yang ditemui pada hasil belajar siswa terlihat masih sangat rendah dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran terlihat dari pemahaman peserta didik yang kurang dalam memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru. penyebab rendahnya presentase hasil belajar siswa dikarenakan kurangnya penggunaan media sebagai sarana untuk belajar. solusi yang dapat diberikan dari permasalahan tersebut adalah perlu disediakan media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar tematik materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku yaitu dengan mengembangkan media *Flash Card*. *Flash Card* Merupakan bahan ajar dalam bentuk grafik dalam bentuk kartu bergambar mini, umumnya diproduksi dengan foto, simbol atau gambar di bagian depan, dan penjelasan berupa kata atau frasa di balik gambar di *Flash Card*. Hal ini dikarenakan agar siswa tetap belajar dalam suasana yang menyenangkan, dan dihadapkan pada suasana yang tidak membosankan agar membantu siswa

mengasah pemahamannya dan dapat meningkatkan minat belajar siswa agar lebih efektif.



Gambar 2.3 Bagan kerangka berfikir

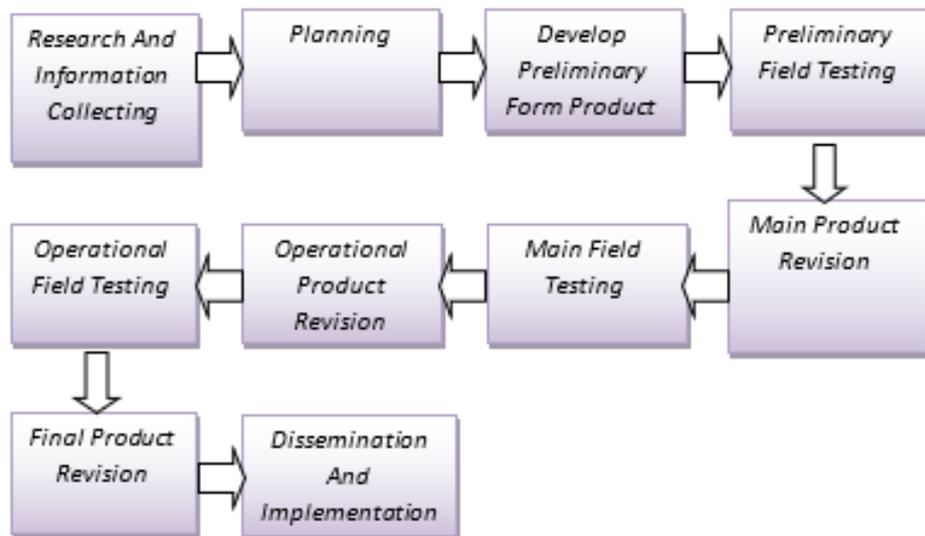


## BAB III

### METODE PENGEMBANGAN

#### 3.1. Model Pengembangan

Penelitian dan pengembangan atau *research and development* adalah jenis penelitian (R&D). Penelitian dan pengembangan dalam Sugiyono (2016:407) adalah teknik penelitian untuk memproduksi dan menguji khasiat suatu barang tertentu. Sedangkan penelitian dan pengembangan Emzir (2014:263) menciptakan barang tertentu dengan persyaratan tertentu. Penelitian dan Pengembangan. Oleh karena itu, penelitian kreasi merupakan metode yang digunakan untuk pengembangan atau validasi materi pendidikan dan pembelajaran. Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti akan memanfaatkan model pengembangan Sugiyono (2019:764) khususnya:



Gambar 3.1 Model pengembangan Borg and Gall Sugiyono (2019:764)

### 3.2. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan media pembelajaran *Flash Card* Materi tema 7 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku menggunakan paradigma yang ditawarkan *Borg and Gall*, yaitu model pengembangan R&D yang terdiri dari 10 tahapan. Berikut ini adalah penjelasan dari tahapan-tahapan pengembangan model *Borg and Gall*:

#### 1. *Research and information collecting* (Penelitian dan Pengumpulan Data)

Tahap pertama dalam penelitian pengembangan ini adalah pengumpulan informasi tentang kesulitan yang diteliti, perumusan langkah-langkah penelitian dan pengumpulan informasi tentang masalah yang ada di tempat penelitian. Pengumpulan data akan dilakukan dengan menggunakan observer SDN 3 Batu Kumbang. Telah dilakukan observasi untuk melihat permasalahan dalam proses belajar anak.

#### 2. *Planning* (Perencanaan)

Pada tahap perencanaan, kegiatan dilakukan sesuai dengan produk yang akan dikembangkan dan menganalisis kompetensi inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Kajian ini sangat menentukan dalam menentukan pola keterkaitan antara KI dan KD dalam suatu materi yang dipilih. Hasil investigasi digunakan untuk menganalisis indikator pembelajaran dalam rangka membangun produk untuk tujuan pembelajaran. Penciptaan tujuan ini dapat memfasilitasi penentuan skala materi yang disampaikan, identifikasi jenis pembelajaran yang digunakan, pengembangan kisi evaluasi dan pencapaian keterampilan yang diperlukan. Kesulitan belajar

tersebut adalah Hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang rendah, terukur dari kurangnya penggunaan media sehingga siswa tampak kurang tertarik saat melakukan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan guru yang memiliki banyak tanggung jawab sehingga tidak memiliki waktu untuk mempersiapkan media pembelajaran yang lebih kreatif. Permasalahan di atas dijadikan sebagai dasar dalam menentukan *Flash Card* yang dibutuhkan agar dalam penerapannya tepat dan efisien.

### 3. *Develop preliminary form of product* (Pengembangan Draft Produk)

Tahap pengembangan draft adalah kegiatan penyusunan produk *Flash Card* dengan tema 7 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Batu Kumbang. Penyusunan produk awal media *Flash Card* pembelajaran akan menghasilkan produk *Flash Card* yang didalamnya mencakup:

- a. Media *Flash Card* dibuat menggunakan kertas karton dan menggunakan papan yang dialas menggunakan triplek agar bertahan lama dan tidak mudah rusak.
- b. Media *Flash Card* dibuat sesuai dengan KD dan indikator materi tema 7 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku serta disesuaikan dengan soal pada materi tersebut.
- c. Ukuran media *Flash Card* ini yaitu 11 x 8 cm.

### 4. *Preliminary field testing* (Uji coba Lapangan Awal)

Tahap selanjutnya yaitu melakukan uji coba awal lapangan. Dalam uji coba awal lapangan ini adalah memvalidasi media *Flash Card* yang akan

diuji cobakan kepada subjek. Validasi melibatkan dua dosen ahli media, materi dan tiga praktisi. Validasi ini bertujuan untuk mendapatkan masukan dan saran dari dosen ahli dan praktisi tentang kebenaran isi, format dan desain dari media *Flash Card* yang dikembangkan.

5. *Main product revision* (Merevisi Hasil Uji coba)

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah merevisi produk yang sudah dikembangkan. Hasil penilaian yang berupa saran dan masukan dari validator dijadikan acuan dalam merevisi kembali media *Flash Card* pada materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku ditahap selanjutnya. Hasil dari prosedur peninjauan pada tahap uji lapangan utama adalah layak dan cocok untuk uji coba terbatas.

6. *Main field testing* ( Pengujian Lapangan Utama)

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah uji coba terbatas yang dilakukan di SDN 3 Batu Kumbang pada siswa kelas IV A dengan tujuan siswa bisa memberikan informasi dan masukan serta saran berupa pengisian angket mengenai kelayakan media *Flash Card* untuk dijadikan revisi. Siswa yang dibutuhkan dalam uji coba terbatas adalah 10 orang siswa.

7. *Operational product revision* (Penyempurnaan produk hasil uji lapangan)

Pada tahap ini, tindakannya adalah memperbaiki produk berdasarkan hasil komentar dan saran dari validator yang dijadikan panduan untuk revisi produk media *Flash Card* materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku layak dan siap diuji lapangan.

8. *Operational field testing* (Uji pelaksanaan Lapangan operasional)

Pada tahap ini, tujuannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan melakukan uji coba yang dilakukan di Kelas IV B SDN 3 Batu Kumbang sebagai uji coba lapangan pada tahap uji coba lapangan operasional.

9. *Final product revision* (Penyempurnaan produk akhir)

Pada tahap ini kegiatan produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan sebagai bentuk penyempurnaan produk yang dikembangkan sehingga dapat diterapkan untuk sekolah lainnya.

### **3.3. Uji Coba Produk**

Tujuan dari pengujian produk adalah untuk mengumpulkan data yang digunakan untuk meningkatkan validitas dan kepraktisan produk. Untuk mendapatkan hasil tes akhir dari ada tidaknya peningkatan hasil belajar siswa, maka dilakukan uji coba produk menggunakan produk pengembangan media *Flash Card* pada siswa kelas IV dimateri tema 7 sub tema 1 pembelajaran ke3.

#### **3.3.1. Desain Uji Coba**

Desain Pengujian adalah aktivitas pengembangan individu. Tindakan yang dilakukan dimulai dengan melakukan observasi lapangan, pembuatan bahan terpadu dan pengujian barang dengan validasi banyak ahli. Untuk mencapai validitas dan kepraktisan produk, desain uji produk berusaha mengumpulkan data yang diperlukan untuk meningkatkan proses. Produk yang dihasilkan diujicobakan atau dibatasi pada uji coba

kelompok kecil terhadap 10 siswa Kelas IV A SDN 3 Batu Kumbang. uji coba lapangan dilakukan siswa kelas IV B SDN 3 Batu Kumbang.

#### **3.4. Subjek Uji Coba**

Dalam penelitian ini peserta tes adalah siswa Kelas IV B SDN 3 Batu Kumbang uji lapangan dan uji coba terbatas kelas IV A SDN 3 Batu Kumbang. Hal ini dilakukan agar peneliti bisa mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan terhadap ketercapaian proses pembelajaran yang efektif setelah digunakan media *Flash Card* yang bertempat di SDN 3 Batu Kumbang. Penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2020/2021.

#### **3.5. Jenis Data**

Data yang yang diperoleh dalam penelitian pengembangan ini berupa kualitatif dan kuantitatif.

##### **a. Data Kualitatif**

Data kualitatif adalah informasi dari ahli materi, ahli media, reaksi guru dan siswa, dalam bentuk komentar dan gagasan. Data kualitatif ini berasal dari temuan validasi produk dan digunakan sebagai acuan untuk review produk yang dibuat.

##### **b. Data Kuantitatif**

Data kuantitatif adalah data berupa evaluasi produk, evaluasi lembar skor, penilaian siswa dan tes hasil belajar. Kualitas produk yang dihasilkan digunakan sebagai data kuantitatif ini.

### 3.6. Teknik Pengumpulan Data

Strategi teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

#### a. Teknik Tes

Tes digunakan untuk mengukur kemampuan belajar dasar siswa. Dalam situasi ini diketahui bahwa tes menunjukkan seberapa jauh peserta membuat kemajuan atau kemajuan dalam jumlah waktu tertentu setelah pembelajaran mereka. Menguji hasil belajar siswa IV SD Negeri 3 Batu Kumbang dengan memberikan pre-test dan post-test. Pembelajaran yang dilakukan efektif jika memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70% sedangkan yang tidak tuntas 30%. tes dilakukan dengan cara memberikan soal-soal berupa pilihan ganda dengan jumlah 20 Artikel sesuai dengan keterampilan yang akan diperoleh. Lembar soal ini berusaha menilai hasil tes siswa setelah media digunakan *Flash Card*. Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai hasil belajar tersebut adalah:

Tes adalah penghitungan pengetahuan atau praktik atau cara lain yang digunakan orang atau organisasi untuk mengukur kemampuan, kecerdasan, keterampilan, atau kompetensi. Ujian adalah serangkaian tugas yang harus dilakukan dan pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa untuk menilai pemahaman dan pengetahuan mereka tentang isi dan tujuan pembelajaran, menurut Poerwati (2008:37).

## b. Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati sudah sejauh mana peneliti mampu melaksanakan keterlaksanaan pembelajaran dengan baik dan guru bisa memberikan penilaian pada kisi-kisi lembar Observasi keterlaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan observasi dilakukan sesuai dengan pedoman lembar observasi yang disusun, pelaksanaan observasi dilakukan oleh guru dengan berpedoman pada lembar observasi, penilaian pelaksanaan observasi dilakukan dengan cara memberikan tanda cek list (√) pada kolom sesuai pernyataan seperti (1) mengolah kelas dengan baik, (2) menciptakan komunikasi yang baik dengan siswa, (3) melakukan pembelajaran secara berurut, (4) menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, (5) kemampuan menanggapi pertanyaan, (6) kemampuan menyesuaikan waktu, (7) menguasai materi pembelajaran, (8) mampu membuat siswa fokus belajar. Setiap pernyataan guru harus memberikan penilaian sesuai skor yang sudah disediakan dengan kriteria penilaian.

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan oleh Guru kelas IV SDN 3 Batu Kumbang untuk menilai proses pembelajaran yang dilakukan peneliti yang nantinya akan diberi masukan berupa saran dan kritikan sebagai perbaikan proses pembelajaran. Observasi guru juga dimaksudkan untuk memperkuat data penelitian sesuai dengan kebutuhan. Observasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan orang maupun objek lainnya. Sugiyono (2019:203) Menurutnya penerapan pendekatan pengumpulan data observasional dalam kaitannya dengan perilaku

manusia, proses kerja, kejadian alam dan observasi responden tidak terlalu besar.

c. Angket

Angket yang digunakan untuk uji kelayakan pada ahli dan praktisi, isi angket, antara lain (1) menurut isi: kelengkapan materi, kedalaman materi, ketepatan materi dan materi penunjang pembelajaran; (2) kecocokan bahasa, komunikatifitas bahasa, kesinambungan siswa dan kesinambungan gagasan secara umum; (4) penempatan yang akurat, meliputi: pemilihan desain, pemilihan warna; ilustrasi dan penggunaan surat. (3) penyampaian yang tepat dari pengajuan: gaya penyajian, penyajian dan kelengkapan, Ada juga bagian untuk observasi, ide dan kritik pada produk media *flash card*. Suatu media Pembelajaran harus praktis ketika skor setidaknya 61 di atas 60. Data diperiksa pada tanggapan siswa terhadap inisiatif media pembelajaran. Proporsi jawaban siswa ditentukan oleh rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Keterangan : P = respon peserta didik

Observasi digunakan untuk pengumpulan data ketepatan komponen media pembelajaran, dengan merancang media pembelajaran, atau merancangnya, dan apakah kompetensi utama dan keterampilan dasar bahan media pembelajaran sudah sesuai. Siswa kelas empat di bangsa saya keragaman ras dan agama. Kuesioner Sugiyono (2019:199) merupakan pengumpulan data strategis yang memungkinkan responden memiliki

pertanyaan atau pertanyaan tertulis yang berbeda. Kuesioner dimaksudkan untuk bahan-bahan tertentu dan pengumpulan bahan informasi untuk pembangunan berkelanjutan dijelaskan oleh para profesional media, instruktur dan peneliti media.

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan fakta melalui penggunaan dokumen. Dokumen adalah catatan peristiwa yang berupa tulisan, gambar, atau kreasi monumental dari seseorang. Dokumentasi yang digunakan untuk mengumpulkan data dan identitas dari sekolah meliputi nama siswa, nomor identifikasi siswa dan daftar nilai sekolah dengan memeriksa catatan saat ini. Dokumentasi juga digunakan dalam proses penelitian untuk pengambilan foto dan video.

### **3.7. Instrumen Pengumpulan Data**

1. Instrument tes

Tes adalah serangkaian tugas yang harus dikerjakan dan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa untuk menilai pengetahuan dan penguasaan isi dan tujuan pendidikan, menurut Poerwati (2008:37). Tes yang dilakukan Anas Sudijono (2015:67) berfungsi sebagai 2 alat ukur, yaitu:

1. Tes sebagai alat ukur siswa. Dalam skenario ini, setelah belajar dalam jangka waktu tertentu, ujian berhasil menilai tingkat pertumbuhan atau kemajuan yang dicapai siswa.

2. ujian sebagai alat untuk mengukur keberhasilan suatu program pembelajaran, dalam hal ini dimungkinkan untuk menilai seberapa jauh telah ditempuh oleh mata kuliah yang ditentukan.

Teknik tes digunakan dalam penelitian ini untuk menilai keterampilan dasar dan pencapaian hasil belajar. Tes yang diberikan berbentuk soal pilihan ganda dengan jumlah 20 soal. Sedangkan untuk mengukur indikator soal tersebut peneliti menggunakan Taksonomi Bloom dengan tingkatan C1, C2, C3. Kisi-kisi soal ada pada lampiran 14 halaman 130-131.

Materi tes tentang keragaman suku bangsa dan agama di negeriku Berisi tiga mata pelajaran: Bahasa Indonesia, Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan (PPKN), IPS. Tes diberikan kepada siswa secara individu untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran tematik melalui media *Flash Card*. Siswa mengerjakan soal pilihan ganda sebanyak 20 soal dengan cara memberi tanda silang pada jawaban yang dianggap paling benar.

2. Lembar Observasi keterlaksanaan pembelajaran

Pelaksanaan observasi dilakukan oleh guru dengan berpedoman pada lembar observasi, penilaian pelaksanaan observasi dilakukan dengan cara memberikan tanda *chek list* (√) pada kolom sesuai skor yang sudah disediakan dengan kriteria penilaian di bawah ini.

**Tabel 3.1 Kategori Keterlaksanaan**

No	Keterangan	Skor
1.	Tidak Terlaksana	1
2.	Kurang Terlaksana	2
3.	Cukup Terlaksana	3
4.	Terlaksana	4
5.	Sangat Terlaksana	5

**Tabel 3.2 Kisi kisi lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran**

No	Pernyataan	Nomor instrument	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Mengolah kelas dengan baik	2					
2.	Menciptakan komunikasi yang baik dengan siswa	3					
3.	Melakukan pembelajaran secara berurut	4					
4.	Menciptakan suasana kelas yang menyenangkan	1					
5.	Kemampuan menanggapi pertanyaan	6					
6.	Kemampuan menyesuaikan waktu	7					
7.	Menguasai materi Pembelajaran	5					
8.	Mampu membuat siswa fokus belajar	8					
<b>Jumlah</b>							

### 3. Angket

#### a. Lembar Angket validasi ahli media

Validasi oleh Pakar Media diberikan kepada profesor atau pakar dibidang media. Lengkapi pertanyaan pada kolom yang tersedia dengan kriteria evaluasi berikut dengan menambahkan tanda *cek list*:

Tabel 3.3 Kisi-kisi angket validasi ahli media

No	Aspek	Indikator	No Butir
1.	Materi	Media <i>Flash Card</i> yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran.	1,2,3
		Media <i>Flash Card</i> yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	
		penggunaan media <i>Flash Card</i> sesuai dengan Kompetensi Dasar.	
2.	Ilustrasi	Media <i>Flash Card</i> yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.	4,5
		Media <i>Flash Card</i> dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran.	
3.	Kualitas dan Tampilan Media	Tampilan media <i>Flash Card</i> menarik perhatian siswa.	6,7
		Media <i>Flash Card</i> yang digunakan tidak mudah rusak.	
4	Daya Tarik	Penggunaan media <i>Flash Card</i> dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru.	8,9
		Penggunaan media <i>Flash Card</i> dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa.	

## b. Lembar Angket validasi ahli materi

Satu dosen atau instruktur profesional akan mendapatkan validasi konten. Validasi ahli materi yang memuat kesesuaian media dan SK/KD kesesuaian media yang dicakup oleh perangkat pendidikan, khususnya RPP. Pengisian angket dengan memberika tanda *chek list* (✓) pada kolom yang sudah disediakan dengan kriteria penilaian dibawah ini.

Tabel 3.4 Kategori penilaian

No.	Keterangan	Skor
1.	Tidak sesuai, tidak tepat, tidak jelas dan tidak menarik	1
2.	Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik.	2
3.	Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, dan cukup menarik	3
4.	Tepat, sesuai, jelas, menarik.	4
5.	Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik.	5

Tabel 3.5 Kisi-kisi angket validasi ahli materi

Aspek	Indikator	No butir
Keakuratan materi	keakuratan gambar dan ilustrasi	1,2,3
	Keakuratan soal	
	Keakuratan prinsip dan contoh	
Kesesuaian materi	Keluasan materi	4,5,6
	Kelengkapan materi	
	Kedalaman materi	

c. Lembar Angket respon siswa

Tabel 3.6 Lembar angket respon siswa

No	Pernyataan	Skor				
		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 pembelajaran <i>Flash Card</i> ini tidak mengandung unsur nilai-nilai negative					

### 3.8. Metode Analisis Data

Data yang dikumpulkan dari penelitian ini telah diperiksa dan direvisi untuk menghasilkan media *Flash Card* yang layak, berguna dan efektif untuk belajar dengan benar sesuai dengan persyaratan tertentu.

#### 1. Analisis Kevalidan

Menurut Rochmad (2012:69) kevalidan suatu media *Flash Card* Tematik Hal ini dapat mengacu pada dua aspek, yaitu apakah media yang dihasilkan bersifat teoritis dan apakah komponen-komponen dari masing-masing komponen tersebut saling berkaitan. Jika perangkat pembelajaran dianggap layak digunakan oleh validator dengan revisi atau tanpa revisi maka media validasi dianggap valid. Jika nilai lebih dari A media pembelajaran dikatakan valid 75, minimal 76. Analisis data hasil validasi media pembelajaran yang dilakukan dengan mencari rata-rata penilaian validator. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$NV = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Keterangan: NV = Nilai uji validitas produk

Untuk menghitung rata-rata nilai kevalidan dari keseluruhan validator menggunakan rumus dibawah ini:

$$p = \frac{\sum x_i}{n}$$

$p$  = Rata-rata nilai kevalidan

$\sum x_i$  = Jumlah nilai validator

$n$  = Banyak validator

Penetapan kriteria kualifikasi untuk menganalisis nilai rata-rata yang digunakan pada tabel di bawah ini akan menyempurnakan data dari hasil evaluasi

**Tabel 3.7 Kategori Kevalidan Produk**

interval skor	Kriteria kevalidan
$0 < NV \leq 55$	Tidak Valid
$55 < NV \leq 75$	Cukup valid
$75 < NV \leq 85$	Valid
$85 < NV \leq 100$	Sangat Valid

Purwanto (Septiyanti, 2017).

## 2. Analisis Kepraktisan

Menurut Rochmad (2012:70) menyatakan bahwa media pembelajaran praktis ketika praktisi atau ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan dalam domain tersebut. Jika nilai di atas 60 minimal 61 dianggap sebagai media pembelajaran yang praktis. Data dievaluasi tentang respon siswa terhadap media kegiatan pembelajaran. Persentase respon siswa ditentukan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Keterangan :P = respon peserta didik

Untuk menghitung nilai rata-rata dari angket respond siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x_i}{n}$$

$p$  = Rata-rata respon siswa

$\sum x_i$  = Jumlah nilai respon siswa

$n$  = Banyak siswa

**Tabel 3.8 Kriteria Angket Respon Siswa**

Interval Skor	Kriteria Kepraktisan
$0 < P \leq 20$	Tidak Praktis
$20 < P \leq 40$	Kurang Praktis
$40 < P \leq 60$	Cukup Praktis
$60 < P \leq 80$	Praktis
$80 < P \leq 100$	Sangat Praktis

Ridwan (Septiyanti, 2017)

### 3. Analisis keefektifan

Uji keefektifan data lapangan dapat dianalisis dengan memberikan pre-test dan post-test hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Batu Kumbang. Pembelajaran efektif apabila memenuhi syarat ketuntasan minimal (KKM) 75%. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yang dihitung melalui *pretest* dan *posttest* dapat dihitung dengan rumus *N-Gain*, Hake ( dalam Mastang 2017:67)

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{100 - \text{skor pretest}}$$

Skor uji N-gain dapat dilihat dalam tabel:

**Tabel 3.9 Nilai Gain**

Nilai-gain	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

(Lestari, 2017:66)