

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS IV SD INPRES 16
KABUPATEN SORONG**

SKRIPSI



DI SUSUN OLEH

**TRIVONA SAGARET
NIM. 148620620073**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL DAN OLAAHRAGA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH SORONG**

2025

HALAMAN JUDUL

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS IV SD INPRES 16
KABUPATEN SORONG**

SKRIPSI

**Untuk memperoleh gelar sarjana pada Universitas Pendidikan
Muahmmadiyah (UNIMUDA) Sorong**

**Dipertahankan dalam ujian
Skripsi pada Tanggal. 2025**

**Oleh
TRIVONA SAGARET**

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD INPRES 16 KABUPATEN SORONG

TRIVONA SAGARET
NIM. 148620620073

Telah disetujui tim pembimbing
Pada *Senin, 05.11.2026*.....

Pembimbing I

SyamsKusumaningrum, M.Pd.I
NIDN. 1429019001



Pembimbing II

Ahmad Yulianto, M.Pd.
NIDN. 1412019201



HALAMAN PENGESAHAN

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD INPRES 16 KABUPATEN SORONG

**TRIVONA SAGARET
NIM. 148620620073**

Skripsi ini telah di sahkan oleh Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial
dan Olahraga Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.

Pada:

Dekan FABIO



Dr. Roni Andri Pramita, M.Pd.
NIDN. 1411129001

Tim Penguji Skripsi

- 1. Muhammad Faizin, M.Pd.**
NIDN. 1428109101
- 2. Edi Sutomo, M.Pd,**
NIDN. 1416088401
- 3. Syams Kusumaningrum, M.Pd.I,**
NIDN. 1429019001

(.....)

(.....)

(.....)

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Sorong, 2025

Yang membuat pernyataan

TRIVONA SAGARET
NIM. 148620620109

MOTO

“Janganlah engkau menganggap diri-mu sendiri bijak, takutlah akan Tuhan dan jauhilah kejahatan ”(Amsal 3:7)”

Yakinlah bahwa disetiap kesulitan Pasti ada kemudahan

“Jangan Bandingkan Perjuanganmu dengan orang lain. Jangan putus asa dengan kesuksesan orang lain. Buat jalanmu sendiri dan jangan pernah menyerah. Kejarlah cita-citamu sampai engkau meraihnya.”
(Arlin Alton Sarira)

PERSEMBAHAN

Hasil penelitian ini saya persembahkan untuk:

1. Kepada kedua orang tuaku Bapak, dan Ibu, yang senantiasa memberikan dorong motivasi dukungan materi maupun moril sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
2. Keluarga besar yang telah memerikan dukungan doa dan materi serta dorongan sehingga saya lancar revisi dan Skripsi saya selesai tepat waktu.
3. Orang terkasih saya yang selalu setia menemani yang telah memberikan banyak sekali bantuan sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi saya dengan baik.
4. Sahabat saya yang telah memberikan banyak sekali bantuan sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi saya dengan baik.
5. Almamater tercinta Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong.

ABSTRAK

Trivona Saraget, *Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Inpres 16 Kabupaten Sorong*, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Fakultas Bahasa, Sosial dan Olahraga, Perogram Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2025.

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan suatu keadaan dan peneliti menggunakan angket yang kemudian diisi oleh responden sesuai dengan keadaan yang sedang dialami. *Pre-test* ini dilakukan untuk menguji perbedaan kemampuan diri siswa sebelum diberikan *treatment*.

Hasil analisis deskriptif nilai hasil belajar menyatakan bahwa adanya peningkatan hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* siswa. penerapan media *flashcard* pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata *pretest* sebesar 28.89 dibandingkan pada nilai *posttest* menunjukkan rata-rata nilai 77.03. Pada kelas yang digunakan sebagai kelas kontrol yang tidak menggunakan media *flashcard* memiliki nilai rata-rata 39.66 dan untuk nilai *posttest* memiliki nilai rata-rata 74.14. Uji normalitas nilai signifikan yang didapat pada pretes eksperimen sebesar 0,200 sedangkan pada *posttest* eksperimen sebesar 0,132 lebih besar dari 0,05 berarti *pretest* dan *posttest* mata pelajaran IPAS berdistribusi normal. Uji homogenitas nilai signifikan yang didapat 0,303 berarti varian antara kelas *pretest* dan *posttest* adalah sama (*homogen*) terhadap penggunaan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS siswa Kelas IV SD Inpres 16 kabupaten Sorong.

Kata Kunci: Media *Falshcard*, IPAS, Hasil Belajar.

ABSTRACT

Trivona Saraget, *The Influence of Flashcard Learning Media on Student Learning Outcomes in the Science Subject for Class IV of SD Inpres 16 Sorong Regency*

The purpose of this study was to describe a situation, and the researchers used a questionnaire, which respondents then filled out based on their current situation. This pre-test was conducted to assess differences in students' abilities before receiving treatment.

The results of the descriptive analysis of learning outcomes indicate that there has been an increase, as can be seen from the average pretest and posttest scores of students. The application of flashcard media in the experimental class had an average pretest score of 28.89, compared to the posttest score which showed an average score of 77.03. In the class used as a control class that did not use flashcard media, the average score was 39.66 and the posttest score had an average score of 74.14. The normality test of the significant value obtained in the experimental pretest was 0.200 while in the experimental posttest it was 0.132, which is greater than 0.05, meaning that the pretest and posttest of the science subject were normally distributed. The homogeneity test of the significant value obtained was 0.303, meaning that the variance between the pretest and posttest classes was the same (homogeneous) regarding the use of flashcard media on the science learning outcomes of class IV students of SD Inpres 16, Sorong Regency.

Keywords: *Flashcard Media, Science, Learning Outcomes*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan yang Maha Esa, yang telah memberikan kekuatan dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu, Skripsi dengan Judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Inpres Kabupaten Sorong”. Pembuatan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan dan bimbingan baik secara langsung maupun tidak langsung dari berbagai pihak

Penulis berharap semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi semua pihak dan menjadi awal untuk membuat karya yang lebih lagi.

1. **Dr. Rustamadji, M.Si.**, selaku Rektor Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong yang telah memberikan dorongan dan motivasi dalam menyusun skripsi penelitian ini.
2. **Roni Andri Paramita, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial dan Olahraga yang selalu memberi motivasi dan semangat.
3. **Desti Rahayu, M.Pd**, selaku ketua program studi Pendidikan guru sekolah dasar (PGSD) yang selalu memberikan dukungan motivasi, semangat, arahan, mulai dari penyusunan proposal hingga skripsi yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis.
4. **Syam Kusumaningrum, M.Pd** Selaku dosen pembimbing I yang selalu setia baik dan sabar dalam membimbing penulis mulai dari penyusunan proposal sampai pada tahap skripsi

5. **Ahmad Yulianto, M.Pd**, Selaku dosen pembimbing II yang telah banyak membantu selama dalam proses bimbingan sampai pada tahap ini.
6. Seluruh dosen dan civitas akademika yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama kuliah di Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.
7. Kepada kedua orang tua dan juga saudara sekalian yang telah memeberikan dukungan, semangat dan motivasi dari awal kuliah sampai pada tahap akhir yaitu penyusunan skripsi. Dan begitu banyak melimpahkan kasih sayang,serta doa tulus yang selalu beliau panjatkan dalam setiap sujudnya,dari kalian merupakan jalan yang teramat berharga yang satusatunya peneliti inginkan.

Sorong, 2026

Penulis

Trivona Saraget

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
MOTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penulisan.....	6
1.4. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1. Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2.2. Pengertian Media Pembelajaran <i>Flashcard</i>	12
2.3. Pengertian Hasil Belajar	19
2.4. Pembelajaran IPAS SD.....	24
2.5. Tujuan Pembelajaran IPAS SD.....	26
2.6. Materi Ajar IPAS SD	27
2.7. Kerangka Berpikir	28
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	30
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	31
C. Populasi dan Sampel	31
D. Variabel Penelitian	32
E. Teknik Pengumpulan Data	32

F. Teknik Analisis Data	35
G. Validasi Instrumen	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	39
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	41
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	47
BAB V PENUTUP	54
A. Kesimpulan	54
B. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	58

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting yang harus dimiliki setiap orang. Dengan pendidikan, seseorang dapat mengembangkan kemampuan serta potensi yang ada pada dirinya secara optimal dan terarah. Pendidikan dewasa ini mengalami perkembangan yang sangat pesat yang ditandai dengan berbagai inovasi baru dalam dunia IPTEK. Dengan adanya perkembangan IPTEK, manusia dituntut untuk meraih pendidikan yang setinggi-tingginya

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Oleh karena itu, jika di zaman sekarang guru kurang terampil dalam menggunakan media akan menyebabkan pembelajaran menjadi membosankan. Mengingat hal tersebut, tentu perlu adanya media pembelajaran yang tepat dan menarik dapat menumbuhkan pola berpikir peserta didik agar dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran sehingga kemudian bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik. Syaifullah dan (Hartono, 2022:71)

Pendidikan dianggap sebagai kunci untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang mendorong kemajuan suatu bangsa atau Negara. Dengan sistem pendidikan yang efektif, potensi kemajuan masa depan suatu bangsa dapat terwujud. Pendidikan berperan dalam menciptakan SDM yang unggul, yaitu generasi muda yang memiliki

kesiapan fisik, mental, dan sosial untuk menjadi agen pembangunan. Sekolah Dasar (SD) memiliki peran sentral dalam pembentukan tiga aspek kecerdasan utama, yakni intelektual, spiritual, dan emosional, yang esensial dalam menghadapi berbagai tantangan zaman (Muliastri, 2020: 16). Tujuan pendidikan SD mencakup pembentukan karakter siswa sebagai warga negara yang utuh sesuai dengan tahap perkembangannya, pembekalan pengetahuan dasar dan pemahaman terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai landasan bagi pembelajaran di jenjang yang lebih tinggi serta kehidupan dalam masyarakat. Hal tersebut dapat menjadi dasar dalam pengembangan dalam media pembelajaran *flashcard*.

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar dilakukan dengan penyelidikan sederhana dan bukan hafalan terhadap kumpulan konsep-konsep IPAS. Pembelajaran IPAS di SD mampu mengembangkan sikap ilmiah siswa, yang tercermin dalam kemampuan mereka merumuskan masalah dan menarik kesimpulan, sehingga mampu berpikir secara kritis. Dengan memanfaatkan teknologi yang canggih, guru dapat menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. (Elfiana, dkk, 2022: 524).

Media pembelajaran sendiri berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata Medium yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Penyalur”. Dengan demikian, maka media merupakan sarana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu media visual, media audio, dan media audio visual. Menggambarkan media sebagai alat yang penting dalam menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerimanya. Pada masa

awalnya, teknologi seperti VCD, LCD, proyektor, dan komputer jarang dimiliki oleh masyarakat, namun saat ini, teknologi tersebut sudah umum digunakan baik di lingkungan kerja maupun dunia pendidikan (Sundaya , 2015: 5).

Media pembelajaran adalah komponen pembelajaran yang memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran harus menjadi beberapa bagian penting dari setiap kegiatan pembelajaran di kelas yang membutuhkan perhatian pendidik dan fasilitator. Salah satu dari media pembelajaran praktis yang dapat digunakan di kelas untuk siswa MI atau SD, media yang saat ini paling banyak digunakan oleh guru pada tingkat sekolah dasar (SD).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka seseorang mempunyai hak mendapatkan pendidikan yang layak untuk mengembangkan potensi dan keterampilan dalam dirinya. Adapun fasilitator pendidikan salah satunya adalah guru. Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam perkembangan dan kemajuan peserta didiknya. Guru dituntut untuk dapat menjalankan tugas keguruannya secara professional agar pencapaian kompetensi dan kebutuhan peserta didik bisa tercapai. Maka dari itu, berhasil atau tidaknya suatu pendidikan dalam suatu negara salah satunya adalah karena guru

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dipahami bahwa dunia Pendidikan harus mengadopsi inovasi dan kreativitas, terutama dalam mengintegrasikan kemajuan teknologi terbaru di lingkungan sekolah untuk mendukung penggunaan media pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk

membangkitkan semangat siswa, membuat mereka terlibat, dan merasa senang selama proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar secara optimal. Media yang digunakan untuk tujuan pendidikan harus menarik dan melibatkan siswa dalam aktivitas yang berarti, baik secara mental maupun fisik, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Pengamatan peneliti pada SD Inpres 16 Kabupaten Sorong sebanyak 20 orang siswa ditemukan permasalahan pada mata pelajaran IPAS sering dialami oleh siswa di sekolah, terutama di kelas IV SD Inpres 16 Kabupaten Sorong. Ada berbagai faktor penyebabnya, seperti kurangnya pemahaman siswa, kurangnya konsentrasi, dan tidak ada ketertarikan pada mata pelajaran IPAS, kurangnya kreativitas dan inovasi dalam penggunaan media dalam proses pembelajaran sehingga menimbulkan rasa jenuh. Berdasarkan observasi awal saya di kelas IV SD Inpres 16 Kabupaten Sorong, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih sangat rendah dan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* Hasil belajar yang di peroleh siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Inpres 16 Kabupaten Sorong tersebut masih tergolong rendah. Maka media *flashcard* yang akan di gunakan sebagai media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik terlibat aktif dalam proses belajar.

Maka dari permasalahan tersebut, diperlukan solusi dalam kegiatan pembelajaran. Solusi tersebut diantaranya penggunaan media pembelajaran yang menarik saat kegiatan pembelajaran dalam bentuk kartu pembelajaran. Salah satu alternatif media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan

pembelajaran mata pelajaran IPAS Kelas IV SD Inpres 16 Kabupaten Sorong yaitu dengan penggunaan media pembelajaran *flashcard* dalam bentuk video tersebut. Maka pembelajaran *flashcard* dapat membuat proses pembelajaran menjadi efektif, mengarahkan perhatian siswa agar meningkatkan konsentrasi pada materi yang dipelajari sehingga proses pembelajaran menjadi menarik dan memberikan pengalaman langsung kepada siswa tentang kejadian atau peristiwa.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard* akan menarik perhatian siswa dan menghilangkan rasa jenuh pada mata pelajaran IPAS. Beberapa penelitian juga menyatakan bahwa media pembelajaran *flashcard* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS. Dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard* dalam pembelajaran IPAS dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena media pembelajaran *flashcard* merupakan suatu cara agar siswa dapat aktif pada saat pembelajaran di kelas IV SD Inpres 16 Kabupaten Sorong dan juga dapat membuat siswa antusias dan semangat untuk belajar, berdasarkan hal tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Inpres 16 Kabupaten Sorong”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh dalam penggunaan media

pembelajaran *flashcard* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres 16 Kabupaten Sorong ?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS Kelas IV SD Inpres 16 Kabupaten Sorong.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan penelitian ini dan dapat bermanfaat sekaligus sebagai bahan masukan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard* kelas IV di sekolah dasar (SD) Inpres 16 Kabupaten Sorong.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk melakukan pembenahan serta koreksi diri bagi pengembangan profesionalisme dalam pelaksanaan tugas profesinya dengan menerapkan media pembelajaran *flashcard*.

b. Bagi Sekolah

Dapat menambah sarana pendidikan baru yang dapat dipersiapkan sebagai langkah awal siswa di sekolah dasar. Diharapkan dapat bermanfaat bagi lulusan yang dihasilkan, sehingga kualitas lulusan lebih bermutu dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah

c. Bagi Siswa

Media pembelajaran *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS, dapat menambah motivasi dan hasil belajar siswa yang baik dan menimbulkan pembelajaran yang menyenangkan dari diri siswa.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan tentang penggunaan media pembelajaran *flashcard* dan bisa memotivasi kepada peneliti selanjutnya

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan masukan dan dapat dijadikan acuan apabila melakukan penelitian dengan topik permasalahan yang sama

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang disengaja dan diusahakan untuk diikutkan dalam menyampaikan pengetahuan yang dimiliki oleh guru yang professional seperti dalam salah satu capaian pembelajaran yaitu tercapainya tujuan dari kurikulum yang direncanakan dalam pembelajaran. Pembelajaran pada hakikatnya adalah menjadikan seorang siswa atau kelompok yang perlu dorongan dan diberikan suatu peluang untuk memperoleh dan mencari informasi dari berbagai sumber belajar. Rahmi Ramadhani (2020:20)

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 1 ayat 20 yang dikutip dalam buku karya Rusman bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Sedangkan menurut Warsita yang dikutip dalam buku karya Rusman mengatakan bahwa “Pembelajaran adalah suatu usaha untuk melakukan kegiatan agar peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk pembelajaran peserta didik.” Dengan istilah lain pembelajaran merupakan suatu kondisi yang diciptakan agar dapat terjadinya proses kegiatan belajar. Rusman. (2017: 84)

Menurut Gagne dan Briggs yang dikutip dalam buku karya Lefudin, pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi urutan peristiwa yang dirancang, kemudian disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya

proses belajar siswa yang bersifat internal. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, pembelajaran adalah suatu kegiatan guru yang secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Sedangkan dalam UUSPN No.20 Tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dalam pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Lefudin. (2017:13)

Sedangkan menurut Susilana & Riyana yang dikutip dalam skripsi karya Angel Tri Hartati, mengatakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses kegiatan yang melibatkan seseorang dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Ciri utama dari kegiatan pembelajaran adalah adanya suatu interaksi. Interaksi yang dilakukan siswa dan lingkungan belajarnya, baik itu dengan guru, teman-temannya, media pembelajaran, alat pembelajarannya, dan sumber-sumber belajar lainnya. Sebagai sebuah sistem, masing-masing bagian membentuk sebuah integritas atau satu kesatuan yang utuh. Masing-masing komponen saling berinteraksi yaitu saling berhubungan secara aktif dan saling memengaruhi. Contohnya, dalam menentukan bahan pembelajaran merujuk pada tujuan yang telah ditentukan, serta bagaimana materi tersebut disampaikan akan menggunakan strategi yang tepat didukung oleh media yang sesuai.

Jadi dari pengertian beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu interaksi yang terjadi antara guru dan siswa dalam suatu lingkungan tertentu dengan menjalankan serangkaian

pembelajaran yang telah guru susun dengan memanfaatkan fasilitas yang ada untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sedangkan menurut Gerlach & Ely yang dikutip dalam buku karya Azhar Arsyad (2019:52) mengatakan bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau, kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperbolehkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Jadi dari pemaparan tersebut guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan suatu media. Dan pengertian secara khusus yaitu media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk memperoleh, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Azhar Arsyad. (2004:3)

AECT (*Association of Education and Communication Technology*), mengemukakan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Menurut Heinich dan kawan-kawan yang dikutip dalam buku karya Cecep Kustandi, Bambang Sutipto mengemukakan istilah *medium* sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Sejalan dengan batasan ini, menurut Hamidjojo dalam Latuheru yang dikutip dalam buku karya Cecep Kustandi, Bambang Sutipto memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang

dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Cecep Kustandi, (2013:3)

National Education Association (NEA) atau Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan Amerika yang dikutip dalam buku karya Rusman mendefinisikan bahwa “media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.” Media adalah alat komunikasi untuk menyampaikan pesan dan sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran.

Menurut Miarso yang dikutip dalam buku karya Rusman mengatakan bahwa “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras.

Jadi dari pengertian beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan wahana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan yang diteruskan kepada penerima. Pesan atau bahan ajar yang disampaikan yaitu materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran atau sejumlah kompetensi yang telah dirumuskan,

sehingga dalam prosesnya memerlukan media sebagai subsistem pembelajaran.

2.2. Pengertian Media Pembelajaran *Flashcard*

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang ingin disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pelajaran dapat lebih meningkat serta membentuk pengetahuan siswa.

Flashcard adalah salah satu media berbentuk kartu bergambar yang terdiri dari 2 sisi yaitu sisi depan serta sisi belakang, pada sisi depan isinya terdiri dari gambar serta pada sisi belakang isinya penjelasan atau keterangan dari gambar. *Flashcard* juga dapat diartikan sebagai kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar.

Menurut Satriana (2013:15) mengatakan bahwa *flashcard* adalah media visual berupa kartu yang membuat gambar yang berhubungan dengan pokok bahasan, sehingga dapat menyalurkan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan.



Gambar 2.1. *Flashcard* tanpa depan dan belakang

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* adalah media visual yang berbentuk kartu terdapat tulisan dan gambar, berisi pokok bahasan tertentu sehingga memudahkan siswa dalam mencerna tulisan.

a. Karakteristik Media *Flashcard*

Karakteristik media pembelajaran *flashcard* ada bermacam macam, seperti yang dikatakan oleh Indriana, pertama, ukuran *flashcard* sekitar 20 x 30 cm. kedua gambar yang disajikan berhubungan dengan materi pembelajaran. Ketiga media ini digunakan untuk kelompok kecil kurang lebih 25 orang. Sedangkan menurut Pujiati karakteristik media *flashcard* yaitu memuat tampilan huruf dengan ukuran cukup besar dan berwarna mencolok dengan latar polos, kontras dibandingkan warna huruf. Jadi dari pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik media *flashcard* adalah kartu gambar yang memiliki ukuran tertentu yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kartu tersebut berisi materi pembelajaran

Flashcard merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. Dari pengertian *flashcard* di atas yaitu kartu belajar yang efektif

mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang terdapat pada kartu. Maka dapat disimpulkan bahwa *flashcard* memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) *Flashcard* berupa kartu bergambar yang efektif
- b) Mempunyai dua sisi depan dan belakang
- c) Sisi depan berisi gambar atau tanda symbol
- d) Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, uraian.
- e) Sederhana dan mudah membuatnya

Sedangkan media *flashcard* adalah kartu bergambar yang dapat mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu tersebut. *Flashcard* merupakan media yang praktis dan aplikatif yang menyajikan pesan yang singkat sesuai dengan kebutuhan.

Adapun karakteristik media *flashcard* yang yakni kartu belajar yang mempunyai dua sisi depan belakang dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu untuk mengarahkan dan mengingatkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu serta sederhana dan mudah dalam membuatnya. (Henny Lailusmi, 2022)

b. Komponen Media *Flashcard*

Adapun komponen-komponen media *flashcard* adalah sebagai berikut:

a) Kesederhanaan (*Simplicity*)

Bentuk media harus ringkas, sederhana dan dibatasi pada hal-hal yang penting saja. Konsep tergambar dengan jelas serta mudah dipahami dan menggunakan tulisan yang jelas, sederhana serta mudah dibaca.

b) Kesatuan (*Unity*)

Prinsip kesatuan mengacu kepada hubungan yang terdapat diantara unsur-unsur visual dalam kesatuan fungsinya secara keseluruhan. Bentuk kesatuan dapat dinyatakan dengan unsur-unsur yang saling menunjang, atau dengan menggunakan petunjuk seperti anak panah atau alat-alat visual seperti garis, bentuk, warna, tekstur, dan ruang yang dilukis dalam suatu halaman

c) Penekanan (*Emphasis*)

Prinsip penekanan mengacu pada penekanan terhadap salah satu unsur-unsur yang akan memuaskan hasil belajar dan perhatian peserta didik. Prinsip penekanan dapat ditunjukkan melalui penggunaan ukuran tertentu, gambar perspektif atau dengan warna tertentu pada unsur yang paling penting

d) Keseimbangan (*Balance*)

Jenis keseimbangan ada dua yaitu formal dan informal.

Keseimbangan formal adalah keseimbangan yang bentuknya

simetris. Sedangkan keseimbangan informal sebaliknya atau bentuknya tidak simetris. Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris

e) Alat-alat Visual

Alat- alat visual yang dapat membantu keberhasilan penggunaan media ini antara lain bentuk, warna, tekstur, dan ruang. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan komponen-komponen yang terdapat dalam media flashcard antara lain: kesederhanaan (*Simplicity*), kesatuan (*Unity*), penekanan (*Emphasis*), keseimbangan (*Balance*), dan alat-alat visual. (Henny Lailusmi, 2022).

c. Kelebihan dan Kekurangan *Flashcard*

Media *flashcard* memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

- 1) Mudah dibawa ke mana-mana: yakni dengan ukuran yang tidak besar dan ringan *flashcard* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga *flashcard* tidak membutuhkan ruang yang luas, juga dapat digunakan di mana saja, di kelas maupun di luar kelas
- 2) Praktis: yakni dilihat dari cara pembuatannya dan penggunaanya, media *flashcard* termasuk media yang sangat praktis, karena dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki kemahiran atau keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakannya kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tetap tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan

cara diikat atau dapat menggunakan kotak khusus agar tidak tercecer.

- 3) Gampang diingat: karakteristik media *flashcard* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Pesan-pesan pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali sebuah konsep pembelajaran.
- 4) Menyenangkan: penggunaan media *flashcard* dapat dilakukan melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari suatu benda atau nama-nama tertentu dari *flashcard* yang disimpan secara acak, hal ini diharapkan dapat mengasah kemampuan kognitif dan psikomotorik siswa

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *flashcard* antara lain: mudah dibawa, praktis, gampang diingat dan menyenangkan. Selain itu media *flashcard* dapat membantu siswa dalam hal kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata sehingga dapat meningkatkan kosa kata siswa. (Fajar Ahmad, 2021).

Media *flashcard* juga dapat memudahkan siswa dalam mengingat sebuah pembelajaran yang diberikan oleh guru, dikarenakan dengan model yang simpel, berwarna serta menarik dan juga gampang dibawa ke mana-mana akan dapat mempermudah siswa belajar mengenai pembelajaran yang ada di mana saja. Dan media ini juga merupakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk

meningkatkan beberapa aspek: mempertajam daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan pengetahuan

Selain kelebihan yang dapat ditemukan pada media *flashcard* namun, media *flashcard* juga memiliki beberapa kekurangan. Adapun kekurangan-kekurangan dari penggunaan media *flashcard* antara lain: (1) Gambar hanya menekankan persepsi indra mata, (2) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran, (3) ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar. (Ulfa, 2020)

d. Langkah-Langkah pembuatan *Flashcard*

Untuk membuat flashcard, siapkan media (kartu kertas), tentukan informasi penting yang akan diajarkan, dan buat kartu dengan pertanyaan atau istilah di satu sisi serta jawaban atau definisi di sisi lain, lalu tambahkan gambar atau visual pendukung. Anda juga bisa menyertakan audio, personalisasi setiap kartu, dan menyimpan hasilnya untuk digunakan belajar.

Dalam pembuatan media tentunya ada langkah-langkah yang harus dilakukan. Jadi, langkah-langkah pembuatan media flashcard yang dibuat peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan bahan-bahan pembuatan media *flashcard*
 - a. Kertas art carton 400 Gsm
- 2) Menyiapkan alat-alat pembuatan media *flashcard*
 - a. Laptop
 - b. Printer

- 3) Mencari gambar sesuai materi. IPAS yang sementara di pelajari
- 4) Mendesain media *flashcard* (sebagaimana terlampir)
- 5) Proses pencetakan media *flashcard*.

e. Manfaat Media *Flashcard*

Flashcard merupakan media yang berbentuk kartu bergambar yang dibuat dengan menggunakan foto atau gambar, pada bagian belakang terdapat keterangan dari gambar yang ada pada *flashcard* tersebut. Dengan menggunakan media *flashcard* memiliki banyak manfaat diantaranya mengasah kecerdasan otak (kognitif) maupun kecerdasan sosial anak. Adapun secara terperinci manfaatnya sebagai berikut :

a. Mengasah kemampuan bersosialisasi

Permainan *flashcard* dilakukan secara bersama-sama sehingga dapat mengasah kemampuan bersosialisasi anak

b. Belajar Memahami Aturan

Belajar memahami aturan dan memahami aturan yang berlaku pada permainan sehingga anak belajar disiplin dengan aturan mainnya

c. Menambah Wawasan

Sambil bermain *flashcard*, pengetahuan anak pun bertambah, terutama dalam permainan *flashcard* yang diperuntukkan untuk menambah pengetahuan pada anak

2.3. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu atau pun dari pembelajaran yang

bertujuan atau yang direncanakan. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh tiap individu dalam seluruh atau rangkaian proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya.

Suatu proses belajar mengajar terdapat sesuatu yang telah tercapai, dalam suatu proses pembelajaran yang telah tercapai disebut dengan hasil belajar. Berikut adalah beberapa pendapat tentang pengertian hasil belajar. Menurut Suprijono dalam Tumanggor (2021:44) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Selain itu, menurut Lindgren dalam Cahyati, (2021:31-33) hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap. Menurut Gagne dan Briggs dalam Jawawi, Fradani Crusma Ayis (2021: 40) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan diamati melalui penampilan siswa (*learner's performance*).

Hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang utuh yang mencakup kemampuan kognitif atau pengetahuan, kemampuan psikomotorik atau keterampilan, dan kemampuan afektif atau perilaku. Penilaian hasil belajar adalah kegiatan yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana proses belajar dan pembelajaran berjalan secara efektif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai, pengertian, apresiasi,

sikap, keterampilan, dan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah melalui proses pembelajaran.

a. Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Menurut Purwanto dalam Mirdanda (2018:21-23) menyatakan bahwa yang dapat mempengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor dalam diri peserta didik (*intern*) dan faktor dari luar diri peserta didik (*ekstern*). Faktor dari dalam yakni fisiologi dan psikologi sedangkan faktor dari luar yakni lingkungan dan instrumental.

Terdapat 2 faktor utama yang mempengaruhi pencapaian prestasi belajar siswa yaitu sebagai berikut:

1. Faktor Internal

- a. Kesehatan fisik, kesehatan yang bugar akan mendukung seorang siswa untuk melakukan kegiatan belajar dengan sangat baik, sehingga ia akan dapat prestasi belajar yang baik. Sebaliknya, siswa yang sakit akan kesulitan berkonsentrasi dalam pembelajaran sehingga akan menyebabkan rendahnya hasil belajar
- b. Psikologis, terdiri dari bakat, kreativitas, motivasi, dan kondisi emosi yang stabil

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal ialah faktor yang berasal dari luar individu, baik berupa lingkungan fisik maupun lingkungan sosial

- a) Lingkungan fisik sekolah ialah lingkungan yang berupa sarana dan

prasarana yang tersedia di sekolah. Sarana dan prasarana yang memadai seperti ruangan kelas dengan penerangan, ventilasi udara yang baik, tersedia penyejuk ruangan, *LCD*, papan tulis, spidol, perpustakaan yang lengkap, dan sarana penunjang belajar lainnya. Kelengkapan sarana dan prasarana akan sangat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

- b) Lingkungan sosial kelas ialah suasana yang terjadi selama proses belajar mengajar antara guru dan murid di dalam kelas. Suasana yang menyenangkan serta kondusif akan memacu siswa untuk bergairah dalam belajar dan mempelajari materi pelajaran dengan baik.
- c) Lingkungan sosial keluarga ialah suasana interaksi sosial antara orang tua dengan anak-anak dalam lingkungan keluarga. Tidak dapat dipungkiri bahwa pola asuh, perlakuan yang diberikan oleh orang tua akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar anak. Maka dari itu perlu komunikasi aktif orang tua/anak, menerapkan aturan dan tanggung jawab yang jelas bagi anak, mendorong anak untuk berprestasi maka akan berpengaruh positif dalam pencapaian hasil belajar anak di sekolah

Menurut Slameto (2013:54-72) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua yakni faktor *intern* (jasmaniah, psikologis, dan kelelahan) dan *ekstren* (keluarga, sekolah, masyarakat). Khusus faktor psikologis, menurut Sadirman dalam Mirdanda (2018) bahwa faktor psikologis, dalam belajar yakni

faktor motivasi, konsentrasi, reaksi pemahaman, organisasi, ulangan, perhatian, fantasi, faktor ingin tahu, serta sifat kreatif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, secara umum maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik terdiri dari dua faktor yakni faktor *internal* dan faktor *eksternal*.

b. Indikator Tercapainya Hasil Belajar

Menurut Benjamin S.Bloom dengan *Taxonomi of education objectives* yang membagi tujuan pendidikan dalam 3 macam yaitu menurut teori yang disampaikan oleh Benjamin S.Bloom terdiri dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Adapun penjelasan terkait indikator hasil belajar yakni:

- 1) Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada pemahaman. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Menurut Bloom bahwa tingkat hasil belajar kognitif dimulai dari terendah dan sederhana yakni hafalan hingga paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi
- 2) Ranah afektif, yang dimaksud dengan ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang kemudian selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku.
- 3) Ranah psikomotorik, yaitu *fundamental movement, generic movement, ordinative movement, dan creative movement*.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar terdiri dari ranah *kognitif, afektif, dan psikomotorik*. Ketiga ranah tersebut digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan

atau kompetensi siswa selama kegiatan belajar. Hasil belajar tidak hanya menyangkut soal aspek pengetahuan saja (*kognitif*), tetapi hasil belajar juga memperhatikan perubahan tingkah laku yang lebih baik dari siswa (*afektif*) dan memiliki skill atau keterampilan yang mahir (*psikomotorik*)

2.4. Pembelajaran IPAS SD

Ilmu pengetahuan alam Sosial IPAS adalah pelajaran yang diajarkan dalam sekolah dasar. Ada berbagai alasan yang mengenai satu pelajaran itu dimasukkan dalam kurikulum disekolah, alasan itu dapat digolongkan menjadi empat golongan yakni: a) IPAS berguna bagi suatu bangsa, karena tidak perlu dipersoalkan panjang lebar. Kesejahteraan suatu bangsa dapat dikatakan tergantung pada kemampuan bangsa itu dalam bidang IPAS, karena IPAS merupakan dasar teknologi, yang sering dianggap menjadi tumpuan suatu pembangunan. Orang tidaklah menjadi insinyur elektromatika yang baik, atau mungkin dokter yang baik tanpa dasar yang banyak dan berkualitas mengenai gejala alam. b) bila diajarkan IPA dengan cara yang benar dan tepat, maka IPAS adalah suatu mata pelajaran yang menyalurkan kesempatan untuk berpikir kritis. c) bila IPAS diajarkan menggunakan percobaan percobaan yang dapat dilaksanakan sendiri oleh anak, maka ilmu pengetahuan alam IPSA bukan merupakan mata pelajaran yang berbentuk hapalan. d) pada mata pelajaran IPAS ini memiliki nilai-nilai pendidikan yaitu memiliki suatu potensi yang didapatkan melalui menciptakan kepribadian anak secara keseluruhan. Jadi dapat disimpulkan beberapa dari uraian diatas bahwa mata pelajaran IPAS sangat penting bagi anak sekolah untuk mempelajarinya, karena IPA merupakan dasar teknologi

dibangsa ini, yang mana teknologi adalah dasar utama dari suatu pembangunan. IPA juga dapat melatih berpikir kritis anak untuk berkembang tentang suatu pengetahuan yang dapat masuk akal diterima oleh akal sehat.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau sering dikenal dengan singkatan IPAS merupakan ilmu yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam serta interaksi yang ada didalamnya, IPAS juga mengkaji kehidupan manusia sebagai seorang makhluk sosial yang dapat melakukan interaksi dengan lingkungannya. Laeli Ru'yatul Chasanah dan Yeni Erita (2023:82)

Belajar di Sekolah Dasar terutama kelas IV banyak metode yang bisa digunakan pada proses pembelajaran antara lain menggunakan media seperti media gambar. Media dapat digunakan pada semua mata pelajaran dengan pokok bahasan tertentu, hal ini dapat mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi pelajaran misalnya pelajaran IPAS. Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diberikan kepada siswa sebagai bekal kehidupan di masyarakat. Pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) haruslah dilaksanakan dalam suasana yang kondusif dalam

Pembelajaran pada mata pelajaran IPAS memiliki peran dalam usaha mewujudkan Profil Pemuda Pancasila sebagai usaha untuk meningkatkan karakter anak bangsa melalui pengimplementasian kurikulum merdeka. Pemahaman ini sangat berfungsi dalam usaha melakukan identifikasi permasalahan yang dihadapi anak bangsa sehingga melalui identifikasi

tersebut dapat dicari solusi yang mampu memecahkan permasalahan sosial yang ada. IPAS didesain agar peserta didik mampu berfikir secara ilmiah sehingga melahirkan sikap yang sesuai dengan pendidikan profil pemuda Pancasila.

Pembelajaran IPAS pada jenjang ranah tingkat Sekolah Dasar memuat 3 Fase yaitu Fase A (Kelas 1-2), Fase B (Kelas 3-4), Fase C (Kelas 5-6). Pada Fase B tepatnya Kelas 4 Terdapat Bab 1-8. Pada Bab 1-4 yaitu terdapat pada semester 2 (genap) membahas materi tentang Ilmu Pengetahuan Alam, sedangkan pada semester 2 (genap) membahas materi tentang Ilmu Pengetahuan Sosial. (Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi Nomor 033/H/KR/2022 Tentang Capaian pembelajaran.)

2.5. Tujuan Pembelajaran IPAS SD

Dengan mempelajari IPAS, peserta didik dapat mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila seperti :

- 1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga siswa terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- 2) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
- 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi.
- 4) Merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.

- 5) Mengerti dan memahami diri sendiri, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
- 6) Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya serta mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Badan standart, kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbud (2019:51)

2.6. Materi Ajar IPAS SD

Materi IPAS kelas 4 SD semester 2 Kurikulum merdeka mencakup beberapa topik utama, termasuk tumbuhan, wujud zat, gaya, energi, dan lingkungan. Siswa akan mempelajari tentang bagian-bagian tumbuhan, jenis wujud zat dan perubahannya, berbagai bentuk gaya dan dampaknya, perubahan energi, dan juga topik tentang lingkungan di sekitar tempat tinggal mereka, dan adapun yang akan dikaji peneliti dalam penelitian ini adalah:

- a. Bab II Mater mencakup tumbuhan, wujud zat, gaya, energi

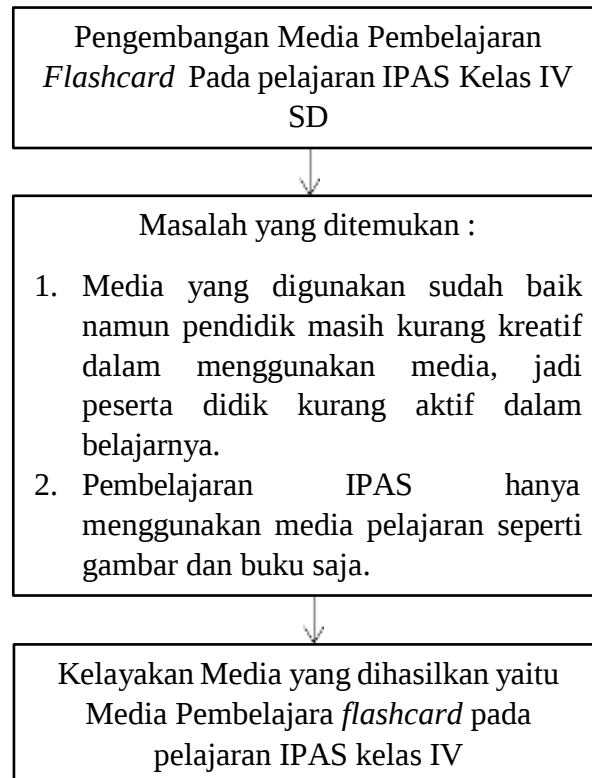
Tumbuhan berperan sebagai sumber makanan bagi manusia dan hewan. Juga berperan penting dalam ketersediaan udara yang kita hirup untuk bernapas. Bisa dibilang tumbuhan sangat penting keberadaanya di Bumi, Seperti manusia yang mempunyai tangan dan kaki, tumbuhan

juga memiliki anggota tubuhnya. Setiap anggota tubuh memiliki fungsinya masing-masing yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan tumbuhan untuk bertahan hidup. Seperti akar yang berfungsi untuk menyerap air dari tanah.

Pada Buku IPAS SD Kelas IV ini juga menekankan bahwa, Tumbuhan adalah salah satu jenis makhluk hidup yang hidup berdampingan dengan manusia. Tumbuhan merupakan makhluk hidup yang membutuhkan makan, minum, dan berkembang biak layaknya makhluk hidup pada umumnya. Tumbuhan memiliki banyak manfaat bagi kehidupan, seperti tumbuhan sebagai penyuplai oksigen untuk kehidupan seluruh makhluk hidup di bumi, dan memiliki akar adalah bagian tumbuhan yang umumnya terdapat pada bagian bawah tumbuhan. Bagian ini biasanya terkubur di dalam tanah atau media tanam lainnya. Berdasarkan bentuknya, akar dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu akar serabut dan akar tunggang

2.7. Kerangka Berpikir

Memanfaatkan penggunaan sebuah media *flashcard* dalam proses pembelajaran adalah salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan keberhasilan dalam belajar. Sebab masalah yang sering ditemukan di lapangan ialah media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting, sebab itu dibutuhkannya seorang pendidik dalam proses penyampaian materi yang diberikan kepada peserta didik agar lebih mudah pula untuk memahami materi pelajaran yang telah dipelajari.



Gambar 2.1. Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan *pre-experimental design*. *Pre-experimental design* ini belum merupakan eksperimen yang sungguh- sungguh. Karena dalam design ini masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap bentuk variabel dependen. Oleh karena itu hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independent (Sugiyono, 14: 2022).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *one-group pretest-posttest design*. Menurut Sugiyono (2022) *one-group pretest-posttest design* adalah sebuah design penelitian yang memberikan *pretest* terlebih dahulu sebelum dilakukan *treatment* atau perlakuan, kemudian setelah dilakukan *treatment* atau perlakuan akan diberikan *posttest*.

Dalam rancangan penelitian *Pre-experimental design* peneliti menggunakan 3 tahapan untuk mengetahui tingkat keefektifan bimbingan kelompok dengan teknik *brainstorming* untuk meningkatkan kesadaran diri siswa sebagai berikut:

1. Pemberian *pre-test*.

Pada tahap ini peneliti menggunakan angket yang kemudian diisi oleh responden sesuai dengan perasaan yang sedang dialami. *Pre-test* ini dilakukan untuk menguji perbedaan tingkat kesadaran diri siswa sebelum diberikan *treatment*.

2. *Treatment*.

Pada tahap ini pemberian *treatment* kepada yang memiliki tingkat kesadaran diri rendah berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *brainstorming* selama 5-6 kali pertemuan yang masing-masing berdurasi 45 menit.

3. Pemberian *Post-test*

Pada tahap ini *Post-test* diberikan pada akhir pertemuan. Hal ini bertujuan untuk mengevaluasi keefektifan perlakuan sesudah diberikan *treatment* pada siswa yang memiliki tingkat kesadaran diri rendah.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Inpres 16 Kabupaten Sorong yang beralamat di Kecamatan Aimas, Kabupaten Sorong, Papua Barat Daya. Waktu yang dilaksanakan oleh peneliti untuk melakukan penelitian tersebut adalah tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini dilakukan mulai tanggal 20 Agustus 2025 sampai dengan 20 September 2025.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi juga sebagai sumber data dalam penelitian tertentu yang memiliki jumlah banyak dan luas. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SD Inpres 16 Kabupaten Sorong.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil yang diambil dari keseluruhan obyek yang diteliti yang dianggap mewakili terhadap seluruh populasi dan diambil menggunakan teknik tertentu. Adapun sampel dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik “*Proportionate Stratified Random Sampling*”, digunakan bila populasi mempunyai anggota atau unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional”. yaitu, keseluruhan siswa kelas IV SD Inpres 16 Kabupaten Sorong yang berjumlah 20 Orang

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua variabel, yaitu variabel Independent (variabel bebas) dan variabel Dependen (variabel terikat)

E. Tehnik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian, Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner atau angket dan dokumentasi.

a. Kuesioner Angket

Angket adalah “suatu teknik pengumpulan data yang di dalamnya terdapat beberapa macam pertanyaan yang berhubungan erat dengan masalah penelitian yang hendak dipecahkan, disusun dan disebarakan ke responden untuk memperoleh informasi di lapangan. Demikian metode angket yang akan penulis pergunakan dalam penelitian ini adalah angket

tertutup yaitu responden tinggal memilih alternatif jawaban yang tersedia dan menggunakan skala likert dengan alternatif jawaban yang sesuai dengan kriteria sebagai berikut :

Pernyataan	Skor
Selalu	4
Sering	3
Kadang-Kadang	2
Tidak Pernah	1

Skor Alternatif Jawaban Skala Likert

b. Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku surat kabar, notulen rapat legger, agenda dan sebagainya. Dengan metode ini yang diamati bukanlah benda hidup tetapi benda mati. Metode dokumentasi Peneliti gunakan untuk mencari data tentang hasil belajar IPAS yang bersumber dari legger penilaian guru, jumlah siswa dan guru, sarana dan prasarana di SD Inpres 16 Kabuapten Sorong

c. Instrumen

Instumen pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini juga dilakukan menggunakan lembar validasi materi dan validasi media. Lembar validasi merupakan instrument (soal) yang digunakan untuk mengukur media yang dikembangkan valid atau tidak. Lembar validasi berisikan pernyataan yang ditujukan kepada tim ahli yang bertujuan untuk memperoleh saran terhadap media yang dirancang oleh peneliti. Daftar

pernyataan dalam instrumen validasi digunakan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan layak diimplementasikan. Lembar validasi yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk *chek list* menggunakan skala likert. Adapun instrumen lembar validasinya sebagai berikut:

No.	Pertanyaan	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Pembelajaran IPAS pada materi perpindahan kalor sangat menunjang dengan adanya media pembelajaran <i>flashcard</i>				
2.	Media <i>flashcard</i> memudahkan dalam belajar IPAS pada materi perpindahan kalor				
3.	Penggunaan media <i>flashcard</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai				
4.	Materi yang terdapat pada media sesuai dengan tujuan yang dicapai peserta didik dalam mengikuti pembelajaran				
5.	Media <i>flashcard</i> menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami				
6.	Penampilan gambar pada media jelas dan mudah dipahami				
7.	Penyajian gambar pada media sesuai dengan materi				
8.	Penyajian gambar pada media tidak menimbulkan penafsiran ganda/ambigu bagi peserta didik				
9.	Media <i>flashcard</i> dapat membuat peserta didik termotivasi dan minat untuk belajar				
10.	Penampilan media dapat membuat peserta didik tertarik untuk belajar				

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk mendapatkan data berupa dokumentasi atau barang tertulis. Mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, rapat, lengger, agenda, dan sebagainya. Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data-data penelitian dengan cara mencatat semua keterangan dari bahan-bahan penelitian berupa dokumen dan catatan yang ada relevansinya dengan penelitian. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi secara maksimal sehingga dapat memperkuat data yang diperoleh serta member gambaran secara konkrit mengenai subyek atau obyek yang diteliti. Teknik pengumpulan data ini digunakan untuk memperoleh informasi terkait data mengenai profil sekolah, guru, dan siswa kelas IV SD Inpres 16 Kabupaten Sorong.

F. Tehnik Analisis Data

Teknik analisis data dimaksudkan untuk mencari jawaban atas pertanyaan penelitian atau tentang permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, maka analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data statistik.

Pengkajian asumsi atau uji prasyarat analisis digunakan sebelum melakukan pengujian hipotesis. Pengujian prasyarat analisis yang digunakan yaitu uji random, uji homogenitas, dan uji normalitas. Uji

random dimaksudkan untuk mengetahui apakah siswa yang digunakan dalam penelitian dipilih secara random (acak) atau ditentukan berdasarkan prestasi. Berdasarkan uji random, dapat disimpulkan bahwa siswa yang digunakan dipilih secara acak karena hanya diurutkan berdasarkan abjad bukan berdasarkan prestasi. Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi memiliki varians yang sama dan tidak menunjukkan perbedaan satu sama lain.

1. Teknik Analisis

Pada tahap analisis, kegiatan yang dilaksanakan ialah melakukan analisis tentang perlunya suatu pengembangan. Pada tahap analisis diperlukan identifikasi permasalahan dan analisis kebutuhan peserta didik terutama pada produk yang akan dikembangkan. Pengembangan ini berkesinambungan dengan adanya permasalahan. Analisis juga dilakukan dengan memperhatikan karakteristik siswa, mata pelajaran serta indikator pencapaian yang akan dicapai.

2. Teknik Desain

Pada tahap desain yang dilakukan ialah merancang media yang akan dikembangkan yaitu, pembuatan media pembelajaran *Flashcard*. Proses rancangan didesain sekreatif mungkin dengan pendekatan materi IPAS, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Selain itu dalam tahap desain harus memperhatikan sumber-sumber materi yang bersifat relevan agar dapat menunjang proses pembelajaran. Desain yang telah dibuat peneliti yaitu media kartu *Flashcard* pembelajaran pada Bab-bab materi pembelajaran Keunikan lingkungan

sekitarku pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di kelas IV Sekolah Dasar.

3. Pengembangan (Develpomen)

Pada tahap ketiga yaitu mengembangkan media pembelajaran dan memproduksi secara lengkap media yang sudah didesain sebelumnya. Pada proses pengembangan ini dilakukan pembuatan video pembelajaran yang disertai dengan instrumen untuk mengetahui kualitas dari media pembelajaran itu sendiri. Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media interaaktif berbasis kartu *flashcard* pembelajaran.

4. Implementasi

Pada tahap implementasi atau penerapan sebagai langkah awal dalam pengenalan produk. Artinya media pembelajaran *flashcard* berbasis *flashcard* pembelajaran pada mata pelajaran IPAS, sudah dapat diimplementasikan kepada peserta didik. Pendidik dan juga para perancang pendidikan serta pengembang program-program pembelajaran harus menyadari akan pentingnya pemahaman terhadap hakikat belajar dan pembelajaran.

5. Evaluasi

Berdasarkan impelementasi media yang sudah dilakukan, media pembelajaran membutuhkan evaluasi untuk menilai suatu media pembelajaran yang berupa kartu atau *flashcard* pembelajaran pada mata pelajaran IPAS dengan tema Indonesiaku Kaya Budaya. Hasil dari proses evaluasi digunakan revisi akhir agar mampu memenuhi

kebutuhan, berdasarkan masukan maupun saran yang telah diberikan selama tahapan implementasi.

G. Validasi Instrumen

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan media *flashcard* dalam pembelajaran berupa lembar observasi, pedoman wawancara, angket yang diberikan kepada peserta didik. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Peneliti melakukan pengujian terhadap instrument penelitian dengan menggunakan teknik validitas konstruk, yaitu instrument dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu kemudian dikonstruksikan kepada ahli untuk memperoleh keterangan validasi dari ahli.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

Sekolah Dasar (SD) Inpres 16 Kabupaten Sorong adalah satuan pendidikan di bawah naungan kemenerian pendidikan kabupaten Sorong dengan status Negeri yang saat ini di pimpin oleh ibu Samirah, S.Pd. SD Inpres 16 Kabupaten Sorong didirikan dengan surat keputusan nomor (421.2/KEP/208/V/2017) tanggal SK pendirian 22-05-2017 serta surat keputusan izin operasional 420/392/2017, pada tanggal SK izin operasional : 06-03-2017.

Waktu penyelenggaraan pendidikan di SD Inpres 16 Kabupaten Sorong ini mulai pagi pukul 07:30 sampai pukul 12:30 WIT, sekolah dengan penerima dana Bos dari pemerintah, sumber listrik PLN dengan daya 1300 KWH internet dengan kecepatan 5 Mb. Jumlah siswa yang ada di SD Inpres 16 Kabupaten Sorong sebanyak 324 peserta didik dari kelas I hingga kelas VI SD data sarana dan prasarana dapat dilihat berikut ini:

No	Jenis Sarpras	Semester 2024/2025 Ganjil	Semester 2025/2026 Genap
1	Ruang Kelas	12	12
2	Ruang Perpustakaan	1	1
3	Ruang Laboratorium	1	1
4	Ruang Praktik	1	1
5	Ruang Pimpinan	1	1
6	Ruang Guru	1	1
7	Ruang Ibadah	0	0
8	Ruang UKS	1	1

9	Ruang Toilet	4	4
10	Ruang Gudang	2	2
11	Ruang Sirkulasi	4	4
12	Tempat Bermain / Olahraga	1	1
13	Ruang TU	1	1
14	Ruang Konseling	1	1
15	Ruang OSIS	0	0
Total		31	31

(Sumber: SD Inpres 16 Kabupaten Sorong)

Dengan kondisi sanitasi yang memadai, SD Inpres 16 Kabupaten Sorong terus mengalami pembenahan untuk pengembangan pendidikan khususnya di kabupaten Sorong Provinsi Papua Barat Daya. SD Inpres 16 Kabupaten Sorong dipimpin oleh Ibu Samirah, S.Pd. yang memiliki visi misi sekolah SD Inpres 16 Kabupaten. Visi SD Inpres 16 Kabupaten Sorong adalah terwujudnya peserta didik yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakarakter Pancasila, disiplin, berprestasi dan cinta lingkungan. Untuk mewujudkan Visi tersebut, Sekolah SD Inpres 16 Kabupaten Sorong menentukan langkah-langkah strategis yang dinyatakan dalam misi sebagai berikut:

1. Memberikan dasar-dasar keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
2. Mengembangkan penerapan nilai-nilai Pancasila
3. Mengoptimalkan Pembelajaran yang berasas PAIKEM
4. Menerapkan sikap disiplin dan bertanggungjawab
5. Menciptakan lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil analisis data pada penelitian ini dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan penelitian dengan judul pengaruh media *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Inpres Kabupaten Sorong. Dalam penelitian ini melibatkan dua kelompok percobaan penelitian yaitu kelompok eksperimen A dan kelompok kontrol pada eksperimen B. penelitian dilaksanakan pada tanggal 31 Oktober sampai 03 Nopember 2025. Pemberian perlakuan dilaksanakan 2 kali pertemuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen pada kelas IV SD Inpres 16 Kabupaten Sorong.

Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data dari hasil pretest dan posttest yang dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. *Pretest* merupakan tes kemampuan yang diberikan kepada siswa sebelum diberi perlakuan, sedangkan *post test* dilakukan setelah siswa mendapatkan perlakuan. Hasil *pretest* dan *posttest* siswa akan dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Berikut adalah penjelasan mengenai hasil analisis data pada penelitian ini.

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai karakteristik pencapaian hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut adalah hasil analisis data statistik deskriptif dalam penelitian ini:

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>N Valid</i>	20	20
<i>Missing</i>	0	0
<i>Mean</i>	40.37	74.44
<i>Median</i>	40.00	80.00

<i>Mode</i>	40	80
<i>Std. Deviation</i>	20.936	11.294
<i>Minimum</i>	10	40
<i>Maximum</i>	80	85

(Tabel 4.1. Hasil Belajar kelas Kontrol Pretest dan Posttest)

Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS pada data sebelum perlakuan (pre test) pada kelas kontrol di dapat jumlah sampel yang valid 20, skor rata-rata = 40.37, nilai tengah = 40, simpangan baku = 20.93, nilai minimum = 10 dan nilai maksimum = 80. Sedangkan Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS pada data setelah perlakuan (post test) pada kelas kontrol di dapat jumlah sampel yang valid 20, skor rata-rata = 74.44, nilai tengah = 80, simpangan baku = 11.29, nilai minimum = 40 dan nilai maksimum = 85.

Distribusi frekuensi skor *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini:

No	Skor	Kategori	Frekuensi		Persentase	
			Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	90-100	Sangat Baik	0	0	0	0
2	80-89	Baik	2	10	3.70%	62.97%
3	75 – 79	Cukup	3	2	11.12%	7.41%
4	0-74	Kurang	15	8	85.18%	29.62%
Jumlah			20	20	100	100

(Tabel 4.2. Distrusi Frekuensi PersentasePretest dan Posttest kelas Kontrol)

Terlihat dari Tabel 4.2 hasil belajar siswa pada mata pelajaran alam mengalami peningkatan yang ditunjukkan dengan bertambahnya jumlah siswa. Pada awalnya hanya satu siswa yang mendapat nilai baik pada pre-test, namun pada post-test bertambah menjadi 10 siswa. dengan persentase 62,97%. Pada

pretest, banyak siswa yang mendapat nilai dalam kategori cukup dan buruk, sedangkan pada posttest terdapat lebih sedikit siswa yang mendapat nilai pada kategori tersebut dengan pendekatan media *flashcard*. Diagram perbandingan distribusi frekuensi hasil belajar IPAS pretest dan post ujian yang mengalami peningkatan.

Skor	Kategori	Frekuensi		Persentase (%)	
		Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
≥ 75	Tuntas	4	14	14.82	70.38
< 75	Tidak Tuntas	17	6	85.18	29.62
Jumlah		20	20	100	100

(Tabel 4.3. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPAS Pretes dan Posttes)

Tabel 4.3 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan terhadap hasil ketuntasan nilai siswa. terlihat jelas bahwa masih ada 14 siswa yang memperoleh nilai kategori tidak tuntas dengan persentase 85.18% pada *pretest* sedangkan pada *posttest* tersisa 6 siswa yang memperoleh nilai tidak tuntas dengan persentase 29.62% grafik perbandingan deskripsi frekuensi ketuntasan hasil belajar IPAS *pretest* dan *posttest*.

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>N Valid</i>	20	20
<i>Missing</i>	0	5
<i>Mean</i>	28.8148	77.0370
<i>Median</i>	30.0000	80.0000
<i>Mode</i>	10.00	60.00
<i>Std. Deviation</i>	16.49484	16.30593
<i>Minimum</i>	10.00	50.00
<i>Maximum</i>	70.00	100.00

(Table 4.4. Hasil Belajar kelas eksperimen pretest dan posttest)

Hasil belajar pada kelas eksperimen ini menemukan hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS pada data sebelum perlakuan (*pre test*) pada kelas eksperimen di dapat jumlah sampel yang valid 27, skor rata-rata = 28.81, nilai tengah = 30, simpangan baku = 16.49, nilai minimum = 10 dan nilai maksimum = 70. Sedangkan hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS pada data setelah perlakuan (*posttest*) pada kelas eksperimen di dapat jumlah sampel yang valid 27, skor rata-rata = 77.03, nilai tengah = 80, simpangan baku = 16.30, nilai minimum = 50 dan nilai maksimum = 100. Perbandingan Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar IPAS *Pretest* dan *Posttest* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut ini:

No	Skor	kategori	Frekuensi		Persentase	
			Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	90-100	Sangat Baik	0	6	0	22.23%
2	80-89	Baik	0	5	0	18.51%
3	75 – 79	Cukup	0	4	0	14.81%
4	0-74	Kurang	20	5	100%	18.45%
Jumlah			20	20	100	100

(Tabel 4.5. Perbandingan Frekuensi dan persentase hasil belajar IPAS *Pretest* dan *Posttest* pada kelas *Eksperimen*)

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar IPAS siswa yang ditandai dengan meningkatnya jumlah siswa yang semula tidak ada satupun siswa yang memperoleh nilai kategori sangat baik pada saat *pretest* kemudian terdapat 6 siswa pada saat *posttest* dengan persentase 22.23%. Pada saat *pretest*, terdapat banyak siswa yang memperoleh nilai kategori kurang sedangkan pada *posttest* menjadi lebih berkurang siswa yang memperoleh nilai pada kategori tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh

penggunaan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Inpres 16 Kabupaten Sorong. Selanjutnya kita akan membahas bagaimana perbandingan deskripsi ketuntasan hasil belajar IPAS *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada table dibawah ini.

Skor	Kategori	Frekuensi		Persentase (%)	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
≥75	Tuntas	0	13	0	55.55
<75	Tidak Tuntas	20	8	100	44.45
Jumlah		20	20	100	100

(Tabel 4.6. Perbandingan Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPAS *Pretest* dan *Posttest*)

Tabel 4.6 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan terhadap hasil ketuntasan nilai siswa terlihat jelas bahwa masih ada 20 siswa yang memperoleh nilai kategori tidak tuntas dengan persentase 100% pada *pretest* sedangkan pada *posttest* terdapat 8 siswa yang memperoleh nilai tidak tuntas dengan persentase 44.45%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Inpres 16 Kabuapten Sorong.

Selanjutnya pada bagian analisis data statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, dalam hal ini digunakan program *SPSS windows versi 26*. Sebelum uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

<i>Kalmogrov Smirnov</i>			
Kelas	Statistic	Df	Sig.
<i>Pretest Eksperimen</i>	131	20	200
<i>Posttest Eksperimen</i>	148	20	132

(Tabel 4.7. Hasil Uji Normalitas Nilai *Pretest* dan *Posttest*)

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas, diperoleh nilai signifikan pada pretest 0,200 dan nilai signifikan pada posttest 0,132. Adapun kriteria pengujian normalitas yaitu $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal jika $\text{sig} < 0,05$ maka berdistribusi tidak normal. Dari hasil pengujian maka nilai pretest $0,200 > 0,05$ dan nilai posttest $0,132 > 0,05$ dari test tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai pretest lebih besar dari 0,05 dan nilai posttest lebih besar dari 0,05. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil tes pretest dan posttest pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Inpres 16 Kabupaten Sorong berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Setelah diketahui tingkat kenormalan data, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui tingkat kesamaan varian antara dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Setelah hasil belajar *pretest* dan *posttest* IPAS diolah menggunakan program SPSS for windows versi 26, maka berikut adalah output uji homogenitasnya:

Test of Homogeneity of variances				
Hasil Belajar IPAS	<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
<i>Based on Mean</i>	1.258	6	45	.296
<i>Based on Median</i>	1.063	6	45	.399
<i>Based on Median and with adjusted df</i>	1.063	6	35.777	.403
<i>Based on trimmed mean</i>	1.243	6	45	.303

(Tabel 4.7. Hasil Uji Homogenitas Nilai *Pretest* dan *Posttest*)

Berdasarkan tabel di atas nilai signifikan yang diperoleh lebih besar dari 0.05 ($\alpha > 0.05$) sehingga data tersebut terdistribusi normal uji homogenitas diperoleh 0.303, nilai signifikan lebih besar dari 0.303, jadi varian antara kelas pretest dan posttest adalah sama (homogen).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa yang diberikan perlakuan dengan penggunaan media *flashcard* lebih cepat memahami pembelajaran dibandingkan dengan siswa sebelum penggunaan media *flashcard*, artinya ada peningkatan hasil belajar IPAS siswa jika dibandingkan dengan siswa yang di ajar tanpa diberikan perlakuan media.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada IV SD Inpres 16 Kabupaten Sorong denag pembelajaran di pertemuan I tanpa menggunakan media *flashcard*, dilanjutkan pada pertemuan II dengan menggunakan media *flashcard* ini yang masuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yaitu kelas IV SD Inpres 16 Kabupaten Sorong adalah kelas yang diberikan *treatment*

(perlakuan) menggunakan media *flashcard* dalam pembelajaran materi tumbuhan, sumber kehidupan di bumi sedangkan kelas kontrol yaitu kelas IV adalah kelas yang menggunakan cara biasa tanpa media *flashcard* dalam pemberian materi pembelajaran.

Guru dalam mengajarkan materi pelajaran, hal yang harus diperhatikan oleh seorang guru adalah bagaimana memilih media yang sesuai dengan materi yang akan ia ajarkan kepada peserta didik, karena dengan pemilihan media yang tepat dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya serta dapat membuat siswa menjadi semangat belajar. Peneliti mengharapkan media pembelajaran *flashcard* sebaiknya dijadikan salah satu penerapan media pembelajaran di kelas IV SD Inpres 16 Kabupaten Sorong agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada proses pembelajaran, peserta didik harus lebih aktif menemukan informasi pengetahuan, sehingga pada proses pembelajaran berlangsung peserta didik mendapatkan pengalaman baru dan pengetahuan yang di dapat sendiri lebih mudah di ingat.

Media *flashcard* merupakan media berbentuk kartu bergambar yang memiliki sisi depan dan sisi belakang, pada sisi depan kartu terdapat gambar sedangkan pada sisi belakang terdapat penjelasan atau keterangan dari gambar tersebut. Dengan adanya media kartu akan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran juga menjadi inovasi baru. Sebagian besar anak-anak adalah *visual learners* dan kartu bergambar dengan warna-warna menarik bisa sangat bermanfaat untuk mengajar mereka. *flashcard* sangat bermanfaat saat mengenalkan kata atau konsep baru. *Flashcard* adalah media yang tepat untuk

membantu siswa untuk mengingat dan mempelajari informasi baru karena kartu ini mudah dibuat dan digunakan.

Pada data hasil penelitian siswa kelas IV SD Inpres 16 Kabupaten Sorong, menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara pembelajaran IPAS yang diajarkan menggunakan media *flashcard* dan tanpa menggunakan media *flashcard*. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai hasil belajar siswa sebelum diadakan perlakuan (*posttest*) dan rata-rata hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan (*posttest*)

Adanya perbedaan nilai tersebut memberikan indikasi bahwa pembelajaran IPAS dengan menggunakan media *flashcard* pada saat proses pembelajaran memiliki hasil yang berbeda dibandingkan dengan pembelajaran IPAS tanpa menggunakan media *flashcard*. Pada hasil belajar terlihat bahwa pada kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan media *flashcard* memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan media *flashcard* tanpa menggunakan media *flashcard*.

Berdasarkan hasil dari data yang sudah di analisis, maka hasil belajar kelas kontrol yang menggunakan cara biasa tanpa media *flashcard* dan pada kelas eksperimen yang menggunakan media *flashcard* dapat diuraikan sebagai berikut:

Hasil analisis deskriptif nilai hasil belajar menyatakan bahwa adanya peningkatan hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* siswa. penerapan media *flashcard* pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata *pretest* sebesar 28.89 dibandingkan pada nilai *posttest* menunjukkan rata-rata nilai 77.03. Pada kelas yang digunakan sebagai kelas kontrol yang tidak

menggunakan media flashcard memiliki nilai rata-rata 39.66 dan untuk nilai *posttest* memiliki nilai rata-rata 74.14. Pada uji normalitas nilai signifikan yang didapat pada pretes eksperimen sebesar 0,200 sedangkan pada *posttest* eksperimen sebesar 0,132 lebih besar dari 0,05 berarti *pretest* dan *posttest* mata pelajaran IPAS berdistribusi normal. Uji homogenitas nilai signifikan yang didapat 0,303 berarti varian antara kelas *pretest* dan *posttest* adalah sama (homogen) terhadap penggunaan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS siswa Kelas IV SD Inpres 16 kabupaten Sorong.

Media *flashcard* ini juga termasuk ke dalam media pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri & Ribawati dalam Krisdiana & Jamaludin (2023) yang menjelaskan bahwa pembelajaran dengan media *flashcard* tidak lagi berpusat pada guru yang cenderung membuat siswa menjadi bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung karena siswa akan aktif bertanya, bergerak, tertawa dan lebih banyak mengaktifkan syaraf-syaraf otak sehingga tujuan pembelajaran pun akan tercapai. Menurut Yuniarni dalam Krisdiana & Jamaludin (2023) menjelaskan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ini peserta didik dapat belajar melalui gaya belajar mereka masing-masing, seperti gaya belajar visual dari gambar tentang tumbuhan beserta fungsinya dan hal-hal mengenai tumbuhan. Lalu gaya belajar auditorial dari penjelasan apa yang mereka dengar tentang tumbuhan beserta fungsinya dan hal-hal mengenai tumbuhan dan juga gaya belajar kinestetik melalui pergerakan, bekerja dan menyentuh. Hal ini berkaitan erat dengan

neurosains yaitu ilmu yang membahas tentang syaraf- syaraf pada otak manusia.

Media *flashcard* adalah kartu-kartu berupa gambar yang disesuaikan dengan materi pelajaran yang dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi yang hendak disampaikan. Penggunaan media *flashcard* diawali dengan guru menjelaskan aturan belajar dengan menggunakan media *flashcard*. Pertama guru berdiri di depan kelas sambil memegang kartu kemudian siswa mengikuti perkataan guru sambil memperhatikan kata atau gambar yang ada di *flashcard*. Setelah itu guru menjelaskan arti dari gambar yang telah disebutkan secara bersama. Kemudian siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan memperoleh tugas sebagai pendalaman terhadap materi yang telah diajarkan.

Penggunaan media *flashcard* ini merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif. Karena *flashcard* merupakan cara mengakses informasi melalui kecerdasan spasial-visual dan kinestetik. Sehingga proses belajar mengajar dengan menggunakan media *flashcard* dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Kecerdasan spasi-visual merujuk pada kemampuan seseorang dalam memahami dunia di sekitarnya. Orang dengan kecerdasan ini cenderung memiliki kemampuan yang baik dalam mengenali pola, bentuk, dan hubungan antara objek. Mereka juga bisa memvisualisasikan objek dalam pikiran mereka dengan baik. Sedangkan kecerdasan kinestetik ini berkaitan dengan kemampuan dalam menggunakan tubuh secara koordinatif dan ekspresif. Orang dengan kecerdasan kinestetik cenderung memiliki kesadaran yang baik terhadap gerakan tubuh mereka

sendiri dan dapat dengan mudah mengkoordinasikan gerakan fisik untuk mencapai tujuan tertentu. Kecerdasan spasial-visual dan kinestetik merupakan aspek penting dalam pemahaman dan pengembangan potensi individu.

Namun, penelitian ini juga tidak terlepas dari kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dari penelitian ini yakni memberikan kontribusi pada pengetahuan dengan menunjukkan pengaruh media *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS. Pada penelitian ini dapat dilihat bahwa dengan menggunakan sebuah media *flashcard* dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa daripada pembelajaran yang tidak menggunakan sebuah media *flashcard*, memberikan rekomendasi kepada pendidik untuk menerapkan media *flashcard* dalam proses belajar mengajar. Pada penelitian ini peneliti memberikan sebuah rekomendasi kepada pendidik atau guru bahwa dalam proses belajar mengajar guru dapat menggunakan media *flashcard* agar pembelajaran yang mereka jelaskan dapat dengan lebih mudah dipahami oleh siswa, menyajikan hasil penelitian secara sistematis dengan kesimpulan yang jelas. Pada penelitian tersebut terdapat kesimpulan atau penjelasan mengenai hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sehingga dapat dengan mudah mengetahui informasi yang disajikan dalam penelitian tersebut, memberikan manfaat praktis bagi guru, siswa, dan sekolah terkait penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran. Pada penelitian ini dapat memberikan manfaat sekaligus informasi kepada guru, siswa, dan sekolah bahwa dalam sebuah proses pembelajaran terdapat yang namanya media *flashcard* yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif, juga sebuah

media yang menarik sehingga memudahkan siswa dalam membayangkan materi pembelajaran yang dijelaskan guru terutama materi tentang tumbuhan.

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS yang dilakukan di kelas IV SD Inpres 16 Kabupaten Sorong pada saat menggunakan media *flashcard* lebih meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang di ajar dengan tidak menggunakan media.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data baik secara deskriptif maupun inferensial dan pembahasan hasil penelitian maka dapat di kemukakan kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada pembelajarn IPAS di kelas IV SD Inpres 16 Kabupaten Sorong mengalami peningkatan secara signifikan
2. Penggunaan media *flashcard* memiliki peningkatan secara signifikan terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SD Inpres 16 Kabupaten Sorong melalui perbandingan antara pembelajaran IPAS yang di ajar dengan menggunakan media dan pembelajaran IPAS yang di ajar tanpa menggunakan media serta pemberian *pretest* dan *posttest* di kelas IV SD Inpres Kabupaten Sorong.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian ini maka peneliti mengajukan beberapa saran atau rekomendasi sebagai berikut:

1. Hendaknya pendidik mampu menerapkan dan mengembangkan penggunaan media *flashcard* dalam proses belajar mengajar.
2. Hendaknya pendidik mampu menerapkan pembelajaran yang menyenangkan dan juga kreatif sehingga murid bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar.

3. Hendaknya pendidik dapat lebih meningkatkan serta memperhatikan penggunaan berbagai model, metode, dan media pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa sehingga lebih meningkat

DAFTAR PUSTAKA

- Alti, Rahmi Mudia. et.all. Media Pembelajaran. Padang: Get Press. 2022.
- Annisa, L. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Tema 7 Subtema 3 Untuk Siswa Kelas IV SDN 104 Pekanbaru (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Ariandhini, Edwinadan. dan Indri Anugraheni, “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 SD.” Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan: 8 (3), (2022) <https://doi.org/10.5281/zenodo.6379004>.
- Chasanah, L. R. Y., & Erita, Y. (2023). Pengembangan Media Aplikasi Sway Pada Pembelajaran IPAS Berbantuan Konstruktivisme Kurikulum Merdeka Kelas IV Di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 5(2), 5711-5717. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.14590>. Departemen Agama Republik Indonesia.
- Dwi, N. I. S. (2021). Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Efendi, Erfan, (2015) ”Kurikulum 2013 dalam Mewujudkan Paradigma Baru Pembelajaran Sains/IPA di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Sleman Yogyakarta”, Tesis,UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Elis Syifa Salsabila.,et.all, (2022)” Pengembangan Media Pembelajaran Herbarium IPA Di MI/SD”,Jurnal Pendidikan Khatulistiwa, Vol 11 No 11.
- Hilda,dkk. Media Pembelajaran SD. Semarang :Cahya Ghani Rescovery,2023.
- Ilham, D. (2019). Menggagas pendidikan nilai dalam sistem pendidikan nasional. Didaktika: Jurnal Kependidikan, 8(3), <https://doi.org/10.30863/didaktika.v16i2>.
- Jalinus, N., & Ambiyar, A. (2016). Media dan sumber pembelajaran. 109-122. Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Keputusan Nomor 033/H/KR/2022 tentang mata pelajaran IPAS di SD/MI.
- Mardawani, M. (2020). Praktis penelitian kualitatif teori dasar dan analisis data dalam perspektif kualitatif. Yogyakarta: Deepublish. Marlina, dkk. “Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI”, Aceh :
- Muhammad Zaini, 2021. Matondang, Rahmawati. dkk. Ragam Media Pembelajaran di SD/MI. Jawa Timur: CV Literasi Nusantara Abadi, 2022.

- Meldawati, M. (2022). Pengembangan E-Diklat Berbasis Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Relasi Dan Fungsi Kelas Viii Di Mtsn 2 Banjar Tahun Ajaran 2021/2022. Munir. Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta. 2015.
- Nadzif, M., Irhasyuarna, Y., & Sauqina, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ipa Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya Smp. Jupeis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 1(3), 17-27. <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.69>.
- Nurlaelah, N., Sabaryati, J., & Zulkarnain, Z. (2019). Pengembangan media pembelajaran kotak pop up untuk meningkatkan motivasi belajar siswa materi cahaya dan alat optik kelas VIII SMPN 19 Mataram. ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu <https://doi.org/10.31764/orbita.v5i1.895>. Fisika, 5(1), 15-22
- Pandansari, P. (2021). LAGI MOOD (MEDIA PEMBELAJARAN GAME FASHION). Penerbit Lakeisha.
- Pangestu, A. R., Purwanto, A., & Rosanti, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi stop motion pada mata pelajaran geografi. Geodika: Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi, 5(2), 216-225. <https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4861>.

LAMPIRAN I

ANGKET PENELITIAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

Mata Pelajaran :
Kelas/Semester :
Nama :
Hari, Tanggal :
Media Pembelajaran : Flashcard

PETUNJUK PENGISIAN :

Sebelum mengisi angket ini, Bapak/Ibu guru di mohon untuk memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Mengisi Identitas
2. Membaca dan memahami terlebih dahulu pertanyaannya sebelum memberi jawaban
3. Pilihlah salah satu dari alternatif jawaban a, b, c, dan d dengan memberi tanda (X) pada salah satu pilihan jawaban yang Bapak/Ibu guru anggap sesuai
4. Yang perlu diperhatikan dalam pengisian jawaban di bawah ini adalah:
Selalu : terus menerus dilakukan, skor 4
Sering : dilakukan tetapi tidak terus-menerus skor 3
Kadang-kadang : sesekali dilakukan skor 2
Tidak pernah : pernah dilakukan skor 1
5. Mohon dijawab semua pertanyaan tanpa ada yang terlewatka
6. Atas bantuan dan kerjsamanya, peneliti mengucapkan terima kasih

DAFTAR PERTANYAAN/PERNYATAAN

1. Apakah Bapak/Ibu memerintah anak untuk mengulangi pelajaran yang telah disampaikan sebelumnya ?
a. Selalu c. Kadang-kadang
b. Sering d. Tidak pernah
2. Apakah Bapak/Ibu menunjukkan langkah- langkah yang harus dilakukan dalam belajar ?
a. Selalu c. Kadang-kadang
b. Sering d. Tidak pernah

3. Apakah Bapak/Ibu membantu anak ketika mengalami kesulitan dalam belajar ?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
4. Ketika rapor/ hasil belajar anak mendapat nilai kurang baik, apakah Bapak/Ibu mendorongnya untuk lebih giat belajar ?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
5. Apakah Bapak/Ibu memberi penjelasan tambahan pada anak mengenai pelajaran flashcard ?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
6. Apakah Bapak/Ibu menanyakan kesulitan- kesulitan yang dihadapi anak dalam belajar tentang flashcard ?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
7. Apakah Bapak/Ibu menanyakan kepada orang tua/wali tentang perkembangan belajar anak di sekolah ?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
8. Apakah Bapak/Ibu dengan sengaja tidak mengecek anak sudah belajar atau mengerjakan tugas-tugas PR nya ?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
9. Apakah Bapak/Ibu mengingatkan anak untuk tidak bermain HP dan media sosial ketika belajar di kelas ?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
10. Apakah Bapak/Ibu mengecek ketersediaan peralatan/alat- alat tulis belajar yang anak bawa ?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah

LAMPIRAN II

ANGKET PENELITIAN SOAL MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP IPAS SD

Mata Pelajaran :

Kelas/Semester :

Nama :

Hari, Tanggal :

Nomor Absen :

PETUNJUK PENGISIAN :

Pada angket ini terdapat sejumlah pernyataan tentang hasil belajar peserta didik. Bacalah setiap pernyataan tersebut dengan teliti. Kemudian isilah dengan tanda checklist (✓) pada kolom sesuai dengan aspek pengamatan. Jawaban ini bersifat rahasia, dan jawablah dengan jujur sesuai keadaan dan kondisi dirimu!

No.	Pertanyaan	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Pembelajaran IPAS pada materi perpindahan kalor sangat menunjang dengan adanya media pembelajaran <i>flashcard</i>				
2.	Media <i>flashcard</i> memudahkan dalam belajar IPAS pada materi perpindahan kalor				
3.	Penggunaan media <i>flashcard</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai				
4.	Materi yang terdapat pada media sesuai dengan tujuan yang dicapai peserta didik dalam mengikuti pembelajaran				
5.	Media <i>flashcard</i> menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami				
6.	Penampilan gambar pada media jelas dan mudah dipahami				
7.	Penyajian gambar pada media sesuai dengan materi				
8.	Penyajian gambar pada media tidak menimbulkan penafsiran ganda/ambigu bagi peserta didik				

9.	Media flashcard dapat membuat peserta didik termotivasi dan minat untuk belajar				
10.	Penampilan media dapat membuat peserta didik tertarik untuk belajar				

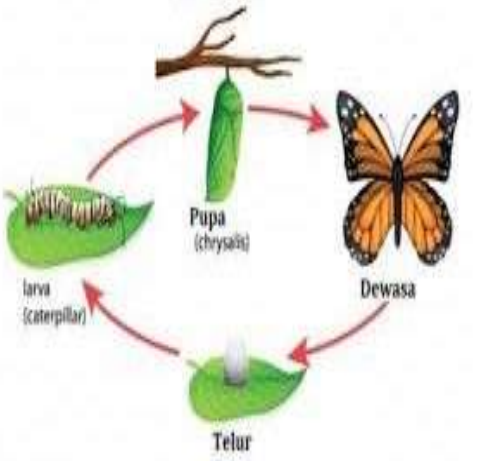
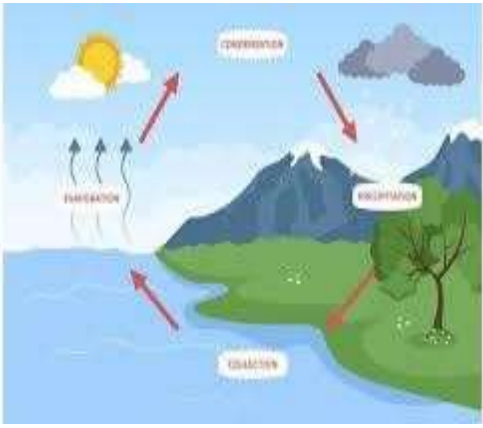
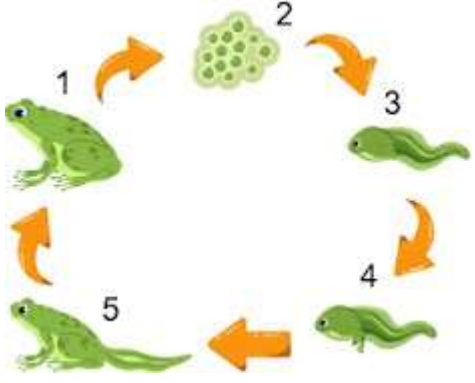
LAMPIRAN III

INSTRUMEN WAWANCARA (KEPALA SEKOLAH)

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Media pembelajaran apa yang bapak/ibu gunakan pada mata pelajaran IPAS dalam rangka meningkatkan hasil belajar pada anak	
2	Apakah media <i>Flashcard</i> dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar pada anak	
3	Bagaimana menurut bapak/Ibu tentang efektifitas pembelajaran <i>flashcard</i> pada anak	
4	Media <i>Flashcard</i> dalam pembelajaran apakah menyenangkan bagi anak SD	
5	Apakah pembelajaran IPAS dapat menggunakan <i>Flashcard</i> dalam pembelajaran SD	
6	Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar anak dalam pembelajaran IPAS	
7	Langkah-langkah pembelajaran apa yang bapak/ibu guru gunakan dalam pembelajaran IPAS	
8	Apakah terdapat kekurangan dan kelebihan pembelajaran IPAS dengan media <i>Flashcard</i>	
9	Apakah materi ajar IPAS mudah dipahami oleh anak	
10	Bagaimana menurut bapak/ibu media <i>Flashcard</i> dalam pembelajaran IPAS SD	

Lampiran IV

MEDIA FLASHCARD YANG AKAN DIGUNAKAN SEBANYAK 15 KARTU

DEPAN 	BELAKANG Metamorfosis kupu-kupu adalah proses perubahan bentuk tubuh kupu-kupu dari telur hingga menjadi kupu-kupu dewasa (imago)
DEPAN 	BELAKANG Siklus hujan, atau siklus hidrologi, adalah proses perputaran air secara terus menerus di bumi, melibatkan penguapan, pengembunan, dan presipitasi (hujan)
DEPAN 	BELAKANG Siklus hidup katak, atau metamorfosis, terdiri dari empat tahap utama: telur, berudu (kecebong), katak muda, dan katak dewasa

LAMPIRAN V

**DAFTAR PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA
(PRETEST DAN POSTEST)
“HASIL PEROLEHAN NILAI PRETEST DAN POSTTEST SISWA
KELAS IV KONTROL SD INPRES 16 KABUPATEN SORONG”**

No	Nama Siswa	L/P	Perolehan Nilai	
			Pretest	Posttest
1	AAGWN	L	40	75
2	AKS	P	80	80
3	AAKI	P	20	80
4	ANSW	P	10	50
5	AKI	P	20	60
6	ASM	P	10	80
7	AAA	L	20	75
8	AKE	P	15	80
9	ANA	P	75	85
10	EAB	L	75	80
11	FNK	L	50	80
12	FAM	P	20	85
13	KSW	P	40	60
14	K	P	40	80
15	MRR	L	50	70
16	MAA	L	60	80
17	MWA	L	20	60
18	MRRJ	L	40	80
19	MYR	L	50	80
20	MNA	P	60	80

**'DAFTAR HASIL PERBANDINGAN PEROLEHAN NILAI PRETEST
DAN POSTTEST KELAS EKPERIMEN SD INPRES 16 KABUPATEN
SORONG''**

No	Nama Siswa	L/P	Perolehan Nilai	
			Pretest	Posttest
1	AAGWN	P	40	85
2	AKS	P	20	70
3	AAKI	P	20	100
4	ANSW	L	50	100
5	AKI	L	40	85
6	ASM	L	10	60
7	AAA	P	30	100
8	AKE	L	10	80
9	ANA	P	10	80
10	EAB	P	10	60
11	FNK	P	50	85
12	FAM	L	25	60
13	KSW	L	55	85
14	K	L	30	100
15	MRR	L	10	60
16	MAA	L	20	80
17	MWA	L	15	50
18	MRRJ	P	45	75
19	MYR	L	15	50
20	MNA	P	45	70

LAMPIRAN VI

LEMBAR KERJA SISWA

LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN PRE-TEST DAN POST-TEST

A. Tujuan
Tujuan instrumen ini untuk memperoleh penilaian Bapak / Ibu / Saudara terhadap tes yang telah saya buat.

B. PETUNJUK

- Untuk memberikan penilaian terhadap format instrument tes siswa Bapak / Ibu / Saudara cukup memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sedikan.
- Angka-angka yang terdapt pada kolom yang dimaksud berarti:
1= Kurang valid
2= Cukup valid
3= Valid
4= Sangat valid

No	Aspek yang diganti	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kejelasan Inti				
	a. Kejelasan setiap butir soal				✓
	b. Kejelasan petunjuk soal				✓
2.	Ketepatan Isi				
	a. Ketepatan bahasa dengan tingkat hasil belajar			✓	
	b. Keterampilan bentuk soal dengan kompetensi dasar dengan media kartu			✓	
3.	Relevansi				
	a. Pertanyaan berkaitan dengan tujuan penelitian				✓
4.	Kevalidan Isi				
	a. Pertanyaan mengungkapkan informasi yang benar			✓	
5.	Tidak ada bias				
	a. Pertanyaan berisi satu gagasan yang lengkap				✓
6.	Ketepatan Bahasa				
	a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓
	b. Bahasa yang digunakan efektif				✓
	c. Penulisan sesuai dengan EYD				✓

	Skor	
	Skor Keseluruhan	
	Skor Rata-rata	

C. Komentar dan saran perbaikan

Soal pretest dan posttest berupa pilihan ganda /
essay mengenai materi struktur organ tubuh.
buat indikator soal dan kunci jawabannya

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, nilai dan skor yang diperoleh menunjukan bahwa lembar observasi siswa ini :

1. Dapat menggunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan tanpa revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

Sorong, September 2025

Validator,


Lina Kumalasari, M.Pd.
NIDN. 14021290001

**LEMBAR VALIDASI
MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK**

Identitas Satuan Pendidikan dan Validator

Satuan Pendidikan : SD Inpres 16 Kabupaten Sorong
Mata Pelajaran : IPAS SD
Kelas : IV
Dosen Validator : Lina Kumalasari, M.Pd
NIDN : 14021290001
Jabatan : Validator

Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan lembar observasi menilai kelayakan Media Pembelajaran yang digunakan untuk menilai Hasil Belajar yang sudah di buat oleh peneliti. Hasil dari validasi akan digunakan sebagai acuan dan langkah selanjutnya dalam proses penelitian terkait motivasi belajar peserta didik.

Petunjuk Pengisian:

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberi tanda (✓) pada salah satu kolom skor yang telah disediakan
2. Apabila ada saran perbaikan diharapkan Bapak/Ibu memuliskan pada kolom komentar dan saran perbaikan yang telah disediakan.
3. Adapun skala penilaian sebagai berikut;
Skor 1: tidak layak
Skor 2: kurang layak
Skor 3: cukup layak
Skor 4: layak
Skor 5: sangat layak

Penilaian

No	Indikator	Nilai Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Aspek Desain Flash Card					
	a. Media dibuat dalam bentuk kartu dengan kertas karton yang berwarna dan menarik			✓		
	b. Kartu Flash Card menggunakan perpaduan warna yang menarik					✓
	c. Media Flash Card menggunakan gambar pembelajaran IPAS SD sehingga mudah dibaca					✓
	d. Tataletak gambar pada sampul depan media Berupa gambar Organ Manusia dalam pembelajaran IPAS					✓
2.	Aspek Materi Pembelajaran					
	a. Susunan materi pembelajaran IPAS SD					✓
	b. Media didesain dengan kreatif dan menarik minat peserta didik					✓
	c. Gambar yang tampak depan sangat jelas pada media flash card					✓
	d. Pada gambar yang tampak belakang berupa penjelasan pada gambar pada bagian depan					✓
3.	Aspek penggunaan Bahasa					
	a. Media menggunakan gambar yang sangat jelas dan transparan					✓
	b. Media menggunakan gambar yang sesuai dengan perkembangan peserta didik					✓

4.	Aspek komunikatif					
	Media flash card akan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik					✓
Skor Keseluruhan						
Skor rata-rata						

Penilaian Indikator

Skor	Kategori	Kesimpulan
80% > 89%	Sangat valid	Dapat di gunakan tanpa revisi
70% > 79%	Valid	Dapat digunakan dengan sedikit eevisi
60% > 69%	Cukuo valid	Dapat digunakan dengan cukup-revisi
50% > 59%	Kurang valid	Dapat digunakan dengan banyak revisi
< 50%	Tidak valid	Media belum dapat digunakan

Saran dan Komentar

gunakan kertas karton yang bahannya kuat dan tebal dan buat dalam ukuran yang cukup besar

Kesimpulan

Mohon lingkari sesuai dengan kesimpulan dari Bapak/Ibu :

1. Layak untuk digunakan media kartu Flash Card (LD)
2. Layak untuk digunakan dengan sedikit revisi sesuai saran (LDR)
3. Tidak layak untuk digunakan (TLD)

Sorong, September 2025

Validator


Lina Kumalasari, M.Pd.
NIDN. 14021290001

LAMPIRAN VII

DOKUMENTASI PENELITIAN







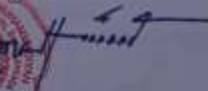






LAMPIRAN VIII

SURAT IJIN PENELITIAN

 UNIMUDA SORONG		FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL, DAN OLAHRAHA UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH (UNIMUDA) SORONG Office: Jl. KH. Ahmad Dahlan, 01 Marlyat Pantai, Almas, Kabupaten Sorong, Papua Barat Daya
Nomor :	297/L3.AU/SPm/FABIO/B/2025	Sorong, 28 Oktober 2025
Lamp. :	-	
Perihal :	Permohonan Izin Penelitian	
Kepada Yth. Kepala SD Inpres 16 Kabupaten Sorong Di_ Tempat		
<i>Assalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.</i>		
Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, dan Olahraga Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu, kiranya dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami:		
Nama	: Trivona Sagaret	
NIM	: 148620620073	
Semester	: XI (Sebelas)	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
Judul Penelitian	: "Pengaruh Media Pembelajaran Flash Card Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Inpres 16 Kabupaten Sorong".	
Untuk melaksanakan Penelitian Skripsi di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Pelaksanaan penelitian direncanakan mulai tanggal 31 Oktober s.d. 03 November 2025		
Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.		
<i>Wassalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.</i>		
		Dekan,  Roji Andri Pramita, M.Pd. NIDN. 1411129001
Tembusan disampaikan Kepada: 1. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar; 2. Dosen Pembimbing Skripsi; 3. Yang bersangkutan;		FABIO-UNIMUDA SORONG SMART Shalewa • Mandiri • Berprestasi • Berkualitas • Berprestasi
www.fabio.unimudasorong.ac.id		PROGRAM STUDI: Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Indonesia, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, PGSD, Pendidikan Jasmani, dan PG PAUD

LAMPIRAN IX

SURAT KETERANGAN SUDAH PENELITIAN

**PEMERINTAH KABUPATEN SORONG**
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD INPRES 16 KABUPATEN SORONG
TERAKREDITASI "B"
Alamat: Jl. Buncis Kelurahan Malaweke-Aimas. NPSN : 60401167

SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN
Nomor : 65/ SKP/ 16/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini ,Kepala SD Inpres 16 Kabupaten Sorong:

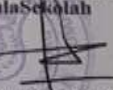
N a m a : Samirah, S.Pd.SD
N I P : 196806071997112001
Golongan : Pembina Utama Muda/IVc
Alamat : Jl. Terong malaweke Aimas Sorong Papua Barat

Mencerangkan dengan bahwa:

Nama : **TRIVONA SAGARET**
N I M : 148620620073
Semester : XI (Sepuluh)
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama tersebut diatas benar telah melaksanakan Penelitian 'Dengan judul "**Pengaruh media pembelajaran plesker terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS** di kelas 4. Di SD Inpres 16 Kabupaten Sorong."Mulai dari tanggal 31 Oktober s/d 03 Nopember 2025,,menurut pengamatan kami Mahasiswa tersebut melaksanakan Penelitian dengan Baik.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.


Malaweke 05 Nopember 2025
Kepala Sekolah

Samirah, S.Pd.SD
Nip. 196806071997112001

LAMPIRAN X

KETERANGAN VALIDASI MEDIA



UNIMUDA
SORONG

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL, DAN OLAH RAGA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH (UNIMUDA) SORONG
Office: J. KH. Ahmad Dahlan, 01 Marlyat Pankal, Almas, Kabupaten Sorong, Papua Barat Daya

LEMBAR VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Lina Kumalasari, M.Pd.
NIP/NIDN	: 1402129601
Jabatan Fungsional	: Asisten ahli
Unit Kerja	: Pendidikan IPA

Menyatakan dengan sesungguhnya telah melakukan validasi Instrumen/produk mahasiswa:

Nama	: Triyola Sagaret
NIM	: 1862062003

Berupa :

- ☐ Media pembelajaran
- ☐ Modul atau bahan ajar
- ☐ Model Pembelajaran
- ☒ Instrumen penelitian
- ☐ Lain-lain :

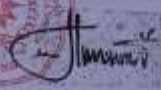
Dengan judul :

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD TERHADAP HASIL
~~Pembelajaran~~ BELAJAR SISWA IPA MATA PELAJARAN IPS KELAS
IV SD INPEES 16 KABUPATEN SORONG

Keputusan hasil validasi adalah : Sangat Baik/Baik/Cukup Baik*)

Demikianlah keterangan validitas ini dibuat sesuai dengan kaidah akademik dan keilmuan serta dapat di pertanggungjawabkan. Selanjutnya agar dapat dipergunakan sebagaimana seperlunya.

Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD,



Desti Rahayu, S. Pd., M. Pd.
NIDN. 1405129101

Sorong, 29 Oktober 2025

Validator,



Lina Kumalasari, M.Pd.
NIP/NIDN. 1402129601

Keterangan:

- 1) Beri tanda cek (v) pada kotak yang sesuai
- 2) Coret yang tidak perlu *)

<https://pgsd.unimudasorong.ac.id>

PROGRAM STUDI:

Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Indonesia, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan,
PGSD Pendidikan Bahasa dan PG Widy



FABIO-UNIMUDA SORONG
SMART
Smart & Intelligent & Advanced & Creative & Innovative

LAMPIRAN XI

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA IPAS SD KELAS 4

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: TRIVONA SARAGET
Instansi	: SD INPRES 16 KAB. SORONG
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	: B / 4
BAB 5	: Cerita Tentang Daerahku
Topik	: A. Daerahku dan Kekayaan Alamnya B. Masyarakat di Daerahku 27 JP
Alokasi Waktu	:
B. KOMPETENSI AWAL	
❖ Menceritakan perkembangan sejarah daerah tempat tinggal. ❖ Mengidentifikasi dan menunjukkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggal, ❖ Menelaah pengaruh perkembangan daerah terhadap kehidupan perekonomian masyarakat di daerah tempat tinggal	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2) Berkebinekaan global, 3) Bergotong-royong, 4) Mandiri, 5) Bernalar kritis, dan 6) Kreatif.	
D. SARANA DAN PRASARANA	
• Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet), Lembar kerja peserta didik Pengenalan Tema • Buku Guru bagian Ide Pengajaran • Persiapan lokasi: Lingkungan sekitar sekolah Topik A. Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu? Perlengkapan yang dibutuhkan peserta didik: • Alat tulis; buku tulis; alat mewarnai; uang kertas dalam pecahan (Rp1.000,00 Rp2.000,00 Rp5.000,00 dsb); kertas karton atau samson; narasumber dari pemerintah daerah setempat. Persiapan lokasi: • Pengaturan tempat duduk berkelompok; perpustakaan untuk anak-anak melakukan studi • literasi; pengaturan tempat duduk untuk melakukan sebuah gelar wicara.	

Topik B. Daerahku dan Kekayaan Alamnya - Kartu kekayaan alam (Lampiran 5.1), Set permainan “Maju Terus, Pantang Mundur” (Lampiran 5.2) Perlengkapan peserta didik: - Alat tulis, buku tulis, Persiapan lokasi: - Pengaturan tempat duduk berkelompok; perpustakaan untuk anak-anak melakukan studi literasi. Persiapan lokasi: - Pengaturan tempat duduk berkelompok; area untuk pemasangan hasil proyek
E. TARGET PESERTA DIDIK
❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin
F. MODEL PEMBELAJARAN
❖ Pembelajaran Tatap Muka
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
❖ Tujuan Pembelajaran Bab 5 : - Menceritakan perkembangan sejarah daerah tempat tinggal. - Mengidentifikasi dan menunjukkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggal, - Menelaah pengaruh perkembangan daerah terhadap kehidupan perekonomian masyarakat di daerah tempat tinggal. ❖ Tujuan Pembelajaran Pengenalan tema : - Peserta didik melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan. - Peserta didik menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini. - Peserta didik membuat rencana belajar. ❖ Tujuan Pembelajaran Topik A : - Peserta didik dapat menceritakan awal mula daerah dan tokoh-tokoh lokal yang berperan penting dalam perkembangan daerah tempat tinggalnya. - Peserta didik dapat menyebutkan sikap baik yang dapat diteladani dari tokoh daerah tempat tinggalnya. - Peserta didik membandingkan kondisi daerah tempat tinggalnya dahulu dan kini. - Peserta didik dapat menyebutkan kerajaan yang pernah berkembang di daerah tempat tinggalnya. - Peserta didik menjelaskan pentingnya menjaga peninggalan sejarah daerah tempat tinggalnya ❖ Tujuan Proyek Pembelajaran : - Peserta didik dapat melakukan pencarian informasi dengan berbagai cara (wawancara, studi literatur) untuk mendapatkan data. - Peserta didik merancang sebuah bentuk infografis dengan menggunakan berbagai media

untuk menginformasikan cerita daerahnya kepada masyarakat sekitar.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
Topik Pengenalan tema ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan., menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini. dan membuat rencana belajar. Topik A : ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam menceritakan awal mula daerah dan tokoh-tokoh lokal yang berperan penting dalam perkembangan daerah tempat tinggalnya., menyebutkan sikap baik yang dapat diteladani dari tokoh daerah tempat tinggalnya., membandingkan kondisi daerah tempat tinggalnya dahulu dan kini., menyebutkan kerajaan yang pernah berkembang di daerah tempat tinggalnya. dan menjelaskan pentingnya menjaga peninggalan sejarah daerah tempat tinggalnya Topik Proyek Pembelajaran : ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan pencarian informasi dengan berbagai cara (wawancara, studi literatur) untuk mendapatkan data. dan merancang sebuah bentuk infografis dengan menggunakan berbagai media untuk menginformasikan cerita daerahnya kepada masyarakat sekitar.
C. PERTANYAAN PEMANTIK
Pengenalan Topik Bab 4 1. Di manakah daerah tempat tinggal kalian berada? 2. Apakah nama provinsi daerah tempat tinggal kalian? 3. Bagaimanakah sebuah daerah mengalami perkembangan? Topik A. Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu? 1. Bagaimana cerita asal mula daerah tempat tinggal kalian? 2. Siapa saja tokoh lokal yang memiliki peran dalam perkembangan daerah tempat tinggal kalian? 3. Apa sajakah hal yang berbeda dari daerah tempat tinggalku di masa dahulu dan kini? 4. Apakah dahulu daerah tempat tinggal kalian pernah menjadi tempat berkembangnya sebuah kerajaan? 5. Mengapa kita harus menjaga peninggalan sejarah daerah tempat tinggal?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
Kegiatan Pendahuluan Kegiatan Orientasi 1. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama. 2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru. Kegiatan Apersepsi (2 JP) 1. Mulailah kelas dengan melakukan kegiatan seperti: a. Memperlihatkan peta Indonesia pada peserta didik. Tantang peserta didik untuk menemukan lokasi provinsi beberapa daerah yang guru sebutkan pada peta Indonesia sebanyak beberapa kali untuk membangun suasana kelas. Pada tantangan pembuka yang terakhir, minta peserta didik untuk menemukan lokasi provinsi daerah tempat tinggal mereka pada peta.

- b. Menunjukkan peserta didik sebuah amplop yang bertuliskan alamat lengkap pengirim dan juga penerima di depan kelas. Guru bermain peran menjadi pengantar paket yang kebingungan untuk mengirimkan paket itu untuk membangun suasana kelas. Minta bantuan peserta didik untuk mengamati dan mencari tahu, di manakah lokasi provinsi alamat-alamat tersebut berada pada peta. Sebagai tantangan pembuka yang terakhir, minta peserta didik untuk menuliskan dengan lengkap alamat rumah. Setelahnya guru meminta memberitahukan lokasi daerah tempat tinggal mereka pada peta.
- c. Di akhir kegiatan, ceritakan tentang luasnya Indonesia, dengan daerah yang memiliki cerita uniknya masing-masing. Sebutkan juga sebuah contoh cerita unik berdirinya suatu daerah.



Tips: Guru dapat memperbanyak peta Indonesia sejumlah yang dibutuhkan atau dapat meminta peserta didik membawa Atlas yang dimilikinya. Untuk alternatif kegiatan kedua, guru dapat membuat amplop tersebut sebelum mengajar, dan juga mempersiapkan atribut khusus untuk bermain peran sebagai pengantar paket.

2. Ajak peserta didik bercerita juga mengenai segala hal yang mereka tahu dari suatu daerah yang guru sebutkan di kegiatan sebelumnya. Agar seru, minta mereka bercerita tentang beberapa kisah/dongeng/peninggalan sejarah pada daerah tempat tinggal mereka, lalu mengajak mereka untuk mengelaborasi fakta unik dari kisah/dongeng/peninggalan sejarah tersebut. Misal: Peserta didik bercerita singkat tentang Danau Toba. Guru dapat memberi pertanyaan tentang keberadaan Danau Toba di wilayah mereka. Guru dapat bertanya:
 - a. Apa yang dimaksud dengan Danau? Seberapa luas dan dalam Danau Toba?
 - b. Apa saja keuntungan daerah saat memiliki danau?



Tips: Berikan apresiasi untuk setiap anak yang berusaha bercerita, supaya suasana kelas menjadi lebih hidup. Jika ternyata pemahaman peserta didik masih minim tentang daerahnya, siapkan infografis singkat tentang suatu daerah atau mencari film dokumenter tentang daerah tempat tinggal. Contoh warisan budaya yang guru perlihatkan diusahakan bukan berasal dari wilayah tempat tinggal. Berikut salah satu contoh video yang dapat ditayangkan: <https://www.youtube.com/watch?v=FWWR7MnYKa4>.

3. Lanjutkan diskusi dengan bertanya pertanyaan esensial kepada peserta didik.
Tuliskan kata kunci yang disampaikan peserta didik pada papan tulis. Guru dapat membantu peserta didik menjawab dengan meminta peserta didik mengamati dari hal terdekat di sekeliling mereka:
 - a. perubahan jumlah bangunan/rumah;
 - b. perubahan jumlah fasilitas umum;
 - c. perubahan jumlah penduduk;
 - d. kehadiran/perpindahan tetangga dari/ke daerah lain.
4. Lanjutkan diskusi sampai peserta didik melihat bahwa setiap daerah mengalami banyak perkembangan sebelum akhirnya menjadi seperti sekarang.
5. Di akhir penjelasan tentang fakta daerah yang menjadi contoh, bangun ketertarikan dan rasa ingin tahu peserta didik dengan bertanya: “Bagaimana dengan daerah tempat tinggal kita?”
6. Sampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam bab ini dan elaborasikan dengan apa yang ingin diketahui peserta didik tentang daerah tempat tinggalnya.

“

1. Cakupan daerah yang dimaksud pada bab ini adalah hingga level provinsi. Sehingga, jika pada daerah tertentu sulit ditemukan material belajar yang khas daerah terdekat dari tempat tinggalnya, guru dapat meminta peserta didik untuk mengkaji tentang provinsi daerah tempat tinggal mereka.
2. Pada kegiatan pembelajaran bab ini, guru dapat mengundang orang dari kantor pemerintahan setempat (kantor desa/kelurahan atau kecamatan) untuk menjadi narasumber pada kegiatan gelar wicara. Pencarian narasumber dapat dilakukan di awal untuk memastikan waktu yang sesuai.
3. Jika peserta didik dalam satu kelas cukup banyak, supaya kondusif, ada baiknya guru mencoba mengundang lebih dari satu narasumber. Bagi peserta didik ke dalam 2-3 kelompok besar, sehingga beberapa peserta didik dapat fokus kepada satu narasumber.

”

Kegiatan Motivasi

1. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

Pengajaran Topik A: Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu? (5 JP)



Mari Mencari Tahu

1. Lakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka Topik A di Buku Siswa.
2. Ajukan pertanyaan pancingan pada peserta didik seperti:
 - a. Apakah kamu tahu bagaimana perjalanan Indonesia hingga menjadi NKRI?
 - b. Apakah kalian pernah mendengar/membaca cerita tentang kerajaan yang ada Indonesia?
 - c. Apa nama/cerita kerajaan di Indonesia yang pernah kalian dengar/ketahui?
3. Ingatkan peserta didik kembali dengan aktivitas pengenalan sebelumnya dan sampaikan tujuan pembelajaran hari ini.
4. Berikan pengarahan kepada peserta didik mengenai kegiatan ini sesuai panduan di Buku Siswa.
5. Bimbinglah peserta didik untuk menemukan informasi yang berhubungan dengan daerahnya pada teks “Kerajaan-kerajaan di Nusantara” pada Buku Siswa.
6. Jika sudah, ajaklah peserta didik bertukar informasi dengan teman sebelahnya untuk melengkapi hasil observasi yang didupakannya. Tambahkan sedikit informasi mengenai sejarah kerajaan, bisa berupa foto, video, atau cerita, untuk menggugah minat peserta didik terhadap sejarah.



Mari Mencari Tahu

Persiapan sebelum kegiatan: Pada hari sebelumnya, sampaikan pada peserta didik di hari sebelumnya untuk membawa lembaran uang kertas dalam nominal kecil (Rp1.000,00 - Rp10.000,00). Untuk nominal besar, dapat guru siapkan (Rp20.000,00 - Rp100.000,00). Siapkan juga pecahan uang kertas dalam nominal kecil untuk berjaga saat ada anak yang tidak membawa.

1. Ajak peserta didik mengamati gambar pembuka topik A, kemudian lakukan kegiatan literasi dengan teks “Tantangan Kakek Ian” pada Buku Siswa.
2. Lanjutkan diskusi mengenai sejarah dengan memberikan pertanyaan pancingan seperti:
 - a. Bagaimana lingkungan tempat tinggalmu saat ini, apakah lebih sepi atau lebih ramai? Kenapa?
 - b. Siapa saja yang berperan dalam perkembangan daerah tempat tinggalmu?
3. Ingatkan peserta didik kembali dengan aktivitas pengenalan sebelumnya dan sampaikan tujuan pembelajaran hari ini.
4. Guru dapat membagi peserta didik ke dalam kelompok berisi 3-4 orang.
Beberapa alternatif yang dapat dilakukan:
 - a. Jika sebagian besar peserta didik membawa pecahan uang dengan ragam yang berbeda, kelompokkan mereka dengan ragam uang pecahan yang berbeda, sehingga nantinya mereka dapat saling melengkapi. Jika terdapat kelompok yang ragam uang pecahannya masih sama, pinjamkan lembar uang kertas untuk diobservasi oleh mereka. Guru dapat menambahkan pecahan uang kertas dengan nominal besar yang berbeda pada tiap kelompok.
 - b. Jika sebagian besar peserta didik membawa pecahan uang dengan ragam yang sama, guru dapat membagi kelompok, kemudian membagikan 1-2 lembar uang pecahan yang berbeda pada tiap kelompok untuk diobservasi bergantian oleh mereka.
5. Ajak peserta didik untuk mengamati lembaran tersebut. Pancing peserta didik dengan pertanyaan sebagai berikut.
 - a. Benda apakah itu? Apa fungsinya?
 - b. Apa saja hal yang dapat kamu lihat pada benda tersebut? (Warna, tulisan, coba diterawang, diraba, gambar)
 - c. Berapa lembar yang bisa kamu dapatkan, saat menukarkan selemba benda ini dengan nominal yang lebih kecil? (sebagai alternatif pertanyaan Matematika)
6. Selanjutnya, minta peserta didik menyalin tabel “Hasil Observasi Tantangan Kakek Ian” pada buku tulis mereka.
7. Minta peserta didik untuk mulai mengamati secara mandiri dan bergantian dalam kelompok serta menulis informasi pada tabel.



Tips: Guru dapat menyediakan buku-buku, artikel tambahan sebagai referensi peserta didik.

8. Jika sudah, ajaklah peserta didik bertukar informasi dengan temannya untuk melengkapi hasil observasi yang didapatkannya.



Tips: Guru dapat menggunakan metode presentasi untuk bertukar informasi, saat setiap kelompok memiliki pecahan uang yang berbeda-beda. Minta peserta didik menuliskan kembali hasil observasi dalam lembar yang lebih besar untuk ditempel di dekat kelompoknya, lalu ajak peserta didik untuk berkeliling melengkapi hasil observasi di buku tulisnya.

9. Di akhir, pandulah peserta didik untuk menarik kesimpulan dengan mengaitkan tokoh dalam uang dengan daerah tempat tinggal. Tekankan pada peran tokoh tersebut untuk daerahnya serta sikap baik yang bisa dijadikan teladan.

Kegiatan alternatif:

Guru dapat mengkreasi pembelajaran dengan memanfaatkan sumber tambahan yang tercantum di bagian "Materi yang Dibutuhkan" atau pun menggunakan artikel lain. Contoh kreasi pembelajaran: mengajak peserta didik untuk bermain peran, meminta peserta didik merangkum, dan lain sebagainya.



Carl Tahu, yuki!



Persiapan sebelum kegiatan:

Pastikan narasumber telah dihubungi dan dapat memberikan informasi yang berkaitan dengan materi pembahasan.

1. Ingatkan peserta didik kembali dengan aktivitas sebelumnya, "Sebelumnya kita sudah mencoba mengenal sejarah melalui tokoh-tokoh yang ada pada lembaran uang kertas. Setiap tokoh memiliki peran masing-masing dalam mengusahakan sebuah perubahan maupun perkembangan bagi daerah serta negara." Tutup dengan pertanyaan, "Lalu bagaimana dengan daerah tempat tinggal kita?"
2. Ajukan pertanyaan esensial bab ini kepada peserta didik, dan sampaikan tujuan pembelajaran hari ini.
3. Sampaikan tentang aktivitas yang akan dilakukan hari ini. Guru dapat menambah pengetahuan peserta didik dengan menanyakan:
 - a. Apa yang dimaksud dengan gelar wicara?
 - b. Siapa yang pernah menyaksikan gelar wicara?
 - c. Gelar wicara apa yang pernah kamu saksikan?
 - d. Apa yang didapatkan setelah menyaksikan gelar wicara?Lalu, guru dapat melengkapi informasi tentang kegiatan gelar wicara, serta menjelaskan gelar wicara mini yang akan dilakukan di sekolah. Arahkan persiapan sesuai instruksi "Gelar Wicara Mini" pada Buku Siswa.
4. Dorong peserta didik untuk membuat pertanyaan-pertanyaan lain tentang sejarah daerah tempat tinggal yang ingin diketahuinya.
5. Minta salah satu perwakilan peserta didik untuk bertindak sebagai pembawa acara pada gelar wicara ini. Pembawa acara bertugas untuk mengundang masuk narasumber, memastikan semua anggota kelompok memerhatikan, memastikan semua menjaga sopan santun dan etika yang baik saat memberikan pertanyaan dalam gelar wicara.
6. Ajak peserta didik yang berperan sebagai pembawa acara untuk menemui narasumber, kemudian menyerahkan alur gelar wicara kepada pembawa acara.
7. Guru bisa berkeliling dan berperan sebagai fasilitator untuk melihat pemahaman peserta didik, menjaga ketertiban, dan membantu yang kesulitan.
8. Jika sudah, minta peserta didik kembali berkumpul dan fokuskan perhatian mereka kembali kepada guru. Pandu peserta didik untuk memberikan apresiasi kepada narasumber.
9. Berikan waktu pada peserta didik untuk menulis hasil pengumpulan informasi pada tabel yang sudah disalin pada buku tulis.
1. Minta peserta didik untuk menceritakan kembali informasi yang didapat dari gelar wicara dengan membuat gambar atau peta pikiran pada selembar kertas karton/samson besar.



Tips: Jika di kegiatan sebelumnya tidak dilakukan pembagian kelompok, di aktivitas ini guru dapat membagi kelompok diskusi 3-5 orang.

2. Arahkan mereka untuk kegiatan membuat peta pikiran sesuai instruksi pada Buku Siswa.
3. Jika memungkinkan, siapkan bahan-bahan informasi lain untuk peserta didik gunakan, seperti buku, artikel dari internet, dsb. Guru dapat juga menyediakan artikel tambahan terkait sejarah daerah, misal terkait situs peninggalan sejarah.
4. Setelah itu, ajaklah peserta didik bertukar informasi dengan kelompok lainnya untuk melengkapi hasil pengumpulan informasi yang didapatkannya. Lihat variasi kegiatan presentasi pada Panduan Umum Buku Guru untuk memandu kegiatan ini.
5. Di akhir kegiatan ajak peserta didik untuk membuat kesimpulan mengenai perbandingan kondisi daerahku dulu dan kini dengan mengelaborasi informasi-informasi yang sudah didapatkannya sepanjang kegiatan.

Pengajaran Topik B: Daerahku dan Kekayaan Alamnya (7 JP)



Mari Mencari Tahu



Persiapan sebelum kegiatan:

- Siapkan set kartu Kekayaan Alam (lampiran 5.1) sesuai kebutuhan. Guru dapat menambahkan isi kartu sesuai dengan keberlimpahan yang ada di daerahnya.
- Sebarkan set kartu tersebut di lokasi yang sudah guru pilih sebelumnya. Disarankan lokasi ada di dalam dan luar kelas.

1. Mulailah kelas dengan melakukan kegiatan seperti:
 - a. Menunjukkan peserta didik sebuah amplop yang bertuliskan misi. Guru bermain peran menjadi seorang detektif yang sedang direkrut untuk menyelesaikan sebuah misi, tetapi guru membutuhkan bantuan dari detektif lainnya yaitu para peserta didik.
 - b. Bukalah amplop lalu membacakan isi kertas tersebut, bahwa ada kartu-kartu yang tersebar berupa harta karun Indonesia yang perlu dikumpulkan.
 - c. Berikan petunjuk juga pada area tempat peserta didik akan melakukan perburuan.
 - d. Tugas para detektif adalah menemukan kartu-kartu harta karun tersebut, lalu mengumpulkannya, dan membawanya kembali ke kelas.



Tips: Pastikan peserta didik sudah memahami instruksi permainan sebelum membawa mereka keluar. Selain itu, berikan ketentuan maksimal setiap peserta didik menemukan berapa kartu, untuk meminimalkan konflik berebut kartu, saat ada yang memiliki banyak dan tak memiliki kartu.

2. Setelah permainan selesai dan peserta didik sudah kembali ke dalam kelas, ajak peserta didik untuk mengamati kartu yang didapatnya.
3. Pancing peserta didik dengan pertanyaan sebagai berikut.
 - a. Gambar apa yang ada pada kartu yang kalian miliki?
 - b. Apa kegunaan gambar yang ada pada kartu tersebut?
 - c. Apakah benda tersebut dapat ditemukan dengan jumlah berlimpah di daerahmu?
4. Siapkan tabel berikut di depan kelas:

Terdapat Dalam Jumlah Banyak di Daerahku	Tidak Ditemukan/Ditemukan Dalam Jumlah Sedikit di Daerahku



Tips: Guru dapat membuat tabel ini di kertas besar sebelumnya, kemudian mengeluarkan dan menempelkan di papan.

5. Ajak peserta didik untuk memikirkan posisi dari kartu yang mereka miliki. Lalu dorong mereka untuk secara mandiri maju ke depan kelas menempelkan kartu tersebut dalam tabel.
6. Lakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka Topik B di Buku Siswa.
7. Ajukan pertanyaan esensial topik ini kepada peserta didik dan sampaikan tujuan pembelajaran hari ini.
8. Jika sudah, ajaklah peserta didik untuk bersama-sama memeriksa tabel yang sudah selesai dilengkapi. Pandu pemeriksaan dengan menanyakan alasan gambar ditempel di kolom tersebut.
9. Lakukan diskusi sampai peserta didik mengenali kekayaan alam daerahnya dan pengaruh geografis dari kekayaan alam tersebut.



Kegiatan alternatif:

Sebagai alternatif, guru dapat juga menanyakan pada peserta didik, cara untuk mendapatkan kekayaan alam yang tidak ditemukan/ditemukan dalam jumlah sedikit di daerah tetapi sangat dibutuhkan untuk masyarakat setempat. Misal: bawang putih, didapatkan dari provinsi tetangga.



Lakukan Bersama



Persiapan sebelum kegiatan:

- Set papan permainan “Maju Terus, Pantang Mundur” sejumlah kelompok (1 kelompok terdiri 4-5 orang).
- Dadu dan 4-5 pion (gunakan benda yang tersedia untuk pion).
- Lihat cara mengelola media/perangkat belajar pada Panduan Umum Buku Guru.

1. Mulailah kelas dengan narasi sebagai berikut.
 “Selamat karena kalian sudah berhasil melakukan perburuan harta karun yang merupakan kekayaan alam Indonesia dan juga daerah kita. Hari ini Bapak/Ibu guru ingin menantang kegigihan kalian lagi untuk bermain permainan papan “Maju Terus, Pantang Mundur”! Apakah kalian sudah siap?”



Tips: Sesuaikan narasi pembuka, pastikan mampu membangun suasana kelas sebelum memulai pelajaran.

2. Berikan penjelasan cara bermain:
 - a. “Kalian akan dibagi ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang”
 - b. “Setiap kelompok akan mendapatkan set permainan yang berisi: Papan permainan, dadu, pion, dan kartu permainan”
 - c. “Tentukan urutan bermain sebelum memulai.”

- d. “Sesaat sebelum pemain yang mendapat giliran pertama melempar dadu, pemain yang mendapat giliran kedua akan mengambil tumpukan kartu yang paling atas, lalu membacakan tantangan pada kartu untuk dijawab oleh pemain yang akan melempar dadu.”
- e. “Jika pemain memberikan jawaban yang tepat, dia boleh melanjutkan melempar dadu dan melangkahkannya pionnya untuk maju sesuai angka yang ditunjukkan pada dadu. Jika jawaban salah, kesempatan melempar dadu pada putaran tersebut hangus, dan kesempatan diberikan pada pemain berikutnya.”
- f. “Kartu yang sudah dibacakan, dikembalikan lagi pada tumpukan paling bawah. Begitu pun seterusnya.”
- g. “Teman-temanmu yang akan menjadi penilai dari jawabanmu. Beberapa kartu merupakan kartu bonus, sehingga kamu dapat maju dengan melewati tantangan.”
- h. “Ramaikan permainan ini dengan kejujuran dan sportivitas. Selamat berjuang! Maju terus, pantang mundur!”

Tips:



Pastikan peserta didik sudah memahami instruksi permainan, sebelum mencoba membagikan set permainan. Supaya peserta didik tidak buru-buru sibuk dengan permainannya. Guru perlu juga menunjukkan di depan, mana kartu, mana pion dan cara bermain, saat memberikan instruksi pada peserta didik.

3. Bagi peserta didik ke dalam kelompok, lalu berikan waktu untuk kelompok tersebut mencari tempat bermain.
4. Setelah permainan selesai/waktu bermain habis dan peserta didik sudah kembali ke tempat duduknya, ajak peserta didik untuk mengulang beberapa pertanyaan dan jawabannya.
5. Berikan apresiasi kepada yang berhasil mencapai akhir. Berikan juga apresiasi karena peserta didik sudah mau bermain dengan jujur dan menjunjung tinggi sportivitas.

Pengajaran Topik C: Masyarakat di Daerahku (7 JP)



Mari Mencari Tahu

Persiapan sebelum kegiatan: Mintalah kesediaan beberapa orang di sekolah untuk menjadi narasumber di aktivitas kali ini. Beberapa contoh yang dapat dijadikan narasumber yaitu kepala sekolah, guru lokal, guru pendatang, staf sekolah, penjaga kantin/penjual jajanan lokal.

1. Lakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka Topik C di Buku Siswa.
2. Lanjutkan diskusi mengenai pengalaman peserta didik melihat pendatang, suku-suku yang ada di daerah tempat tinggal, serta ragam mata pencaharian yang mereka ketahui.
3. Berikan pengarahan kegiatan sesuai panduan di Buku Siswa.
4. Bagi kelompok sejumlah narasumber yang tersedia. Misalnya didapatkan 4 narasumber, maka bagilah kelompok dengan jumlah 4 peserta didik setiap kelompok.
5. Informasikan daftar narasumber yang dapat dirujuk oleh peserta didik. Setiap kelompok akan mendapatkan kesempatan mencari informasi ke seluruh narasumber.
6. Ajak masing-masing kelompok untuk membagi peran mereka. Pastikan setiap anggota kelompok mendapatkan tugas untuk mencari tahu dari narasumber yang berbeda, dengan meminta mereka melaporkan pembagian perannya pada guru.
7. Minta peserta didik menyalin tabel “Masyarakat Daerahku: Dahulu dan Kini” pada buku tulis mereka, serta menuliskan identitas narasumber yang akan didatangi.
8. Ajak peserta didik untuk berkumpul sesuai narasumber yang akan diwawancarai. Motivasi

mereka untuk saling berbagi kesempatan bertanya, serta menggunakan bahasa yang sopan santun saat melakukan wawancara. Beritahukan juga durasi untuk mereka melakukan wawancara. Jika memungkinkan tentukan satu peserta didik pada setiap kelompok narasumber untuk menjadi penjaga waktu.

9. Setelah selesai, ajak peserta didik kembali ke dalam kelas dan berkumpul ke dalam kelompoknya lagi.
10. Ajak peserta didik untuk bertukar informasi dan berdiskusi tentang info yang didapat dari berbagai sumber, kemudian menuliskan rangkumannya dalam buku tulis.



Tips: Guru dapat mengizinkan peserta didik untuk melengkapi informasi mereka dengan tambahan bacaan buku atau artikel di internet.

11. Di akhir, pandu peserta didik untuk menarik kesimpulan dengan pertanyaan:
 - a. Apakah terdapat perbedaan antara kondisi masyarakat dahulu dan sekarang?
 - b. Apa saja hal yang berubah pesat kondisinya dahulu dan sekarang? Apa hal yang menyebabkannya?
 - c. Manakah perubahan yang terjadi karena dampak adanya pendatang?
 - d. Bagaimana sikap kita terhadap pendatang di daerah kita?



Lakukan Bersama

1. Mulailah kelas dengan melakukan kegiatan seperti:

Sesaat setelah masuk kelas, guru bertindak seakan menerima telepon penting.

Ucapkan percakapannya dengan lantang, sehingga cukup terdengar oleh peserta didik. Misal, “Selamat pagi, Pak/Bu! Benar Pak/Bu, saya Pak/Bu guru (sebutkan nama guru). Apa yang bisa saya bantu?”. Lalu guru dapat memberi jeda, seakan mendengarkan informasi dari seberang telepon. Guru dapat menghayati dengan memberikan gestur mengangguk, seolah mencatat, atau merespon dengan “iya/baik/siap”.



Tips: Guru tidak perlu terlalu lama, bermain peran, dan pastikan peserta didik terfokus pada guru. Berikan gestur untuk peserta didik diam, atau sembari menelpon mengajak peserta didik untuk duduk di tempatnya.

2. Setelahnya guru dapat mulai memberikan narasi singkat kepada peserta didik, seperti:

“Tadi Bapak/Ibu guru menerima telepon penting dari Ketua RT/Ketua RW/Kepala Desa/Kelurahan. Beliau membutuhkan ide-ide terbaik untuk tantangan pengembangan masyarakat daerah tempat tinggal kita. Bapak/Ibu guru pikir, kita akan dapat membantu beliau, karena Bapak/Ibu guru memiliki peserta didik kelas 4 yang kreatif dan cerdas. Jadi, siapkah kalian membantu Ketua RT/Ketua RW/Kepala Desa/Kelurahan?”.
3. Ajak peserta didik kembali bersama kelompok di kegiatan sebelumnya.
4. Jelaskan secara singkat aktivitas kali ini dengan narasi seperti:

“Ada beberapa topik yang diperlukan oleh Ketua RT/Ketua RW/Kepala Desa/Kelurahan?”. Setelah ini, kalian dapat berdiskusi dengan kelompok untuk menentukan topik yang kalian pilih dan informasikan pada Bapak/Ibu guru. Lalu diskusikan tentang alternatif ide/saran yang menarik untuk topik tersebut, sehingga beliau dapat terbantu dengan ide-ide kelompok kalian. Sertakan alasan-alasan atau bukti pendukung untuk ide kelompok kalian selama diskusi berlangsung, ya. Selamat berdiskusi!”
5. Tuliskan beberapa topik yang dapat dipilih untuk didiskusikan oleh mereka.

Misalkan:

- a. menjaga kesehatan masyarakat;
- b. bencana alam musiman pada pemukiman masyarakat;
- c. peningkatan keamanan masyarakat;
- d. peningkatan kerukunan masyarakat;
- e. pengoptimalan perekonomian masyarakat;
- f. pemanfaatan sumber daya alam untuk masyarakat;
- g. melestarikan adat-budaya di masyarakat.

Tips:



- Berikan topik-topik yang relevan pada isu di daerah, sehingga peserta didik lebih mudah untuk membayangkan. Gunakan juga bahasa yang lebih dipahami oleh peserta didik.
- Tambah keragaman diskusi dengan cara satu topik hanya dapat dipilih oleh 1-2 kelompok. Dapat melalui undian, penentuan langsung, atau kelompok sendiri yang memilih.
- Pandu peserta didik yang kesulitan dengan pertanyaan yang memudahkan mereka memilih solusi.
- Ekspektasi guru terhadap solusi yang muncul dari peserta didik, disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Solusi tidak perlu hal yang besar, sebagai contoh: Jika di daerah tempat tinggal peserta didik sering banjir saat hujan karena sampah, solusi untuk mengajak warga membuang sampah pada tempatnya pun, perlu mendapatkan apresiasi dari guru.

6. Arahkan kegiatan diskusi sesuai panduan pada Buku Siswa.
7. Setelah waktu diskusi selesai, ajak setiap kelompok untuk mempresentasikan secara singkat ide-idenya. Serta berikan kesempatan untuk kelompok lain memberikan ide tambahan untuk topik tersebut.
8. Bagikan kertas/media yang dapat digunakan untuk menuliskan surat.
9. Instruksikan pada masing-masing kelompok untuk menuangkan hasil diskusi ke dalam bentuk surat yang ditujukan pada Bapak/Ibu Gubernur/Wakil Gubernur/Walikota/Bupati. Dorong mereka untuk menggunakan kalimat yang baik dan benar, serta menuliskan dengan rapi dan sekreatif mungkin, sehingga ide mereka menjadi semakin menarik.

Proyek Pembelajaran (6 JP)



Proyek Belajar

1. Kegiatan proyek belajar ini, merangkum seluruh pembelajaran di bab ini dengan berbagi informasi kepada orang lain dalam bentuk infografis.
2. Untuk memandu proyek belajar, lihat Panduan Proyek Belajar pada Panduan Umum Buku Guru.
3. Bimbing peserta didik untuk mengumpulkan kembali hasil informasi
4. Bentuk infografis bisa disesuaikan dengan kemampuan dan fasilitas yang dimiliki peserta didik. Berikan peserta didik kebebasan untuk mengekspresikan bentuknya selama masih sesuai dengan tujuan dan kriteria.
5. Motivasi peserta didik untuk membuat infografis yang menarik dan bisa dibaca oleh orang lain.
6. Guru bisa memajang hasil karya peserta didik di:
 - a. kantor pemerintahan setempat (lakukan perizinan terlebih dahulu);
 - b. sekitar sekolah agar bisa dilihat oleh seluruh anggota sekolah.

7. Pastikan guru sudah melakukan penilaian sebelum memajang karya peserta didik di lokasi selain sekolah.
8. Buatlah jangka waktu pemajangan hasil karya peserta didik.
9. Bimbing peserta didik melakukan refleksi belajar sesuai Panduan Umum Buku Guru

Kegiatan Penutup

1. Guru memberikan refleksi
2. Siswa dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.
3. Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.
4. Guru meminta peserta didik untuk melakukan Tugas lembar kerja peserta didik (LKPD).
5. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam.

Kegiatan Keluarga

Mari kita libatkan keluarga untuk menyelaraskan suasana belajar di rumah dengan sekolah. Untuk mendukung proses belajar peserta didik saat belajar di tema ini, keluarga bisa mengajak peserta didik untuk melakukan kegiatan-kegiatan berikut.

- Bercerita kepada peserta didik mengenai perubahan-perubahan yang terjadi di daerahnya dalam waktu 5-10 tahun terakhir.
- Membantu peserta didik mencari informasi mengenai sejarah kerajaan serta pahlawan yang ada di daerahnya.
- Jika memungkinkan, mengajak peserta didik untuk mengunjungi peninggalan sejarah yang ada di daerah tempat tinggal.
- Mengajak peserta didik mencari informasi mengenai pahlawan-pahlawan yang ada dalam lembaran uang dan berdiskusi mengenai sikap pahlawan yang dapat diteladani.
- Berdiskusi mengenai kekayaan alam yang ada di daerah. Orang tua bisa mengajak peserta didik ke pasar tradisional dan memperlihatkan sumber daya alam hayati yang ada di daerahnya.
- Mengajak peserta didik untuk berkomunikasi dengan kerabat dan mencari tahu mata pencaharian serta kaitannya dengan tempat tinggalnya.

Berikan ruang untuk keluarga dapat berkonsultasi dengan guru apabila mengalami hambatan atau kendala dalam melakukan kegiatan-kegiatan di atas.

Refleksi Guru

Agar proses belajar selanjutnya lebih baik lagi, mari lakukan refleksi diri dengan menjawab pertanyaan berikut.

1. Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?
2. Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?
3. Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?
4. Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?
5. Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar? Mengapa?
6. Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?
7. Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?
8. Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?

Guru dapat menambahkan pertanyaan refleksi sesuai kebutuhan.

9.

10.

F. ASESMEN / PENILAIAN ANGKET

Penilaian

Rubrik Penilaian Infografis

Aspek	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Konten	Memenuhi semua ketentuan konten	Memenuhi dua dari ketentuan konten.	Memenuhi satu dari ketentuan konten.	Tidak memenuhi ketentuan konten
Desain	Warna menarik, poster proporsional, teks mudah terbaca	Memenuhi dua kriteria desain yang baik.	Memenuhi satu kriteria desain yang baik.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi
Kreativitas	Memanfaatkan banyak barang bekas.	Memanfaatkan dua jenis barang bekas.	Memanfaatkan satu jenis barang bekas	Tidak terlihat menggunakan barang bekas
Penyelesaian masalah dan kemandirian	Aktif mencari ide atau mencari solusi jika ada hambatan.	Bisa mencari solusi namun dengan arahan sesekali.	Memerlukan bantuan setiap menemukan kesulitan, namun terlihat ada inisiatif untuk meminta bantuan.	Tidak terlihat ada inisiatif untuk meminta bantuan.



A. Sejarah Daerah

1. Buatlah biodata diri yang memberikan informasi mengenai diri kalian dan dari mana kalian berasal. Cantumkan mulai dari RT, RW, desa/kelurahan, kecamatan, kota/kabupaten, dan provinsi.
2. Setelah biodata, tuliskan secara singkat sejarah daerah kalian dahulu!

B. Kekayaan Alam Daerah

Buatlah tabel yang berisi 2 contoh jenis sumber daya serta pemanfaatannya yang ada di daerah kalian. Jenis sumber daya terdiri dari hewan, tanaman, dan peninggalan sejarah yang berpotensi

sebagai sumber daya.

Kunci Jawaban

A. Sejarah Daerah

Jawaban peserta didik akan bervariasi

B. Kekayaan Alam Daerah

Jenis Sumber Daya	1	2
Hewan	(bervariasi)	(bervariasi)
Pemanfaatan di Daerah	(bervariasi sesuai pemanfaatan di daerah, misal: sumber bahan pangan, sumber bahan sandang)	
Tanaman	(bervariasi)	(bervariasi)
Pemanfaatan di Daerah	(bervariasi sesuai pemanfaatan di daerah, misal: sumber bahan pangan, bahan obat-obatan)	
Lainnya	(bervariasi)	(bervariasi)
Pemanfaatan di Daerah	(bervariasi sesuai pemanfaatan di daerah, misal: danau untuk perikanan)	

C. Masyarakat Daerah

Berikut jenis mata pencaharian berdasarkan hasilnya:

Jenis Mata Pencaharian	Hasil Mata Pencaharian Berupa
Pertanian	Jagung, padi, kacang, kedelai, umbi-umbian, sayur-sayuran, buah-buahan, dll
Perdagangan	Pedagang bahan makanan, pedagang sandang, pedagang perhiasan, pedagang hewan, dll
Perikanan	Macam-macam jenis ikan, misalnya; kakap, bandeng, lele, gurami, dll
Peternakan	Sapi, kerbau, ayam, kelinci, dll
Industri kerajinan	Sepatu, jaket, pakaian, dll
Jasa	Pengacara, asuransi, dokter, bengkel, dll

1. Jawaban dapat dilihat di Informasi Untuk Guru pada Topik C.
2. Jawaban: bervariasi. Salah satu dampak positifnya adalah mendorong perkembangan daerah, pemerintah akan menambah jumlah fasilitas umum di daerah akibat pertumbuhan penduduk. Salah satu dampak negatifnya adalah adanya kesenjangan sosial, ketika pendatang tidak siap beradaptasi di daerah kemudian tidak menemukan mata pencaharian.

FLASHCARD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

 GINJAL	Ginjal adalah sepasang organ vital berbentuk seperti kacang yang terletak di kedua sisi tulang belakang, di bawah tulang rusuk, ginjal berfungsi menyaring darah dan membuang limbah sisa metabolisme dalam bentuk urine
 HATI	Hati adalah kelenjar terbesar dalam tubuh manusia yang terletak di perut kanan atas, berfungsi untuk detoksifikasi, sintesis protein, memproduksi empedu untuk pencernaan, dan mengatur metabolisme.
 PARU-PARU	Paru-paru adalah organ vital yang berfungsi sebagai pusat pertukaran oksigen dan karbon dioksida di dalam tubuh, Peran utamanya adalah mengambil oksigen dari udara yang dihirup dan memindahkannya ke aliran darah, kemudian



Tiroid adalah kelenjar berbentuk kupu-kupu di leher bagian depan yang berfungsi mengatur metabolisme tubuh yang mengatur berbagai fungsi tubuh seperti detak jantung, suhu tubuh, pencernaan,



Jantung adalah organ otot berukuran kepalan tangan yang berfungsi memompa darah ke seluruh tubuh melalui sistem peredaran darah. Perannya adalah sebagai pusat sirkulasi darah yang mengantarkan oksigen dan nutrisi, serta membuang sisa metabolisme



Lambung adalah organ pencernaan berbentuk kantong yang berfungsi menampung makanan, mencernanya secara mekanis (dengan otot) dan kimiawi (dengan asam dan enzim), serta membunuh kuman.

 USUS BESAR	Usus besar adalah bagian akhir dari sistem pencernaan yang berfungsi utama untuk menyerap air dan elektrolit dari sisa makanan, membentuk feses
 USUS KECIL	Usus kecil adalah bagian dari sistem pencernaan yang berfungsi utama menyerap nutrisi dari makanan. Letaknya antara lambung dan usus besar, berfungsi memecah dan menyerap nutrisi, vitamin, mineral, air, dan elektrolit agar dapat diedarkan ke
 Badan	Badan/Tubuh adalah keseluruhan materi fisik pada makhluk hidup yang tersusun dari sel, jaringan, dan organ yang bekerja sama dalam sistem organ.



Alis adalah rambut halus yang tumbuh di atas mata dan memiliki fungsi penting untuk melindungi mata dari keringat, air hujan, debu, dan kotoran lainnya.



Telinga adalah organ pendengaran dan keseimbangan tiga bagian utama: telinga luar (mengumpulkan dan menyalurkan suara), telinga tengah (mengubah suara menjadi getaran ke telinga dalam)



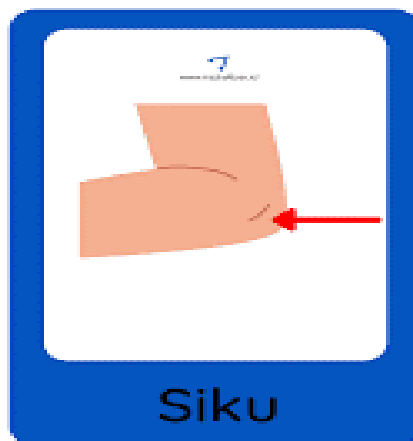
Hidung adalah organ pernapasan dan indra penciuman yang berfungsi menyaring, menghangatkan, dan melembapkan udara yang dihirup, sebagai jalur pernapasan untuk mengalirkan oksigen ke paru-paru melalui reseptor penciuman



Dagu adalah bagian bawah wajah di bawah mulut, yang merupakan bagian depan rahang bawah (mandibula)



Tangan merupakan salah satu anggota tubuh yang memiliki fungsi yang kompleks dan sangat penting untuk melakukan pekerjaan



Siku adalah sendi yang menghubungkan lengan atas dengan lengan bawah . Seperti semua sendi lainnya, siku merupakan bagian dari sistem rangka manusia



Kepala adalah bagian rostral (menurut istilah lokasi anatomi) yang biasanya terdiri dari otak, mata, telinga, hidung, dan mulut (yang kesemuanya membantu berbagai fungsi sensor seperti penglihatan, pendengaran, penciuman, dan pengecapan)



Kandung kemih adalah organ berongga berbentuk kantong yang berfungsi menampung urine dari ginjal sebelum dibuang dari tubuh. Fungsi utamanya adalah menyimpan urine dan mengeluarkannya saat tubuh siap buang air kecil



Rahim atau uterus adalah organ reproduksi wanita berbentuk seperti buah pir yang berfungsi sebagai tempat tumbuh dan berkembangnya janin hingga siap dilahirkan

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Trivona Sagaret, lahir di Sayal 03 Oktober 2000 anak Ke empat dari enam bersaudara dari pasangan Ayah Yulius sagaret dan Ibu Maria Gomor ,Penulis menempuh jenjang pendidikan sekolah dasar SD YPK PAULUS SAYAL Kabupaten Sorong selatan 2008 -2014 . Kemudian melanjutkan pendidikan sekolah menengah

pertama di SMP Negeri Seremuk kabupaten Sorong selatan tahun pada Tahun 2014-2017.Setelah itu penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Teminabun kabupaten sorong selatan Tahun 2017-2020 ,pada tahun 2020 penulis melanjutkan Pendidikan perguruan Tinggi di Universitas pendidikan Muhammadiyah Unimuda Sorong.Fakultas pendidikan Bahasa sosial dan olahraga (FABIO) ,Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

S1