

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPCARD*
BERBANTUAN *SPINNER* PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS IV DI MIMA 32 SALAFIYAH SYAFI'YAH
KARANGANYAR AMBULU JEMBER**

SKRIPSI



Ning Ulinnuha Putri
NIM: 214101040020

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SHIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPCARD*
BERBANTUAN *SPINNER* PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS IV DI MIMA 32 SALAFIYAH SYAFI'YAH
KARANGANYAR AMBULU JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Ning Ulinnuha Putri
214101040020
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SHIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPCARD*
BERBANTUAN *SPINNER* PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS IV DI MIMA 32 SALAFIYAH SYAFI'YAH
KARANGANYAR AMBULU JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Ning Ulinnuha Putri
214101040020

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui Pembimbing



Mohammad Khoji, S.Si., M.Pd
198606132015031005

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPCARD*
BERBANTUAN *SPINNER* PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS IV DI MIMA 32 SALAFIYAH SYAFI'YAH
KARANGANYAR AMBULU JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
Persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari: Senin
Tanggal: 16 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


Fikri Apriyono, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198804012023211026


Akhmad Munir, S.Pd.I, M.Pd.I
NIP. 198610162023211022

Aanggota:

1. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I ()

2. Mohammad Kholil, S.Si., M.Pd ()

Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si
NIP. 197304242000031005

MOTTO

وَمِنْ آيَاتِهِ خَلْقُ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافُ أَلْوَانِكُمْ وَأَلْوَانِكُمْ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّلْعَالَمِينَ

“Dan di antara tanda-tanda kekuasaan-Nya ialah menciptakan langit dan bumi dan berlain-lainan bahasamu dan warna kulitmu. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang mengetahui“. (Q.S. Ar-Rum “ [30]:2). *



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Kementerian Agama Republik Indonesia , *Mushaf Al-Azhar dan terjemahannya*,(Bandung, Penerbit Alquran, 2010) 406

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT karena rahmat dan karuniannya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa sholawat beriring salam kepada Nabi agung Mulia Muhammad Saw, yang mewariskan segala ilmu pengetahuan kepada ummatnya, sehingga skripsi ini dapat peneliti tuntaskan. Ucapan terimakasih peneliti persembahkan kepada:

1. Cinta pertamaku dan panutanku, Bapak Muhammad Arwani yang telah memberikan dukungan dan semangat baik secara materi, mental, dan spiritual. Beliau memang tidak sempat merasakan Pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau bekerja keras serta mendidik, memberi motivasi, serta memberikan dukungan sehingga mampu menyelesaikan studi sarjana sampai selesai.
2. Pintu surgaku, Ibu Husnul Khotimah. Beliau sangat berperan penting dalam proses menyelesaikan program studi ini, beliau juga tidak sempat merasakan Pendidikan dibangku perkuliahan, namun beliau tidak henti memeberi semangat, serta do'a yang telah mengiringi langkah sehingga bisa menyelesaikan program studi sarjanah sampai selesai.
3. Kedua adikku tercinta Muhammad Ulul Albab Putra dan Muhammad Hannan Dzul Jalal. Terima kasih sudah ikut dalam proses menempuh pendidikan selama ini, terimakasih atas semangat, doa, dan cinta yang selalu diberikan kepada penulis. Dan karena kalianlah saya lebih semngat dalam menemupuh sarjana. Tumbuhlah menjadi versi paling hebat, Adik-adikku.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya, kesehatan, serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipcard* Berbantuan *Spinner* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di Mima 32 Salafiyah Syafi’iyah Karanganyar Ambulu Jember” dengan baik dan berjalan lancar. Sholawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang ini. Banyak pihak yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag., M.M. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menciptakan lingkungan akademik yang mendukung, serta memberikan kebijakan dan fasilitas yang memadai untuk kelancaran penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu’is, S.Ag., M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan arahan, kebijakan, serta dukungan dalam proses akademik hingga terselesaikannya skripsi ini.
3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberi arahan, dukungan, serta

pengelolaan akademik yang memungkinkan saya menjalani proses penyusunan skripsi ini dengan lancar.

4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membantu melancarkan proses dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.
5. Bapak Najibul Khair, M.Ag., S.Th.I selaku dosen penasihat akademik yang telah memberikan bimbingan dari awal proses perkuliahan.
6. Bapak Mohammad Kholil, S.Si.,M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi serta arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd selaku dosen program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sebagai validator ahli media yang telah meluangkan waktunya dan membantu dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
8. Ibu Rachma Dini Fitriah., M.Si selaku dosen program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sebagai ahli materi yang telah meluangkan waktunya dan membantu dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
9. Bapak Shiddiq Ardianto, M.Pd selaku dosen Bahasa Indonesia sebagai ahli bahasa yang telah meluangkan waktunya dan membantu untuk melaksanakan penelitian skripsi ini.
10. . Seluruh dosen program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmu dan bimbingan kepada penulisan dari awal sampai akhir perkuliahan.
11. Bapak Drs. Suyitman selaku kepala Madrasah MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah

Karanganyar Ambulu yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian, membantu, dan memfasilitasi terkait penelitian skripsi.

12. Bapak Muhammad Lukman Hadi, S.Pd selaku guru kelas MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu yang telah memberikan informasi terkait data skripsi.

13. Anggun dan Zakia selaku teman sekaligus saudara terimakasih atas segala motivasi, dukungan, pengalaman, mendengarkan keluh kesah , memberi saran kepada penulis serta doa kalian yang tiada henti. Sukses kalian

14. Syifa dan Nuril selaku teman dibangku perkuliahan yang telah menemani penulis, terimakasih kenangan canda dan tawa yang menyenangkan dan berkesan Serta doa kalian yang membawa penulis sampai pada tahap skripsi.

15. Dika, Febri, Naufal, Jaya, Ainun,dan Dinda dari grup Sholawat An-Nur yang telah memberikan dukungan, doa, motivasi serta kersamaan canda tawa kalian yang memberikan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Hanya do'a dan ucapan terimakasih sebesar-besarnya yang dapat terucapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi pembaca. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya kepada kita semua. Amiin Ya Rabbal Alamin.

Jember, 09 Juni 2025
Penulis

Ning Ulinnuha Putri
214101040020

ABSTRAK

Ning Ulinnuha Putri, 2024 *Pengembangan Media Pembelajaran Flipcard Berbantuan Spinner pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu Jember*

Kata Kunci: Pengembangan, Flipcard, Keragaman Sosial dan Budaya

Kebutuhan penggunaan media pembelajaran untuk mendukung hasil belajar peserta didik sangatlah penting. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV serta mengetahui kelayakan dan respon pengguna terhadap media tersebut. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran IPAS dan terbatasnya media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Penelitian ini merumuskan tujuan penelitian yaitu: (1) Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu Jember (2) Untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu Jember (3) Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu Jember (4) Untuk mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu Jember.

Pengembangan media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner* menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model penelitian ADDIE yang mencakup lima tahapan: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara (guru dan peserta didik), angket (validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa), tes (pretest dan posttest) dan dokumentasi. Penelitian ini melibatkan 23 peserta didik kelas IV sebagai subjek uji coba media, yang berasal dari MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar, Kecamatan Ambulu, Kabupaten Jember.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) proses pengembangan media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner* dilakukan dengan menganalisis (analisis kebutuhan, materi, kinerja dan tujuan pembelajaran), mendesain dan membuat media pembelajaran, mengembangkan dengan validasi ahli (ahli materi, media dan bahasa), mengimplementasikan kepada peserta didik dan mengevaluasi hasil pengembangan media tersebut. (2) Hasil rata-rata kelayakan media dari ketiga validator yaitu Ahli materi, ahli media dan ahli bahasa adalah 84,67% dengan kriteria sangat layak digunakan (3) Hasil kepraktisan menurut guru 92% dengan kriteria sangat praktis dan Siswa 86% dengan kriteria sangat praktis (4) Hasil Keefektifan dengan nilai pretest 37,39% dan nilai posttest 71,73 memperoleh peningkatan mencapai 62,9% dengan kategori efektif.

DAFTAR ISI

	Hlm
JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	12
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	13
E. Pentingnya Penelitian Pengembangan.....	13
F. Asumsi Penelitian dan Pengembangan	16
G. Definisi Istilah	17
BAB I KAJIAN PUSTAKA	22
A. Penelitian Terdahulu.....	22
B. Kajian Teori.....	31

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	52
A. Model Penelitian dan Pengembangan	52
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	56
C. Uji Coba Produk.....	62
D. Desain Uji Coba Produk.....	62
1. Subjek Uji Coba	63
2. Jenis data	64
3. Instrumen Pengumpulan Data	65
4. Teknik Analisis Data.....	71
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	77
A. Penyajian data uji coba.....	77
B. Analisis Data	101
C. Revisi Produk.....	112
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	114
A. Kajian produk yang telah direvisi	114
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	118
DAFTAR PUSTAKA.....	121
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar Penelitian Terdahulu	27
Tabel 3. 1 Skala likert	69
Tabel 3. 2 Analisis Kelayakan	72
Tabel 3. 3 Kriteria Uji Kelayakan	72
Tabel 3. 4 Skor Respon Peserta Didik	73
Tabel 3. 5 Kriteria kepraktisan.....	74
Tabel 3. 6 Kriteria Kefektifan Produk.....	76
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media.....	91
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi.....	92
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Bahasa	94
Tabel 4. 4 Komentar Ahli Media	95
Tabel 4. 5 Komentar Ahli Materi.....	95
Tabel 4. 6 Data Hasil Respon Peserta Didik	98
Tabel 4. 7 Hasil Angket Respon Guru	99
Tabel 4. 8 Hasil <i>Preetest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa	100
Tabel 4. 9 Hasil Analisis Ahli Media.....	102
Tabel 4. 10 Hasil Analisi Validasi Materi.....	103
Tabel 4. 11 Hasil Validasi Ahli Bahasa	105
Tabel 4. 12 Data Hasil Respon Peserta Didik.....	107
Tabel 4. 13 Data Hasil Respon Guru	108
Tabel 4. 14 Hasil Analisis Soal Pretest Dan Posttest Siswa	110
Tabel 4. 15 Hasil Revisi Media Pembelajaran Flipcard Berbantuan Spinner.....	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Media pembelajaran flipcard berbantuan spinner	21
Gambar 2. 1 Buku mata pelajaran IPS Pedoman Guru Kelas 4.....	50
Gambar 3. 1 Model ADDIE	54
Gambar 3. 2 Prosedur pengembangan ADDIE	57
Gambar 4. 1 Desain media flipcard berbantuan spinner	86
Gambar 4. 2 Pembuatan media Flipcard	87
Gambar 4. 3 Media di Plitur.....	87
Gambar 4. 4 Media Pembelajaran Flipcard Berbantuan Spinner.....	87
Gambar 4. 5 Desain gambar Flipcard	87
Gambar 4. 6 Hasil cetak gambar	88
Gambar 4. 7 Pemasangan gambar pada media.....	88
Gambar 4. 8 Desain spinner	88
Gambar 4. 9 Desain Soal.....	89
Gambar 4. 10 hasil cetak soal	89
Gambar 4. 11 Desain Buku panduan	89
Gambar 4. 12 Media flipcard berbantuan spinner.....	90
Gambar 4. 13 Pengimplementasia Media Pembelajaran.....	97

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses yang paling penting dalam sistem pendidikan adalah kegiatan pembelajaran. Pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik dan pendidik yang melibatkan materi pelajaran, metode penyampaian, strategi pengajaran, serta berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan pendidikan.¹ Selain itu, pembelajaran dapat diartikan sebagai proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap baru melalui pengalaman, latihan, atau pengajaran. Proses ini tidak terbatas pada lingkungan sekolah saja, melainkan bisa berlangsung di tempat kerja maupun dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran mencakup tahap memahami, menerapkan, dan mengevaluasi informasi atau keterampilan yang diperoleh.

Sejumlah ahli telah memberikan pandangannya tentang pembelajaran. Rusman mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa, baik secara langsung melalui tatap muka maupun secara tidak langsung dengan bantuan media pembelajaran.² Belajar bisa dilakukan dengan banyak cara, misalnya lewat YouTube, Brainly, Google, atau berbagai situs dan aplikasi yang

¹ Aprida Pane and Muhammad Darwis Dasopang, 'Belajar Dan Pembelajaran', *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3 No. 2 (2017), p. 333.

² Rosmita, "Efektivitas Pembelajaran Daring (Studi Kasus Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri 9 Tanjung Jabung Timur Tahun 2019/2020)" (Universitas Jambi, 2020).

menyediakan materi pelajaran. Menurut Aunurrahman, pembelajaran adalah proses yang membantu siswa berkembang dari yang awalnya belum tahu atau belum terlatih, menjadi lebih paham dan memiliki pengetahuan tentang suatu hal.⁴ Pembelajaran yang dilaksanakan tidak terbatas pada mata pelajaran akademik semata, tetapi juga mencakup pembentukan kemampuan bersosialisasi, menjaga etika dan sopan santun, serta menumbuhkan sikap saling menghargai antarindividu.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Proses ini mencakup keterlibatan antara siswa, guru, materi pembelajaran, serta metode dan sumber belajar yang digunakan. Pembelajaran tidak terbatas pada lingkungan sekolah saja, melainkan juga dapat berlangsung dalam berbagai situasi kehidupan melalui pengalaman dan praktik. Interaksi dalam pembelajaran bisa berlangsung secara langsung maupun tidak langsung antara guru dan siswa, termasuk dengan bantuan media sebagai pendukung. Tujuan utama dari pembelajaran adalah untuk mengubah individu yang belum memiliki pendidikan menjadi terdidik, serta membekali mereka dengan pengetahuan yang sebelumnya belum dikuasai.

Saat ini, proses pembelajaran di Indonesia telah mengadopsi Kurikulum Merdeka, sebagaimana diatur dalam Peraturan Mendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024, yang menetapkan kurikulum ini

⁴ Titik Tri Prastawati dan Rahmat Mulyono, "Peran Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9.1 (2023), hal. 378–92, doi:10.36989/didaktik.v9i1.709.

sebagai dasar dan struktur kurikulum bagi seluruh jenjang pendidikan. Kurikulum Merdeka merupakan pendekatan yang memberikan keleluasaan lebih kepada guru dan siswa dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar. Kurikulum ini menawarkan fleksibilitas dalam pembelajaran, disesuaikan dengan minat serta kebutuhan siswa, dan menitikberatkan pada pengembangan kompetensi abad ke-21. Peran media pembelajaran menjadi sangat krusial dalam menciptakan proses belajar yang lebih interaktif dan efisien. Melalui pemanfaatan media, siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah, belajar secara mandiri, serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik. Pendekatan ini mendukung pembelajaran yang bersifat personal, adaptif, dan mendalam, serta mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan melakukan eksplorasi.

Media pembelajaran dapat dimanfaatkan dalam pelaksanaan mata pelajaran IPAS. Secara esensial, IPAS merupakan perpaduan antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang diberikan pada semester ganjil dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang diajarkan pada semester genap. IPS sendiri merupakan salah satu komponen dalam kurikulum Madrasah Ibtidaiyah yang mempelajari berbagai fenomena, gagasan, dan informasi yang berkaitan dengan kehidupan sosial masyarakat. Melalui pembelajaran IPS, siswa diarahkan untuk membentuk karakter yang arif, demokratis, serta bertanggung jawab sebagai bagian dari warga negara. Di tingkat dasar, pendidikan nasional dan penanaman kesadaran akan identitas bangsa menjadi landasan utama dalam kurikulum, yang bertujuan membangun

karakter bangsa melalui penguatan nilai-nilai kebangsaan. Oleh karena itu, pengenalan tentang keragaman suku, bangsa, dan budaya di jenjang MI menjadi sangat penting untuk membekali siswa dalam menghadapi dinamika kehidupan masa kini.⁵

Indonesia adalah negara yang memiliki kekayaan dalam keragaman suku bangsa dan budaya. Lebih dari 1.300 suku bangsa hidup tersebar di berbagai wilayah, masing-masing membawa kekhasan dalam bahasa, tradisi, dan budaya. Keberagaman ini menjadi identitas utama bangsa Indonesia sekaligus menjadi potensi besar yang harus dijaga dan dilestarikan.

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاهُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

Artinya “Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling takwa di antara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal.”⁶

Dalam tafsir Ibnu Katsir, dijelaskan bahwa Allah Swt. menyampaikan kepada umat manusia bahwa Dia menciptakan mereka dari satu asal, yakni dari diri yang satu, lalu dari diri itu pula Allah menciptakan pasangannya, yaitu Adam dan Hawa. Setelah itu, Allah menjadikan keturunan mereka berkembang menjadi berbagai bangsa.

Dalam bahasa Arab, istilah "*sya'bun*" digunakan untuk menyebut bangsa,

⁵ Naniek Kusumawati Citra Prameswari, Pinkan Amita, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Menambah Pemahaman Siswa Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Pada Siswa Kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun’, *Jurnal Perseda*, Vol.V, No. 2 (2022), p. 163.

⁶ Kemenag RI, *Mushaf A-Azhar dan terjemahannya*, 517

yang kedudukannya lebih tinggi daripada "kabilah". Di bawah kabilah terdapat beberapa tingkatan yang lebih kecil, seperti *fasa-il* (puak), *'asya-ir* (Bani), *'ama-ir*, *Afkhad*, dan sebagainya. Ada pendapat yang menyatakan bahwa "*syu'ub*" merujuk pada kabilah-kabilah non-Arab, sedangkan "*kabilah*" mengacu pada suku-suku Arab, seperti halnya keturunan Bani Israil yang disebut Asbat. Penjelasan lebih rinci mengenai hal ini dapat ditemukan dalam mukadimah kitab *Al-Asybah* karya Abu Umar Ibnu Abdul Bar, serta dalam mukadimah kitab *Al-Qasdu wal Umam fi Ma'rifati Ansabil Arab wal 'Ajam*. Secara hakikat, semua manusia berasal dari unsur penciptaan yang sama, yakni tanah liat, yang kemudian diciptakan menjadi Adam dan Hawa. Perbedaan derajat di antara manusia tidak terletak pada asal usul mereka, melainkan pada aspek keagamaan, yaitu sejauh mana ketaatan mereka kepada Allah dan Rasul-Nya. Oleh karena itu, setelah melarang perbuatan menggunjing dan merendahkan sesama, Allah Swt. menekankan pentingnya nilai ketaqwaan sebagai tolok ukur kemuliaan.⁷

Surat Al-Hujurat ayat 13 menerangkan bahwa Allah menciptakan manusia, baik laki-laki maupun perempuan, dan menjadikan mereka sebagai berbagai bangsa dan suku dengan tujuan agar saling mengenal satu sama lain. Dari pasangan manusia pertama tersebut, Allah menyebarkan banyak laki-laki dan perempuan, serta membedakan mereka ke dalam kelompok-kelompok suku dan bangsa. Hal ini dimaksudkan agar manusia dapat saling mengenal, bekerja sama, saling membantu, mewarisi satu

⁷ Tafsir Ibnu Katsir, QS. Al-Hujurat Ayat 113

sama lain, dan menjalankan hak-hak kekeluargaan. Di Indonesia sendiri, masyarakatnya terdiri dari beragam suku, ras, dan etnis. Perbedaan ini seharusnya menjadi dasar untuk membangun pemahaman dan memperluas hubungan komunikasi antarindividu. Jangan sampai keberagaman tersebut justru menjadi pemicu munculnya sikap rasis atau bahkan menyebabkan perpecahan antar kelompok.⁸

Dalam pembelajaran IPS, tidak sedikit siswa yang merasa bosan karena metode pengajaran yang digunakan kurang bervariasi dan tidak cukup interaktif. Ketika menyampaikan materi tentang keragaman sosial dan budaya di Indonesia, banyak guru masih menggunakan pendekatan tradisional seperti ceramah, diskusi, atau sesi tanya jawab. Siswa biasanya diminta menghafal isi materi yang disampaikan guru atau yang tertulis di buku pelajaran. Metode seperti ini sering kali membuat siswa tidak memahami esensi dari pembelajaran, dan mereka merasa terbebani dengan kewajiban menghafal sejumlah besar informasi. Selain itu, kegiatan yang hanya melibatkan mencatat dan mendengarkan penjelasan guru membuat siswa mudah merasa bosan dan kesulitan memahami materi tentang keragaman suku, bangsa, dan budaya yang sebenarnya memiliki nilai penting.

Selain itu, guru sering kali belum menerapkan strategi pembelajaran yang tepat untuk materi tersebut, serta jarang menyisipkan kegiatan pembuka atau permainan yang dapat menarik perhatian siswa dan

⁸ Tafsir Surah Alhujurat Ayat 13: Merawat Kerukunan, Memberantas Rasisme

membangkitkan semangat mereka dalam belajar. Berdasarkan hasil observasi, masih banyak siswa yang menunjukkan sikap pasif selama proses pembelajaran dan cenderung merasa jenuh, disebabkan oleh minimnya unsur menarik dalam metode pengajaran yang digunakan. Akibatnya, motivasi belajar siswa pun menurun. Oleh karena itu, peran pendidikan sangat penting dalam menanamkan nilai-nilai kebhinekaan sejak dini agar generasi muda mampu memahami, menerima, dan merayakan perbedaan sebagai kekayaan bangsa.

Keanekaragaman yang dimiliki Indonesia, yang mencakup berbagai perbedaan antarwilayah, menunjukkan bahwa bangsa ini sangat heterogen. Meskipun setiap daerah memiliki ciri khasnya masing-masing, semua perbedaan tersebut tetap menyatu dalam satu identitas nasional. Oleh karena itu, masyarakat Indonesia perlu hidup rukun, saling menghormati perbedaan, dan mengutamakan sikap toleransi. Dalam hal ini, pendidikan memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai keberagaman sejak dini agar generasi muda dapat memahami dan menghargai perbedaan sebagai bagian dari kekayaan bangsa.⁹

Dalam mengajarkan materi keberagaman budaya dan sosial di Indonesia, tantangan utama yang dihadapi adalah bagaimana menyampaikan kekayaan budaya Indonesia dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Siswa cenderung lebih tertarik dan

⁹ Naniek Kusumawati Citra Prameswari, Pinkan Amita, 'Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Menambah Pemahaman Siswa Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Pada Siswa Kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun', *Jurnal Perseda*, Vol.V, No. 2 (2022), p. 163.

termotivasi apabila guru memanfaatkan berbagai media pembelajaran dalam proses pengajaran. Seringkali, siswa merasa bosan dan jenuh karena metode pengajaran yang monoton dan tidak menggunakan media yang menarik. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif di masa depan. Media pembelajaran harus dapat dipahami dengan mudah oleh siswa dan berfungsi sebagai alat untuk mendukung proses belajar, bukan hanya sebagai sarana bantu bagi guru, tetapi juga sebagai alat yang memudahkan siswa dalam memahami materi.

MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah adalah sebuah Madrasah Ibtidaiyah swasta yang terletak di desa Karanganyar, Kecamatan Ambulu, Kabupaten Jember. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu, penggunaan media pembelajaran di kelas IV masih sangat terbatas. Selama proses pembelajaran, siswa cenderung kurang fokus dan tidak terlalu memperhatikan penjelasan guru. Saat guru menyampaikan materi, metode ceramah masih mendominasi, sementara media pembelajaran yang tersedia juga masih terbatas. Media yang digunakan selama ini lebih mengandalkan media konvensional, seperti buku paket dan gambar-gambar yang mudah ditemukan. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa media pembelajaran yang ada belum cukup mendukung kebutuhan siswa untuk memahami materi dengan lebih mendalam, terutama pada

materi yang memerlukan media tambahan untuk menunjang jalannya pembelajaran, seperti dalam pelajaran IPAS.¹⁰

Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas IV, Bapak Muhammad Lukman Hadi S.Pd, mengenai penggunaan media pembelajaran. Dari hasil wawancara, diketahui bahwa guru tidak selalu memanfaatkan media dalam setiap sesi pembelajaran. Metode yang sering digunakan oleh guru adalah ceramah, tanya jawab, dan pengerjaan soal. Selain itu, penyampaian materi masih terbatas pada buku siswa dan buku pegangan guru. Kondisi ini menyebabkan siswa cenderung kurang antusias dan kurang aktif selama kegiatan pembelajaran di kelas. Rutinitas belajar yang itu-itu saja membuat siswa cepat merasa bosan, sehingga konsentrasi dan fokus mereka menjadi terganggu. Berikut adalah hasil wawancara dengan guru kelas IVB:

“ untuk proses belajar mengajar jarang menggunakan media pembelajaran, karena tidak ada waktu dalam pembuatan media pembelajaran. Banyak kegiatan diuar sekolah yang saya kerjakan jadi untuk prmbuatan media sangat minim. Sebenarnya antusias peserta didik lebih aktif ketika menggunakan media. Terkadang saya juga menggunakan proyektor pada mata pelajaran tertentu untuk penggunaan media supaya anak-anak tidak bosan, tapi ada kendalanya juga karena proyektor kadang gantian sama kelas lain. Tapi utnuk mata pelajaran IPAS khsususnya IPS belum pernah menggunakan media pembelajaran”.

Dari hasil wawancara tersebut guru kelas mengatakan bahwa belum adanya media pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS karena terkendala waktu dalam pembuatan media pembelajaran. Terkadang menggunakan media pembelajaran berupa proyektor pada mata pelajaran

¹⁰ Observasi, Ulinnuha, di MIMA 32 Salafiyah Syafiiyah Karanganyar Ambulu, 29 Oktober 2024

lain tetapi juga terkendala pemakaian karena harus gantian dengan kelas lain.¹¹

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi tentang keragaman sosial dan budaya di Indonesia, karena materi yang diberikan terlalu banyak dan berbentuk teks panjang tanpa dilengkapi media visual pendukung seperti gambar makanan khas, pakaian adat, dan rumah adat. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan dan berdampak pada rendahnya pemahaman mereka. Selain itu, media pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal, waktu pembelajaran belum dimanfaatkan secara efisien, dan kurangnya media pembelajaran yang menarik menjadi faktor penghambat dalam proses pembelajaran IPAS. Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu diterapkan solusi yang lebih inovatif, yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Sebagai solusi yang inovatif, peneliti mengembangkan media pembelajaran *Flipcard* yang dilengkapi dengan *Spinner*. Media pembelajaran *Flipcard* berupa lembaran-lembaran kertas yang disusun seperti album foto atau *lipbook*, dengan ring di bagian atas untuk menyatukan setiap lembarannya. *Flipcard* ini akan didukung oleh spinner untuk memudahkan penggunaannya. *Spinner* adalah alat pembelajaran berbentuk lingkaran yang dapat diputar. Media ini dikembangkan untuk

¹¹ Wawancara, Muhammad Lukman Hadi, S.Pd., (Guru Kelas IVB MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu), 07 Desember 2024

memenuhi kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran, karena di dalamnya terdapat gambar-gambar yang dapat membantu siswa dalam memahami materi. Dengan memanfaatkan media *flipcard* berbantuan *spinner*, guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini, diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, yang pada akhirnya akan berpengaruh pada peningkatan kemampuan kognitif mereka di kelas. Selain faktor internal pemanfaatan media pembelajaran juga memiliki peran yang sangat penting dalam mempengaruhi hasil belajar siswa.¹² Hal ini sejalan dengan tujuan utama media pembelajaran, yaitu sebagai sarana yang mendukung proses pembelajaran dan membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.¹³ Diharapkan, media pembelajaran ini dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik serta meningkatkan minat mereka dalam belajar.

Dari permasalahan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan berjudul “Pengembangan media pembelajaran *flipcard* berbantuan *Spinner* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di MIMA 32 Salafiyah Syafi’iyah Karanganyar Ambulu Jember”

¹² Ika Khotimah, Mohammad Kholil, dan Nur Hasyim, “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Implementasi Media Pembelajaran Video Animasi di Kelas X . T SMA Fullday Al Muhajirin Purwakarta,” hal. 81–93.

¹³ Rheza Pratama Putra, Tantri Raras, Pengembangan Media Pembelajaran Flip Chart Berbahan Dasar Bambu, *Jurnal Historia*, Vol. 7, No. 1, Tahun 2019, Hlm. 79-94

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner* mata pelajaran IPAS kelas IV di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner* mata pelajaran IPAS kelas IV di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner* mata pelajaran IPAS kelas IV di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah?
4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner* mata pelajaran IPAS kelas IV di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Adapun tujuan yang dicapai berdasarkan rumusan masalah akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner* mata pelajaran IPAS kelas IV di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah?
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner* mata pelajaran IPAS kelas IV di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah?

3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner* mata pelajaran IPAS kelas IV di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah?
4. Untuk mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner* mata pelajaran IPAS kelas IV di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah?

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan adalah berupa media pembelajaran “*Flipcard* berbantuan *Spinner*” pada mata pelajaran IPAS materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia. Adapun Spesifik Produk yang di harapkan pada peneliti ini adalah:

1. Media *Flipcard* berbentuk persegi panjang yang terbuat dari kayu yang berjumlah 3 kotak
2. Media *Flipcard* terdapat 3 gambar yaitu berisi tentang pakaian adat, rumah adat dan makanan khas daerah tersebut
3. Media *Flipcard* berbantuan *Spinner* ini di desain semenarik mungkin agar dapat menarik antusias belajar peserta didik
4. Media *Flipcard* ini terbuat dari kayu yang berukuran 45 cm x 35 cm x 20 cm
5. *Spinner* yang akan membantu untuk memilih daerah pada pengimplementasian media *Flipcard*.

E. Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari pengembangan media flipcard yang dilengkapi spinner adalah untuk meningkatkan pemahaman dan efektivitas dalam pembelajaran materi suku bangsa dan budaya. Dengan menambahkan elemen interaktif seperti spinner, media ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat memperkuat daya ingat dan keterampilan kognitif mereka.

Secara teoritis, penggunaan media ini dapat mendukung teori belajar konstruktivisme, di mana siswa membangun pemahaman melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan materi. Selain itu, media ini juga memfasilitasi pembelajaran berbasis visual dan kinestetik, yang diharapkan dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Dalam konteks ini, *flipcard* berbantuan *spinner* dapat membantu mempermudah siswa dalam mengingat informasi secara lebih menyenangkan dan efektif, serta meningkatkan motivasi mereka untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Pengembangan media pembelajaran “*flipcard* berbantuan *spinner*” dapat dijadikan sebagai ide baru dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat memudahkan dalam meningkatkan

kualitas belajar mengajar pada mata pelajaran IPS.

b. Bagi Pendidik/Guru

Pengembangan media pembelajaran “*flipcard* berbantuan *spinner*” dapat memberikan wawasan kepada guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sebagai alternatif dalam upaya belajar siswa terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), agar semakin menarik dan meningkatkan kemauan siswa dalam belajar.

c. Bagi peserta didik

Memberikan pengalaman baru bagi siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan pada mata pelajaran IPS. Dapat meningkatkan semangat belajar karena di dalam media pembelajaran terdapat gambar tentang materi suku bangsa dan budaya. Dengan gambar tersebut siswa dapat mengetahui tentang pakaian, makanan dan rumah adat Indonesia.

d. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan mengenai penerapan penggunaan media pembelajaran yang aktif dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan yang belum pernah dilakukan pada mata pelajaran IPS materi suku, bangsa dan budaya di sekolah tersebut.

e. Bagi peneliti lainnya

Menambah wawasan dan mendorong untuk melakukan pengembangan media pembelajaran dengan inovasi serupa. Mendorong peneliti lain untuk mengembangkan lebih dalam lagi dan menguji variasi dari model ini atau diterapkan dalam konteks pendidikan yang berbeda dan memperluas pengetahuan dan praktik dalam bidang pendidikan.

f. Bagi Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Penelitian ini bermanfaat bagi universitas sebagai referensi nyata dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang relevan di tingkat sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber pembelajaran bagi mahasiswa calon guru, serta mendukung penguatan kurikulum pendidikan profesi guru yang berbasis praktik di lapangan.

F. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi penelitian dan pengembangan

Media pembelajaran menggunakan media *flipcard* ini dikembangkan dengan adanya beberapa asumsi yaitu:

- a. Belum tersedianya media pembelajaran seperti media *flipcard* ini di Lembaga Sekolah MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu Jember.
- b. Berfokus pada pengembangan produk berupa media pembelajaran *Flipcard* berbantuan *spinner* yang pada media nya menggunakan

kartu gambar berisikan gambar makanan, pakaian dan rumah adat Indonesia serta pada spinner terdapat nama-nama provinsi di Indonesia.

- c. Dapat bereksperimen dengan berbagai cara untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif. Memiliki kebebasan untuk memilih dan menggunakan media pembelajaran yang paling sesuai dengan materi yang sedang diajarkan.
 - d. Media pembelajaran *flipcard* ini dapat membantu peserta didik dalam mempelajari dan memahami konsep IPS pada materi suku, bangsa dan budaya.
 - e. Pengujian dilakukan oleh peneliti untuk menguji kelayakan serta keefektifan media yang dikembangkan oleh peneliti.
2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan
- a. Media yang dihasilkan *flipcard* berbasis *spinner* ini hanya digunakan pada materi suku, bangsa dan budaya.
 - b. Penelitian hanya dilakukan di kelas IV MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu Jember.
 - c. Kartu gambar mudah rusak dan hilang.

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terkait judul skripsi ini, peneliti berusaha untuk mengkaji dan memahami makna dari kata-kata serta istilah yang digunakan dalam pembahasan penelitian ini. Berikut

adalah penjelasan rinci mengenai arti yang terkandung dalam judul penelitian ini.

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian langkah sistematis yang dirancang untuk merancang, membuat, dan mengevaluasi berbagai alat atau bahan pendukung dalam proses pembelajaran. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memastikan bahwa media yang dihasilkan relevan, menarik, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran menjadi aspek penting dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang inovatif dan menyenangkan. Melalui media yang inovatif dan adaptif, guru dapat menyampaikan materi dengan cara yang lebih variatif dan mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran harus didasarkan pada analisis kebutuhan peserta didik serta perkembangan teknologi yang terus berubah, agar proses belajar mengajar semakin optimal dan bermakna.

2. Media Pembelajaran *Flipcard* Berbantuan *Spinner*

Flipcard adalah salah satu media tiga dimensi yang dapat digunakan pada pembelajaran IPS. Media *flipcard* ini adalah lembaran-lembaran kertas menyerupai album sebagai *lipbook* yang disusun dalam urutan dan ada ring bagian atasnya untuk menyatukan lembaran tersebut.

Spinner adalah permainan berbentuk lingkaran yang cara penggunaannya adalah dengan memutar seperti roda . Media ini terbuat dari triplek yang dihiasi dengan kertas warna warni supaya lebih menarik, setelah itu dibentuk menjadi lingkaran dan membaginya menjadi beberapa bagian sesuai dengan yang dibutuhkan. Alat ini digunakan untuk membantu media utama yaitu Flipcard dalam pemilihan Provinsi yang akan diimplementasikan kepada media tersebut.

Media pembelajaran flipcard berbantuan spinner merupakan alat bantu belajar yang dirancang untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media ini menggabungkan dua komponen utama, yaitu *flipcard* (kartu balik) dan *spinner* (alat pemutar), yang digunakan secara bersamaan untuk menyampaikan materi atau melatih pemahaman siswa. *Flipcard* ini berisi gambar mengenai pakaian adat, makanan khas, dan rumah adat Indonesia, sedangkan *spinner* berbentuk lingkaran yang dibagi menjadi 26 bagian. Setiap bagian kemudian diisi dengan nama provinsi-provinsi yang ada di Indonesia dan kata pertanyaan.

3. Mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Mata pelajaran IPAS pada dasarnya merupakan gabungan antara mata pelajaran IPA yang diajarkan pada semester ganjil dan mata pelajaran IPS yang diajarkan pada semester genap. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mempelajari berbagai aspek kehidupan

manusia, meliputi bidang sosial, budaya, ekonomi, dan politik. Melalui IPS, siswa diajarkan untuk memahami peristiwa sejarah, kondisi alam, fenomena sosial, dan dinamika ekonomi di sekitar mereka. Tujuan utama IPS adalah membentuk individu yang memiliki kesadaran sosial, dapat berpikir kritis terhadap berbagai masalah, dan siap untuk berpartisipasi aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

4. Materi Keragaman sosial dan budaya di Indonesia

Pada mata pelajaran IPAS ini, peneliti fokus pada materi mengenai Keragaman sosial dan budaya di Indonesia. Keragaman sosial dan budaya merujuk pada perbedaan yang ada antara kelompok-kelompok manusia, seperti perbedaan suku, bahasa, tradisi, dan cara hidup. Di Indonesia, keberagaman ini sangat terlihat dengan banyaknya suku bangsa yang memiliki budaya, bahasa, dan keyakinan masing-masing. Meskipun ada perbedaan, keragaman ini justru menjadi sumber kekayaan yang memperkaya kehidupan bersama, menciptakan hubungan yang beragam antar kelompok, serta memperkuat rasa persatuan. Memahami keragaman ini sangat penting untuk menumbuhkan rasa saling menghormati, toleransi, dan menjaga keharmonisan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.



Gambar 1. 1
Media Pembelajaran *Flipcard* berbantuan *Spinner*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nia Retno Wayuningati dan Saeful Mizan pada tahun 2020 dengan judul “Penerapan Problem Based Learning Dan Media Flipcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Ekosistem Siswa Kelas V SDN Sukoharjo 2 Malang” bertujuan untuk menggambarkan penggunaan metode Problem Based Learning (PBL) dan media flipcard dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ekosistem di kelas V SDN Sukoharjo 2 Malang pada semester genap tahun 2018/2019. Rancangan penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan mengikuti model siklus PTK Kemmis dan Taggart yang terdiri dari empat tahap: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi. Subjek penelitian ini adalah 30 siswa kelas V, yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Data dikumpulkan menggunakan teknik observasi, dokumentasi, dan tes tulis, lalu dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa sebelum tindakan adalah 74,1. Setelah siklus I, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 79,33, dan pada siklus II, nilai rata-rata siswa mencapai 81,60. Oleh karena itu, penelitian ini membuktikan bahwa penerapan PBL dan media flipcard dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ekosistem di kelas V SDN

Sukoharjo 2 Malang.¹⁴

2. Penelitian yang dilakukan oleh Fihud Amien Wahidin dan Bambang Sujatmiko pada tahun 2023 dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Memory Game (Flip Card) Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa dalam Menerapkan Pemrograman Web di SMKS Semen Gresik*” bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran berbasis permainan memori (Flip Card) guna meningkatkan kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pemrograman web di SMKS Semen Gresik. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Dalam proses pengembangannya, media yang dibuat divalidasi oleh tiga orang ahli sebelum diuji coba. Uji coba kemudian dilaksanakan pada siswa kelas XI RPL 1 dan 2 di SMKS Semen Gresik melalui pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan kompetensi siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran mendapatkan skor sebesar 89,41%, instrumen soal memperoleh skor 90,00%, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) memperoleh nilai 89,33%. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Memory Game (Flip Card) ini terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi siswa dalam pemrograman web¹⁵
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ritana Septiani dan Novanita Whindi Arini

¹⁴ Saeful Mizan Nita Retno Wayuningati, “Penerapan Problem Based Learning Dan Media Flipcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Ekosistem Siswa Kelas V Sdn Sukoharjo 2 Malang,” *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, VOL. IV.No.1 (2020), hal. 39–46.

¹⁵ Bambang Sujatmiko Fihud Amien Wahidin, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Memory Game (Flip Card) Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa dalam Menerapkan Pemrograman Web Di SMKS Semen Gresik,” *Jurnal IT-EDU*, Vol. 8.No. 1 (2023), hal. 198–205.

pada tahun 2024 dengan judul “Pengembangan Media Flip Card Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kata Kerja Di Kelas 2 Sekolah Dasar” bertujuan untuk mengembangkan media flip card yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk materi kata kerja di kelas 2. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (RnD) dengan model ADDIE, yang meliputi lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Peneliti mengumpulkan informasi awal melalui wawancara dan observasi mengenai masalah yang ada dalam pembelajaran di kelas 2, serta menganalisis data dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Hasil uji kelayakan media menunjukkan bahwa media ini mendapatkan persentase rata-rata 90% dari ahli media, ahli materi, dan pakar pendidikan. Pada uji coba kelompok kecil, media ini memperoleh persentase rata-rata 89,2%, dan pada uji coba kelompok besar, persentase rata-rata mencapai 90,4%, yang menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media flip card untuk materi kata kerja sangat efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas 2, karena dapat membuat pembelajaran lebih menarik, kreatif, dan interaktif.¹⁶

4. Penelitian yang dilakukan oleh Citra Prameswari dkk pada tahun 2023 yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Menambah Pemahaman Siswa Pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan

¹⁶ Novanita Whindi Arini Ritana Septiani, “Pengembangan Media Flip Card Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kata Kerja Di Kelas 2 Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Sunan Agung*, Vol. 4.No. 3 (2024), hal. 158–66.

Budaya Pada Siswa Kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun" memanfaatkan model pengembangan Borg & Gall sebagai metode terstruktur dalam pengembangan produk. Namun, penulis hanya menerapkan empat langkah, yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan draft produk awal, dan (4) uji coba lapangan awal. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket dan dokumentasi untuk mengumpulkan data. Uji coba dalam penelitian ini mencakup validasi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta respon dari siswa dan guru kelas V. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli materi memberikan skor 91% dengan kriteria sangat valid, ahli media juga memberikan skor 91% dengan kriteria sangat valid, ahli bahasa memperoleh skor 91% dengan kriteria sangat valid, respon siswa kelas V mencapai skor 84% dengan kriteria sangat valid, dan respon guru memperoleh skor 92% dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil uji coba ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran flipbook sangat layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.¹⁷

5. Penelitian yang dilakukan oleh Apriyani Dwi Chayani dan Putri Rachmadyanti pada tahun 2020 dengan judul "Pengembangan Media Permainan Jenga Keragaman Budaya Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Untuk Kelas IV SD" bertujuan untuk menjelaskan tahap-

¹⁷ Citra Prameswari, M.Pd Pinkan Amita T.P, S.Pd., dan M.Pd. Naniek Kusumawati, S.Pd., "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Menambah Pemahaman Siswa Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Pada Siswa Kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun," *Jurnal Perseda*, VI.3 (2023), hal. 162–71.

tahap pembuatan dan evaluasi media permainan Jenga Keragaman Budaya melalui penilaian oleh ahli materi, ahli media, serta angket respons pengguna. Penelitian ini menerapkan pendekatan pengembangan (Research and Development) dengan prosedur pengembangan menurut Borg dan Gall. Peneliti mengikuti langkah-langkah pengembangan hingga tahap kelima, yang mencakup penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba awal, dan revisi produk. Uji coba dilakukan pada 7 siswa kelas IV SDN Sepanjang 1, Kabupaten Sidoarjo. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan Jenga Keragaman Budaya memperoleh persentase kelayakan sebesar 69% dari ahli materi, 97% dari ahli media, dan rata-rata 85,95% berdasarkan angket respons pengguna. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan Jenga Keragaman Budaya yang telah dikembangkan tergolong valid dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.¹⁸

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹⁸ Apriyani Dwi Chayani dan Putri Rachmadyanti, "Pengembangan Media Permainan Jenga Keragaman Budaya Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Untuk Kelas Iv Sd," *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*, 08.02 (2020), hal. 302–12 <<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/34173>>.

Tabel 2. 1
Daftar Penelitian Terdahulu

No.	Nama, tahun dan Judul	Hasil penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Nia Retno Wayuningati dan Saeful Mizan pada tahun 2020. Penerapan Problem Based Learning Dan Media Flipcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Ekosistem Siswa Kelas V SDN Sukoharjo 2 Malang	Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa sebelum tindakan adalah 74,1. Setelah siklus I, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 79,33, dan pada siklus II, nilai rata-rata siswa mencapai 81,60.	1. Menggunakan media Flipcard	2. Penelitian yang digunakan menggunakan PTK 3. Materi Ekosistem 4. Diterapkan di kelas 5 5. Lokasi yang diteliti
2.	Fihud Amien Wahidin dan Bambang Sujatmiko pada tahun 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Memory Game (Flip Card) Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa dalam Menerapkan Pemrograman Web Di SMKS Semen Gresik	Hasil validasi menunjukkan bahwa aplikasi Memory Game (Flip Card) yang dikembangkan memperoleh skor validasi 89,41% untuk media pembelajaran, 90,00% untuk instrumen soal, dan 89,33% untuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).	1. Menggunakan media Fipcard 2. Menggunakan metode R & D (<i>Research and Development</i>)	1. Materi yang digunakan 2. Diterapkan di SMK 3. Lokasi yang diteliti
3.	Ritana Septiani, Novanita Whindi Arini	Hasil uji kelayakan media menunjukkan	1. Menggunakan media Flipcard 2. Menggunakan	1. Mata pelajaran Bahasa Indonesia 2. Diterapkan di

	<p>pada tahun 2024. Pengembangan Media Flip Card Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kata Kerja Di Kelas 2 Sekolah Dasar”</p>	<p>bahwa media ini mendapatkan persentase rata-rata 90% dari ahli media, ahli materi, dan pakar pendidikan. Pada uji coba kelompok kecil, media ini memperoleh persentase rata-rata 89,2%, dan pada uji coba kelompok besar, persentase rata-rata mencapai 90,4%, yang menunjukkan kualifikasi sangat layak.</p>	<p>metode R & D (<i>Research and Development</i>)</p>	<p>kelas 2 yang diteliti</p>
4.	<p>Citra Prameswari, Pinkan Amita dkk pada tahun 2023 yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Menambah Pemahaman Siswa Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Pada Siswa Kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun</p>	<p>Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan skor sebesar 91% dengan kategori sangat valid. Penilaian dari ahli media juga memperoleh skor 91% dan termasuk dalam kategori sangat valid. Demikian pula, validasi oleh ahli bahasa mendapatkan nilai 91% dengan kriteria yang sama. Sementara itu, tanggapan dari siswa kelas V menunjukkan</p>	<p>1. Materi keragaman suku, bangsa dan budaya 2. Menggunakan metode R & D (<i>Research and Development</i>)</p>	<p>1. Menggunakan media flipbook 2. Menggunakan model Borg and Gall 3. Kelas yang digunakan 4. Lokasi yang digunakan</p>

		skor sebesar 84% yang tergolong sangat valid, dan respons dari guru memperoleh nilai 92% dengan kategori sangat valid.		
5.	Oleh Apriyani Dwi Chayani dan Putri Rachmadyanti pada tahun 2020. Pengembangan Media Permainan Jenga Keragaman Budaya Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Untuk Kelas IV SD	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan Jenga Keragaman Budaya mendapatkan penilaian kelayakan sebesar 69% dari ahli materi, 97% dari ahli media, dan rata-rata 85,95% dari angket respons pengguna.	1. Materi suku, bangsa dan budaya 2. Menggunakan metode R & D (<i>Research and Development</i>) 3. Diterapkan di kelas IV	1. Menggunakan media <i>jenga</i> 2. Menggunakan pengembangan Borg & Gall

Tinjauan dari penelitian terdahulu menunjukkan bahwa jurnal dari Ritana Septiani, Novanita Whindi Arini yang berjudul “Pengembangan Media Flip Card Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kata Kerja Di Kelas 2 Sekolah Dasar” menjadi referensi paling sesuai dengan penelitian ini. Rosalita menyoroti bahwa media flip card sangat layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas 2, karena dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, kreatif, dan interaktif. Desain dari *Flip Card* ini dibuat dengan berbantuan aplikasi *Canva* untuk membuat bebrbagai gambar kegiatan yang ada dalam kata kerja. Desain yang digunakan pun

harus membuat siswa terbayang kegiatan dalam kata kerja tersebut. Tidak hanya desain, tetapi bentuk hiasan ornamen yang dikembangkan juga harus dapat menarik siswa untuk memainkannya seperti penggunaan warna yang cerah, huruf yang unik dan hiasan-hiasan lainnya.

Temuan ini menginspirasi penelitian saat ini untuk mengembangkan media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner*, dengan unsur pembaruan yang terletak pada subjek peneliti dan penerapannya di kelas IV MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu, serta materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia dalam mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

Penelitian ini menghadirkan inovasi melalui penggabungan dua komponen media pembelajaran, yaitu *flipcard* dan *spinner*. *Flipcard* berisi gambar-gambar yang mewakili makanan khas, pakaian adat, dan rumah adat dari berbagai daerah di Indonesia. Sementara itu, *spinner* membuat nama-nama provinsi di Indonesia serta kata yang mengarah pada pertanyaan. Media ini juga dilengkapi dengan sebuah laci yang berisi kartu pertanyaan serta poster-poster bergambar yang sesuai dengan gambar pada *flipcard*. Poster tersebut berjumlah tiga jenis dan akan dibagikan kepada setiap kelompok sebagai alat bantu visual dalam proses pembelajaran. Kombinasi ini bertujuan untuk mempermudah penyampaian materi sekaligus meningkatkan partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung.

B. Kajian Teori

1. Pengembangan media pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran merupakan upaya sistematis untuk menciptakan alat bantu yang memfasilitasi proses belajar-mengajar. Media ini berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang lebih efektif, membantu guru dalam menjelaskan konsep yang kompleks, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Menurut Arsyad, penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi baru dalam proses belajar mengajar.¹⁹

Tujuan utama pengembangan media pembelajaran adalah meningkatkan kualitas pendidikan dengan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Media yang dirancang dengan baik dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan retensi informasi, dan mendorong partisipasi aktif dalam kelas. Selain itu, media pembelajaran memungkinkan penyampaian materi yang seragam dan efisien, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.

Manfaat pengembangan media pembelajaran antara lain adalah meningkatkan motivasi belajar siswa, memfasilitasi pemahaman konsep yang abstrak, dan menyediakan pengalaman belajar yang lebih kaya. Media pembelajaran juga dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, memungkinkan proses belajar dilakukan di mana saja dan kapan saja. Selain itu, media pembelajaran dapat menumbuhkan sikap positif siswa

¹⁹ Ria Fitriani et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Variatif Dengan Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Tingkat Sekolah Dasar," *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 6.1 (2024), hal. 38–46, doi:10.34012/bip.v6i1.4658.

terhadap materi serta proses belajar, dan mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.²⁰

Secara keseluruhan, pengembangan media pembelajaran yang efektif dan efisien dapat meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Dengan memanfaatkan berbagai alat dan teknologi yang tersedia, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk terus mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif guna mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

2. Media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner*

a. Pengertian media pembelajaran

Kata "media" berasal dari bahasa Latin yang berarti "perantara" atau "tengah," dan dalam bahasa Arab disebut "wasail," yang juga berarti perantara. Secara umum, media merujuk pada segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam komunikasi. ²¹Media bertindak sebagai penghubung antara pengirim pesan dan penerima, memastikan pesan dapat diterima dengan jelas. Dengan demikian, media berfungsi sebagai saluran komunikasi yang menyampaikan informasi antara dua pihak.

Pembelajaran merupakan proses yang dirancang secara sistematis, melibatkan interaksi antara guru, siswa, sumber belajar, dan

²⁰ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education*, 5.2 (2023), hal. 3928–36, doi:10.31004/joe.v5i2.1074.

²¹ Khusnul Diahratri, "Efektivitas Penggunaan Youtube Sebagai Media Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan. Skripsi. Pacitan," *Khusnul Diahratri.2022*, 5.3 (2022), hal. 248–53.

lingkungan, dengan tujuan untuk mencapai hasil pendidikan yang diinginkan.²² Proses ini tidak hanya bertujuan menyampaikan informasi, tetapi juga mendorong terjadinya perubahan perilaku dan peningkatan kemampuan siswa melalui pengalaman belajar yang terarah.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, sarana, atau perantara yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pendidik kepada peserta didik secara efektif. Media ini berfungsi untuk mendukung terciptanya interaksi antara guru dan siswa, membantu memperjelas materi, meningkatkan motivasi belajar, serta mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat informasi. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu mencapai tujuan pendidikan secara optimal.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain, media pembelajaran mencakup semua alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan demi mencapai tujuan pembelajaran. Ashar menambahkan bahwa media pembelajaran berperan sebagai pendukung dalam proses belajar, baik di dalam maupun luar kelas. Media juga dapat berbentuk sarana fisik yang memuat materi ajar dan berada di sekitar siswa, sehingga mampu mendorong mereka untuk

²² Azhar. Arsyad, *Media Pembelajaran* (PT. Rajagrafindo Persada, 2017).

belajar secara aktif.²³Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan dalam menyampaikan materi ajar dan memfasilitasi proses belajar siswa. Media ini membantu menciptakan situasi belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan.

Media memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman serta memengaruhi pandangan masyarakat. Jenis-jenis media seperti cetak (misalnya koran dan majalah), elektronik (seperti televisi dan radio), serta digital (seperti internet dan media sosial) memiliki karakteristik masing-masing, namun memiliki tujuan yang sama, yaitu menyampaikan informasi kepada khalayak. Perkembangan teknologi telah mengubah bentuk media dari yang semula berbasis cetak menjadi media digital yang kini lebih dominan karena kemudahan aksesnya.

Dalam dunia pendidikan, media memiliki kontribusi besar dalam memperkaya pengalaman belajar, mempermudah penyampaian materi, dan memperkuat interaksi antara guru dan siswa. Penggunaan media seperti video pembelajaran, alat presentasi digital, dan platform online menjadikan proses belajar lebih menarik dan efisien. Kesimpulannya, media berfungsi tidak hanya sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai alat strategis dalam menyebarkan informasi dan mendukung efektivitas pembelajaran di era modern.

²³ Syaiful Bahari Djamarah Dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Rineka Cipta, 2020).

b. Fungsi media pembelajaran

Menurut Levie dan Lentz dalam Arsyad, media pembelajaran memiliki empat fungsi utama, yaitu:

1) Fungsi Atensi

Media visual digunakan untuk menarik perhatian siswa dan membantu mereka lebih fokus terhadap isi pelajaran, terutama melalui penggunaan gambar atau elemen visual yang mendukung teks.

2) Fungsi Afektif

Media visual mampu membangkitkan minat dan kenyamanan siswa dalam belajar. Gambar atau simbol visual dapat memengaruhi emosi dan sikap siswa, khususnya dalam materi yang berkaitan dengan isu sosial atau budaya.

3) Fungsi Kognitif

Media visual berperan dalam mempermudah pemahaman dan memperkuat daya ingat siswa terhadap informasi. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gambar atau simbol dapat mempercepat pemahaman dan memperkuat memori terhadap isi materi.

4) Fungsi Kompensatoris

Media visual juga dapat menjadi alat bantu bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca, dengan memberikan gambaran yang memperjelas isi teks sehingga membantu mereka

memahami informasi yang sulit dipahami hanya melalui bacaan atau penjelasan lisan.²⁴

Secara keseluruhan, fungsi-fungsi ini menunjukkan bagaimana media pembelajaran tidak hanya sebagai alat penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Media visual dapat meningkatkan perhatian, memperdalam pemahaman, mempengaruhi sikap dan emosi, serta membantu siswa yang menghadapi kesulitan dalam belajar.

Selain itu, Fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

1) Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran bukanlah sesuatu yang hanya sekadar tambahan, tetapi memiliki peran penting sebagai alat untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif.

2) Media Sebagai Bagian dari Proses Pembelajaran

Media pembelajaran adalah bagian penting dalam keseluruhan proses belajar-mengajar. Artinya, media tidak berdiri sendiri, tetapi saling terhubung untuk menciptakan pengalaman belajar yang baik.

3) Relevansi Media dengan Tujuan Pembelajaran

Penggunaan media dalam pembelajaran harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Ini berarti bahwa pemilihan

²⁴ Nurul Azizah Muhtar, Akhmad Nugraha, dan Rosarina Giyartini, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis Information Communication and Technology (ICT)," *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7.4 (2020), hal. 20–31, doi:10.17509/pedadidaktika.v7i4.26455.

media harus selalu disesuaikan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan materi yang diajarkan.

4) Media Tidak Untuk Hiburan Semata

Media pembelajaran tidak seharusnya hanya digunakan untuk permainan. Tujuan utamanya adalah untuk mendukung pembelajaran, bukan untuk sekadar menghibur atau menarik perhatian siswa.

5) Media Mempercepat Proses Belajar

Salah satu fungsi media pembelajaran adalah mempercepat pemahaman materi oleh siswa. Dengan bantuan media, siswa bisa lebih cepat memahami tujuan dan materi pembelajaran.

6) Meningkatkan Kualitas Pembelajaran

Media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses belajar. Biasanya, dengan menggunakan media, hasil belajar siswa lebih tahan lama dan pemahaman mereka terhadap materi lebih mendalam.

7) Mengurangi Verbalisme dalam Pembelajaran

Media pembelajaran dapat membantu siswa berpikir lebih konkret, sehingga mengurangi kecenderungan untuk hanya menghafal atau mengulang kata-kata (verbalisme) tanpa pemahaman yang mendalam.²⁵

²⁵ Nurmelia Puji Rahayuningsih, Wahyu Hidayah, Cindy Nurhaliza Primar, "No Title," *Education Journal : Penelitian Ibnu Rusyd Kotabumi*, 2.1 (2022), hal. 6–7.

c. Ciri ciri media pembelajaran

Menurut Arsyad Azhar, berikut adalah ciri-ciri umum media pendidikan:

1) Media pendidikan dalam bentuk fisik (hardware)

Media pendidikan merujuk pada benda yang bisa dilihat, didengar, atau diraba dengan indera kita.

2) Media pendidikan dalam bentuk nonfisik (software)

Ini merujuk pada isi atau pesan yang ada dalam perangkat keras yang ingin disampaikan kepada siswa.

3) Fokus pada elemen visual dan audio

Media pendidikan mengutamakan penggunaan gambar dan suara dalam proses pembelajaran.

4) Sebagai alat bantu dalam belajar

Media pendidikan digunakan untuk membantu proses belajar, baik di dalam maupun di luar kelas.

5) Untuk komunikasi dan interaksi

Media pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk memperlancar komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

6) Dapat digunakan dalam berbagai skala

Media pendidikan bisa digunakan dalam berbagai format, mulai dari penggunaan massal (seperti radio dan televisi) hingga kelompok besar, kecil, atau bahkan secara individu, seperti modul,

komputer, atau perangkat lainnya.

7) Terkait dengan sikap, tindakan, dan pengelolaan

Penggunaan media pendidikan juga melibatkan penerapan strategi, organisasi, dan manajemen yang berkaitan dengan ilmu yang diajarkan.²⁶

Menurut Gerlach & Ely yang dikutip oleh Arsyad Azhar, ada tiga ciri media yang menjelaskan mengapa media digunakan dan apa saja yang bisa dilakukan oleh media yang mungkin tidak bisa dilakukan oleh guru, atau jika dilakukan oleh guru, akan kurang efisien:

1) Ciri Fiksatif

Media memiliki kemampuan untuk merekam, menyimpan, dan mendokumentasikan berbagai peristiwa atau objek. Contohnya seperti foto, video, rekaman suara, disket, dan film yang dapat digunakan untuk merekonstruksi suatu kejadian berdasarkan urutan waktu tertentu. Berkat kemampuan ini, media memungkinkan seseorang untuk mengakses kembali peristiwa atau objek tanpa dibatasi oleh waktu terjadinya.

2) Ciri Manipulatif

Media juga mampu memanipulasi waktu dan peristiwa. Sebagai contoh, suatu kejadian yang berlangsung selama beberapa hari dapat diringkas dan ditampilkan hanya dalam hitungan menit

²⁶ Muhtar, Nugraha, dan Giyartini, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis Information Communication and Technology (ICT).".

menggunakan teknik seperti rekaman time-lapse.

3) Ciri Distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu peristiwa atau objek untuk disebarluaskan ke berbagai lokasi, sehingga dapat dilihat oleh banyak orang secara serentak. Setelah informasi terekam dalam bentuk media, informasi tersebut bisa diperbanyak dan disebar ke berbagai tempat dengan hasil rekaman yang tetap konsisten dan hampir menyerupai aslinya.²⁷

d. Manfaat media pembelajaran

Suwarna dan rekan-rekannya mengungkapkan bahwa manfaat media pembelajaran secara khusus adalah sebagai berikut:

- 1) Menyeragamkan Materi Ajar: Media membantu menyampaikan materi secara seragam, sehingga mengurangi perbedaan interpretasi antar guru dan menjaga konsistensi isi pembelajaran.
- 2) Menjadikan Pembelajaran Lebih Menarik: Penyajian materi melalui audio dan visual membuat konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami dan lebih menarik bagi siswa.
- 3) Meningkatkan Interaksi: Media yang dirancang secara tepat dapat mendorong terjadinya komunikasi dua arah antara guru dan siswa, membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif.

²⁷ Muhammad Hasan Dkk, *Media Pembelajaran* (Penerbit Tahta Media Group (Grup Penerbitan CV Tahta Media Group), 2021) hlm 29.

- 4) Menghemat Waktu: Media membantu mempercepat proses pembelajaran karena guru tidak perlu menjelaskan materi secara panjang lebar.
- 5) Meningkatkan Kualitas Belajar: Media mendukung pemahaman siswa secara lebih menyeluruh, sehingga hasil belajar lebih optimal.
- 6) Meningkatkan Fleksibilitas: Dengan media, proses belajar tidak terbatas oleh ruang dan waktu, sehingga siswa dapat belajar kapan pun dan di mana pun.
- 7) Meningkatkan Motivasi Siswa: Media membuat penyampaian materi lebih menarik, yang dapat menumbuhkan motivasi dan sikap positif siswa terhadap pembelajaran.
- 8) Meningkatkan Peran Guru: Media memberi ruang bagi guru untuk lebih fokus dalam memberikan motivasi, bimbingan, dan arahan yang relevan selama pembelajaran.²⁸

Media pembelajaran berperan penting dalam menyampaikan materi secara konsisten, menarik, dan efisien. Media tidak hanya memperkaya proses belajar dengan meningkatkan interaktivitas dan fleksibilitas, tetapi juga membantu meningkatkan pemahaman siswa serta memperkuat peran guru dalam membimbing dan memotivasi peserta didik.

²⁸ Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)*, 1.2 (2023), hal. 1–17.

e. Media pembelajaran flipcard

Media *flipcard* merupakan salah satu media tiga dimensi yang dapat diterapkan pada pembelajaran IPAS. Media *Flipcard* adalah beberapa lembaran kertas menyerupai album atau kalender memiliki ukuran 4 x 8 cm sebagai lipbook yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya.²⁹ Alat ini terdiri dari beberapa kartu yang saling terhubung dan dapat dibalik, mirip seperti halaman buku. Setiap kartu biasanya memiliki gambar, kata atau informasi. Penyajian media flipcard dapat berupa: gambar, huruf-huruf, diagram, dan angka-angka.

Penggunaan media flipcard dapat dilengkapi dengan media pendukung lainnya seperti bagan. Selain itu, ringkasan, peta pikiran, dan berbagai media tambahan juga dapat disisipkan untuk memperkuat penyajian materi yang disampaikan. Dengan demikian, peran media menjadi sangat penting dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirancang.

Media pembelajaran *Flipcard* adalah media berbentuk kartu yang dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, memungkinkan permainan terus menerus untuk membantu siswa mengenal gambar-gambar terkait makanan, pakaian, dan rumah adat yang belum mereka ketahui. Dengan cara ini, siswa dapat belajar secara aktif sambil bermain bersama teman-temannya. Selain itu, guru juga dapat dengan

²⁹ Nita Retno Wayuningati, "Penerapan Problem Based Learning Dan Media Flipcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Ekosistem Siswa Kelas V Sdn Sukoharjo 2 Malang."

mudah menggunakan media ini dalam pembelajaran. Pembaruan yang dilakukan oleh peneliti termasuk membuat animasi gambar lebih menarik dan kreatif menggunakan aplikasi Canva, dengan perpaduan warna dan elemen yang sesuai dengan materi yang diajarkan. *Flipcard* ini tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif, tetapi juga dapat dijadikan permainan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang keragaman sosial dan budaya Indonesia.

f. *Spinner*

Spinner adalah alat bantu belajar yang berbentuk roda berputar. Roda ini biasanya berisi berbagai macam pertanyaan, gambar, kata atau perintah yang berhubungan dengan materi pelajaran. Dengan memutar roda, siswa akan mendapatkan tugas atau pertanyaan secara acak.

Media spinner merupakan alat bantu pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik menjadi lebih peka terhadap permasalahan di sekitarnya, serta mampu berpikir cepat dan kreatif dalam menghadapi berbagai situasi. Penggunaan media ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Tujuan utama dari permainan ini adalah untuk mempermudah siswa dalam memahami materi serta meningkatkan partisipasi mereka selama pembelajaran berlangsung. Sebelumnya, proses pembelajaran di kelas kurang optimal karena

interaksi bersifat satu arah dan minat belajar siswa rendah, yang menyebabkan pembelajaran tidak berjalan secara efektif.³⁰

Penggunaan media spinner roda berputar dalam pembelajaran memiliki berbagai manfaat yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. Berikut adalah beberapa manfaatnya:

- 1) Meningkatkan Keterlibatan Siswa: Spinner membuat siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, karena mereka harus memutar roda dan menunggu hasilnya, yang membuat mereka lebih fokus dan siap untuk berpartisipasi.
- 2) Meningkatkan Kepercayaan Diri: Dengan pemilihan acak melalui spinner, siswa merasa lebih percaya diri karena tidak ada tekanan dari teman-temannya, memberi mereka kesempatan yang sama untuk berpartisipasi.
- 3) Memberikan Kesempatan Setara: Setiap siswa mendapatkan giliran untuk aktif dalam pembelajaran, memastikan semua siswa terlibat, bukan hanya mereka yang lebih berani berbicara.
- 4) Membuat Pembelajaran Menarik: Materi pembelajaran disajikan dengan cara yang lebih menarik, membuat siswa lebih fokus dan tertantang untuk memahami setiap topik yang dibahas.

³⁰ Ana Nurhasanah, Reksa Adya Pribadi, dan Lila Kamila, "Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Menggunakan Media Spinner untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV di SDN Banjar 1," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5.3 (2021), hal. 9112–16.

- 5) Meningkatkan Rasa Penasaran: Proses menggunakan spinner bisa memicu rasa penasaran siswa, mendorong mereka untuk lebih mengeksplorasi materi yang sedang dipelajari.
- 6) Mengukur Pemahaman: Spinner memungkinkan guru untuk memeriksa sejauh mana siswa memahami materi, karena soal atau pertanyaan dipilih secara acak untuk mengukur penguasaan materi siswa.
- 7) Meningkatkan Respons Siswa: Ketidakpastian dalam pemilihan siswa melalui spinner meningkatkan antusiasme dan kesiapan mereka untuk menjawab atau berpartisipasi, sehingga menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis. ³¹

Penggunaan spinner dalam pembelajaran memberikan kesempatan yang adil bagi semua siswa untuk berpartisipasi, meningkatkan keterlibatan, kepercayaan diri, serta pemahaman siswa, sambil membuat proses belajar lebih menarik dan dinamis.

g. Prosedur penggunaan flipcard berbantuan spinner

1) Bagian pertama

- a) **Pembagian kelompok.** Di dalam kelas peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok.

³¹ Naily Inayah dan Muhammad Suwignyo Prayogo, "Penerapan Media Permainan Spin Roda Berputar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di MI Al Islamiyah Pasuruan Tahun 2022-2023," *Ijsl - Indonesian Journal of Science Learning*, 4.1 (2023), hal. 12-19 <<http://jurnalftk.uinsby.ac.id/index.php/IJSL12>>.

- b) **Berkumpul dengan kelompok.** Pastikan peserta didik berkumpul dengan kelompok masing-masing dan menempati tempat yang telah ditentukan.
 - c) **Siapkan media pembelajaran *flipcart*.** Letakkan media di depan kelas, pastikan flipcard telah terpasang rapi pada bagan kayu yang telah disediakan. Cek dahulu pada spinner pastikan bisa berputar dengan baik.
 - d) **Penggunaan media pembelajaran.** Penggunaan media ini dilakukan secara bergantian pada setiap kelompok. Perwakilan kelompok maju ke depan untuk mengambil nomor urut yang telah disediakan.
- 2) Bagian kedua
- a) Tentukan pemain pertama: kelompok yang akan maju ke depan adalah kelompok yang ditunjuk oleh guru.
 - b) Putar spinner: guru akan memutar spinner yang telah disediakan untuk memilih provinsi mana yang akan dipilih untuk penggunaan media *flipcard*.
 - c) Penggunaan media *flipcard*: dalam satu kelompok berdiskusi untuk mencari gambar makanan, pakaian adat dan rumah adat sesuai provinsi yang terpilih menggunakan spinner.
 - d) Lanjutkan permainan: jika kelompok satu telah melaksanakan tugas yang diberikan, kelompok yang lain akan maju kedepan secara bergantian untuk melaksanakan tugas yang sama.

Media pembelajaran *flipcard* berbantuan *Spinner* ini adalah 2 elemen yang saling berhubungan. *Flipcard* yang berisikan gambar makanan khas, pakaian adat dan rumah adat di Indonesia, sedangkan *spinner* berisi beberapa nama provinsi di Indonesia dan kata yang mengarah pada pertanyaan.

3. Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial

Saat ini, Indonesia menerapkan Kurikulum Merdeka, yang pada tingkat sekolah dasar menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi mata pelajaran IPAS, dengan IPA diterapkan pada Semester 1 dan IPS pada Semester 2. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran penting di jenjang pendidikan dasar dan menengah, mengingat siswa berasal dari beragam latar belakang. Pemahaman mereka terhadap kehidupan bermasyarakat dipengaruhi oleh lingkungan tempat mereka tinggal. Selain dari sekolah, siswa juga dapat memperoleh pengetahuan tentang masyarakat melalui berbagai media, baik media massa, media cetak, maupun media elektronik.

IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial, mencakup berbagai bidang ilmu seperti geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi, dan ilmu negara, dengan fokus pada masalah sosial dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran ini menggabungkan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun dengan pendekatan yang mempertimbangkan aspek pendidikan, psikologi, serta relevansi dan manfaatnya bagi peserta didik. IPS disusun berdasarkan kenyataan dan

fenomena sosial, menggunakan pendekatan interdisipliner yang melibatkan berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya.

Menurut Gross, Ilmu Sosial merupakan bidang ilmu yang secara ilmiah mempelajari manusia sebagai makhluk sosial, dengan penekanan pada peran individu dalam masyarakat serta kelompok-kelompok yang mereka bentuk. Oleh karena itu, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bukan merupakan cabang ilmu sosial secara langsung, melainkan pendekatan yang mengintegrasikan berbagai persoalan dari disiplin ilmu sosial seperti sejarah dan cabang-cabang ilmu sosial lainnya.³²

4. Materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia

Indonesia kaya akan keberagaman budaya, dengan banyak suku bangsa yang memiliki perbedaan dalam bahasa, pakaian, rumah, makanan, dan kesenian. Keberagaman ini sebagian besar disebabkan oleh faktor geografis, di mana setiap pulau di Indonesia memiliki kondisi alam yang berbeda, bahkan dalam satu pulau pun bisa terjadi perbedaan. Perbedaan alam ini mempengaruhi cara hidup, kebiasaan, dan budaya masyarakatnya. Letak Indonesia yang strategis, berada di antara dua benua, Asia dan Australia, serta dua samudera, Hindia dan Pasifik, membuat negara ini mudah dijangkau oleh pendatang. Oleh karena itu, budaya dari bangsa luar juga memengaruhi keberagaman budaya di Indonesia, termasuk dalam pakaian dan makanan tradisional.

³² Unit Iv And Ilmu Pengetahuan, 'Kompetensi Profesional Mata Pelajaran : Guru Kelas SD', 2017.

Keragaman suku bangsa merujuk pada perbedaan kelompok manusia yang memiliki budaya, bahasa, dan kebiasaan yang serupa. Setiap suku bangsa atau etnis memiliki identitas budaya yang membedakan mereka dari suku bangsa lain, dan identitas ini menjadi kekuatan untuk membangun masyarakat yang lebih kuat dan berkembang. Menurut Amalia, suku bangsa atau etnis adalah kelompok masyarakat yang memiliki kesamaan dalam budaya, bahasa, dan tempat tinggal. Hal ini menunjukkan bahwa suku bangsa terbentuk oleh kebiasaan dan budaya yang serupa di antara anggotanya. Dengan demikian, keberagaman suku bangsa di Indonesia dan dunia dapat dipandang sebagai kelompok-kelompok yang disatukan oleh nilai-nilai budaya bersama.

Pentingnya Pembelajaran keragaman sosial dan budaya di Indonesia khususnya kelas 4, materi tentang suku bangsa dan budaya menjadi salah satu bagian penting dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran materi ini bertujuan untuk:

- a. Mengenalkan kekayaan budaya bangsa kepada peserta didik.
- b. Menumbuhkan rasa cinta tanah air dan penghargaan terhadap keberagaman.
- c. Membentuk karakter peserta didik yang toleran dan saling menghargai perbedaan.
- d. Meningkatkan wawasan dan pengetahuan peserta didik tentang berbagai suku bangsa dan budaya di Indonesia.



Gambar 2. 1
Buku mata pelajaran IPS Pedoman Guru Kelas 4

Media pembelajaran flipcard berbantuan spinner merupakan alat bantu belajar yang dirancang untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media ini menggabungkan dua komponen utama, yaitu *flipcard* (kartu balik) dan *spinner* (alat pemutar), yang digunakan secara bersamaan untuk menyampaikan materi atau melatih pemahaman siswa. Flipcard ini berisi gambar mengenai pakaian adat, makanan khas, dan rumah adat Indonesia, sedangkan spinner berbentuk lingkaran yang dibagi menjadi 26 bagian. Setiap bagian kemudian diisi dengan nama provinsi-provinsi yang ada di Indonesia dan kata pertanyaan. Cara penggunaannya cukup sederhana: Siswa memutar spinner, kemudian melihat hasil putaran tersebut. Apabila spinner menunjukkan nama suatu provinsi di Indonesia, siswa diminta untuk mencocokkan gambar makanan khas, pakaian adat, dan rumah adat yang telah tersedia pada media flipcard sesuai dengan provinsi yang diperoleh.

Namun, apabila spinner menunjukkan pilihan berupa pertanyaan, maka siswa mengambil satu pertanyaan yang tersedia di dalam laci pada media pembelajaran untuk dijawab sesuai dengan materi yang telah dipelajari.

Media ini bersifat interaktif dan menyenangkan sehingga dapat mengurangi kejenuhan dalam belajar, sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis dan penggunaannya mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.. Dengan media ini peserta didik dapat mengetahui berbagai bentuk budaya di Indonesia.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode yang sering digunakan dalam dunia akademik saat ini untuk merancang dan menguji efektivitas suatu produk. Tujuannya adalah untuk menghasilkan produk dengan mengidentifikasi masalah yang ada, merancang, dan mengembangkan solusi terbaik dalam bentuk produk. Dalam bidang pendidikan, metode ini bisa diterapkan untuk menciptakan berbagai hal, seperti model kepemimpinan kepala sekolah, modul pelatihan guru, model kurikulum, pendidikan karakter, modul pelatihan tenaga pendidik, dan lain-lain.³³

Menurut Seals dan Richey, penelitian pengembangan adalah penelitian sistematis yang berfokus pada perencanaan, pengembangan, dan evaluasi program, proses, dan produk pembelajaran harus memenuhi tiga kriteria utama: validitas, kriteria kepraktisan, validitas, kepraktisan, dan kemandirian, dan kemandirian. Tipe pertama berfokus pada perencanaan dan evaluasi suatu produk atau program, dengan tujuan mengumpulkan informasi tentang proses pengembangan dan memahami kondisi yang memengaruhi implementasi program. Kondisi yang menghambat pelaksanaan program. Dua tujuan utama dari program penelitian tentang pengembangan yang telah diselesaikan sebelumnya adalah untuk memahami proses ancaman dan

³³ Marindu Waruwu, "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9.2 (2024), hal. 1220–30, doi:10.29303/jipp.v9i2.2141.

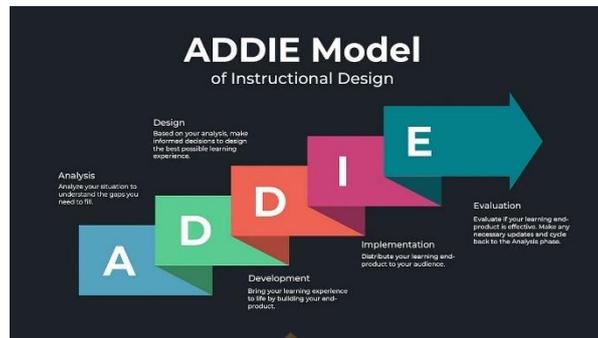
evaluasi yang efektif . Tipe kedua fokusnya adalah pada pengembangan program penelitian sebelumnya , dengan tujuan memahami proses perencanaan dan evaluasi yang efektif .³⁴

Secara umum, penelitian pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menciptakan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada, dengan tujuan menguji efektivitas produk tersebut agar dapat dibuktikan secara ilmiah.

Terdapat berbagai jenis dan tahapan dalam penelitian pengembangan, di antaranya meliputi model Borg and Gall, model 4D, model ADDIE, model Dick and Carey, model Richey and Klein, model Hannafin dan Peck, model DDD-E, serta model Bergman dan Moore. Pada penelitian ini menggunakan model ADDIE.

Model ADDIE merupakan akronim dari lima tahap, yaitu Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Model ini mulai dikembangkan pada tahun 1970-an dan umum digunakan dalam merancang serta mengembangkan produk pembelajaran. Menurut Mariam dan Nam, model ADDIE biasanya diterapkan dalam pembuatan produk pembelajaran berbasis kinerja. Setiap tahap dalam model ini saling berkaitan, membentuk proses yang berkesinambungan. Meskipun evaluasi terletak di akhir tahapan, sebenarnya evaluasi dilakukan secara berkelanjutan di setiap tahap, mulai dari analisis, perancangan, pengembangan, hingga implementasi. Ilustrasi alur tahapan model ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut..

³⁴ Okpatrioka Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1.1 (2023), hal. 86–100, doi:10.47861/jdan.v1i1.154.



Gambar 3. 1

Model ADDIE

Berikut adalah tahap dalam model ADDIE:

1. Analyze (Analisis)

Tahap ini melibatkan identifikasi kebutuhan dalam pengembangan produk, termasuk analisis terhadap performa, karakteristik peserta didik, serta unsur-unsur materi pembelajaran seperti fakta, konsep, prinsip, dan prosedur. Selain itu, dilakukan juga penelaahan terhadap tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2. Design (Perancangan)

a. Pada fase ini dilakukan penyusunan rencana pengembangan produk berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Aktivitas yang dilakukan antara lain:

b. Menyusun dan memilih materi ajar dengan merujuk pada kompetensi inti dan dasar, menentukan isi materi, waktu pembelajaran, serta indikator pencapaian;

c. Merancang alur kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan metode yang digunakan;

- d. Mendesain media pembelajaran yang mendukung pencapaian kompetensi.
- e. Menyusun alat evaluasi untuk mengukur efektivitas media yang dikembangkan.

3. **Development (Pengembangan)**

Fokus utama dalam tahap ini adalah memproduksi media pembelajaran serta menentukan versi terbaik dari produk tersebut. Rencana yang telah disusun sebelumnya diubah menjadi bentuk nyata berupa media siap pakai.

4. **Implementation (Penerapan)**

Tahap ini merupakan proses penggunaan produk yang telah dikembangkan dalam situasi pembelajaran sebenarnya, guna mengetahui efektivitas dan kesesuaiannya.

5. **Evaluation (Evaluasi)**

Pada tahap akhir ini dilakukan penilaian terhadap hasil implementasi media. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan atau revisi agar media lebih optimal dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran.

Kelebihan dari model ini terletak pada jaminan validitas produk atau model yang dihasilkan, karena setiap tahapannya dilakukan secara sistematis, dimulai dari analisis mendalam, perancangan, pengembangan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Evaluasi dilakukan di setiap tahap sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, sehingga prosesnya menjadi lebih terstruktur dan

terorganisir. Namun, kelemahan dari model ini adalah membutuhkan waktu yang relatif lama serta cenderung bersifat formal dan kurang fleksibel.³⁵

Jenis penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development atau R&D). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media Flipcard yang dilengkapi dengan Spinner untuk mata pelajaran IPAS, dan model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Alasan peneliti menggunakan Model ADDIE karena dianggap lebih rasional dan komprehensif. Model penelitian dan pengembangan ADDIE telah banyak diterapkan sebagai alternatif dalam mengembangkan produk atau model pembelajaran tertentu. Model ini memiliki kelebihan karena setiap produk yang dihasilkan dipastikan valid, berkat proses pengembangan yang melibatkan lima tahap atau fase, yaitu Analyze (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implement (implementasi), dan Evaluate (evaluasi).³⁶

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

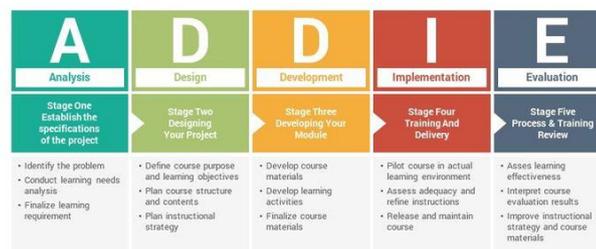
Model pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian dan pengembangan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis.

³⁵ Waruwu, "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan."

³⁶ Asiva Noor Rachmayani, "Model pembelajaran ADDIE integrasi pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa," 2015, hal. 6.

Five Phase of ADDIE Model

ADDIE Model PowerPoint Template



Gambar 3. 2
Prosedur pengembangan ADDIE

Model ADDIE terdiri dari lima langkah:

1. Tahap 1 Analisis (*Analysis*):

Pada tahap pertama dalam model ADDIE, proses dimulai dengan mengidentifikasi masalah yang dihadapi dalam pembelajaran di lembaga tersebut dan menganalisis kebutuhan di kelas, baik dari sisi peserta didik maupun pendidik. Tahap analisis bertujuan untuk mengetahui apa yang perlu disesuaikan dalam pembuatan produk. Dalam penelitian ini, analisis yang dilakukan mencakup analisis kebutuhan, materi, kinerja, dan tujuan pembelajaran. Berikut ini adalah uraian tahap analisis:

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah tahapan dalam mengumpulkan informasi mengenai ketersediaan media dan bahan ajar, strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru di kelas, gaya belajar siswa, serta hambatan yang dialami siswa selama proses pembelajaran. Proses ini dilakukan melalui kegiatan observasi saat pembelajaran berlangsung di kelas serta wawancara dengan guru di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu Jember.

b. Analisis materi

Analisis materi adalah pengumpulan informasi tentang materi yang akan dikembangkan pada penelitian ini. Dalam penelitian ini peneliti memilih materi keragaman budaya dan sosial dengan pertimbangan dari wawancara kepada guru kelas IV di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu Jember.

c. Analisis kinerja

Analisis kinerja adalah proses menganalisis metode, media dan strategi yang dilakukan oleh pendidik ketika proses pembelajaran. Hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas IV yaitu guru mengalami kendala dalam penggunaan media pembelajaran di dalam kelas. Kendala yang dialami terkait waktu, proses pembuatan media, waktu yang digunakan untuk penerapan media, terkadang membuat siswa hanya fokus pada media tanpa memahami muatan materinya.

d. Analisis tujuan pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran merupakan proses penyesuaian kesesuaian tujuan pembelajaran dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Analisis tujuan pembelajaran pada penelitian ini berada pada fase C di Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka. Berdasarkan hasil analisis materi, materi yang dipilih dan disesuaikan dengan media pembelajaran *flipcard* berbantuan *Spinner* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV. Adapun tujuan pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi keberagaman sosial dan budaya di Indonesia
- 2) Menyajikan informasi mengenai keragaman sosial dan budaya di Indonesia

2. Tahap II Perancangan (*Design*):

Tahap desain dimulai dengan merancang dan melakukan pendesainan terkait produk yang dibutuhkan dalam kelas melalui metode pembelajaran yang sesuai. Setelah menganalisis kebutuhan kemudian peneliti merancang media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner* dengan membuat media dan fitur fitur yang ada di dalamnya. Serta pembuatan buku panduan bagi guru. Dalam proses pembuatan desain-desainnya menggunakan aplikasi canva Desainnya dirancang dengan bentuk dan warna yang dapat menarik perhatian peserta didik.

3. Tahap III Pengembangan (*Development*):

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan, yang pada dasarnya merupakan proses mengubah spesifikasi desain menjadi bentuk nyata, menghasilkan prototipe produk pengembangan. Semua elemen yang telah dirancang pada tahap sebelumnya, seperti pemilihan materi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan kompetensi, penerapan strategi pembelajaran, serta penentuan bentuk dan metode asesmen serta evaluasi, diwujudkan dalam bentuk prototipe.

Kegiatan pada tahap pengembangan mencakup pencarian dan pengumpulan referensi yang dibutuhkan untuk mengembangkan materi, pembuatan diagram dan tabel pendukung, pembuatan ilustrasi gambar,

pengetikan, pengaturan tata letak, penyusunan instrumen evaluasi, dan sebagainya.

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk mewujudkan desain yang telah direncanakan pada tahap sebelumnya. Dalam penelitian ini, media flipcard berbantuan spinner akan dikembangkan untuk mata pelajaran IPAS. Proses yang akan dilakukan meliputi langkah validasi dan revisi.

a. Validasi ahli

Validasi atau kelayakan produk *flipcard* berbantuan *spinner* dikembangkan dilakukan melalui validasi ahli. Penilaian dapat dilakukan dengan cara validator mengisi angket validasi. Media *Flipcard* berbantuan *Spinner* akan direvisi apabila skor yang didapatkan sebagai acuan kevalidan Produk yang belum memenuhi kriteria valid berarti belum siap untuk dikembangkan lebih lanjut, sementara produk yang telah memenuhi kriteria valid sudah siap untuk dikembangkan dan diuji coba.

b. Validasi produk

Untuk mengetahui apakah media sudah layak dan dapat di uji perlu adanya uji validasi produk. Validasi produk ini bertujuan, untuk mengetahui kekurangan apa yang masih ada dalam produk sehingga akan dapat diperbaiki lagi. Selain kepada siswa, guru juga berperan dalam validasi produk untuk mengetahui apakah media sudah sesuai untuk siswa kelas Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.

c. Revisi

Didalam tahap revisi akan dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dan komentar dari validator ahli media dan ahli materi yang telah dilakukan sebelumnya.

4. Tahap IV Implementasi (*Implementation*):

Pada tahap ini, hasil pengembangan diterapkan dalam proses pembelajaran untuk mengevaluasi dampaknya terhadap kualitas pembelajaran, yang mencakup efektivitas, daya tarik, dan efisiensi. Efektivitas berkaitan dengan sejauh mana produk pengembangan dapat mencapai tujuan atau kompetensi yang diinginkan. Daya tarik berfokus pada sejauh mana produk pengembangan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik. Sedangkan efisiensi terkait dengan penggunaan sumber daya seperti dana, waktu, dan tenaga untuk mencapai hasil yang optimal.

Implementasi media pembelajaran Flipcard berbantuan Spinner dilaksanakan dengan skala di kelas IVB dengan 23 peserta didik di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Ambulu Jember.

5. Tahap V Evaluasi (*Evaluation*):

Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi, yang mencakup evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahap proses guna melakukan perbaikan, sementara evaluasi sumatif dilaksanakan di akhir program untuk menilai

dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.³⁷

C. Uji Coba Produk

Langkah yang selanjutnya setelah produk selesai dirancang adalah melakukan pengujian produk. Pengujian ini memiliki tujuan untuk menilai kelayakan produk yang akan digunakan. Selain itu, pengujian juga berfungsi untuk mengevaluasi sejauh mana produk yang dibuat telah memenuhi tujuan dan sasaran pembelajaran. Dalam pengembangan media *Flipcard* untuk pembelajaran IPAS materi Keragaman sosial dan budaya di Indonesia, subjek uji coba pada penelitian ini melibatkan dosen ahli media, dosen ahli materi, guru kelas IVB, serta peserta didik kelas IVB MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah, Karanganyar, Ambulu.

D. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba produk adalah representasi dari proses evaluasi produk. Evaluasi ini penting dilakukan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan produk, sehingga perbaikan dapat dilakukan dikemudian hari. Desain uji coba yang dikembangkan akan divalidasi oleh para ahli sebagai panduan untuk memastikan kevalidan produk yang dihasilkan. Setelah validasi, produk tersebut akan diuji coba kepada peserta didik untuk mengetahui bagaimana respons mereka terhadap media pembelajaran *Flipcard* yang dikembangkan. Tujuan adanya desain uji coba adalah untuk memastikan kelayakan penggunaan media *Flipcard* yang telah dirancang. Uji

³⁷ Fayrus dan Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*, 2022. Metode Penelitian dan Pengembangan. 2022

coba ini akan memperlihatkan efektivitas, kelayakan, serta kegunaan media *Flipcard* tersebut.

1. Subjek Uji Coba

a. Ahli media

Dosen (Ahli media) yang terlibat adalah Dr. Nino Indrianto, M.Pd., dosen di Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang mengajar di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

b. Ahli materi

Dosen (Ahli materi) yang terlibat adalah Rachma Dini Fitria., M. Si., dosen di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Acmad Siddiq Jember, yang mengajar di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

c. Ahli Bahasa

Dosen (Ahli bahasa) pada penelitian dan pengembangan ini yang berperan adalah Shidiq Ardianta, M.Pd., dosen di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang mengajar di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

d. Ahli pembelajaran

Pada penelitian dan pengembangan ini, ahli pembelajaran yang berperan adalah guru kelas IVB di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karnganyar Ambulu yaitu Bapak Lukman Hadi, S.Pd

e. Peserta didik

Peserta didik kelas IVB di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karnganyar Ambulu yang terdiri dari 23 peserta didik, digunakan

untuk mengukur pemahaman materi dan efektivitas melalui pengembangan media *flipcard* pada mata pelajaran IPAS kelas IV.

2. Jenis data

Penelitian Ini Menggunakan Jenis Data Kualitatif dan Kuantitatif. Data yang diperoleh akan dijadikan sebagai dasar pertimbangan dalam pengembangan produk, dengan harapan produk yang dihasilkan menjadi lebih valid dan praktis untuk digunakan.

a. Data Kualitatif

Penelitian kualitatif adalah tipe penelitian yang bersifat deskriptif dan analitis. Deskriptif di sini berarti menggambarkan dan memberikan penjelasan tentang peristiwa, fenomena, serta kondisi sosial yang menjadi objek penelitian. Oleh karena itu, pendekatan ini mengandalkan narasi atau kata-kata untuk menguraikan dan menginterpretasikan makna dari setiap fenomena, gejala, atau situasi sosial yang sedang diteliti.³⁸

Data kualitatif dalam penelitian ini mencakup informasi deskriptif tentang proses pengembangan produk yang diperoleh melalui wawancara dan observasi pada tahap analisis untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Selain itu, umpan balik dari peserta didik, termasuk kritik dan saran, serta masukan dari validator seperti ahli materi, ahli media, guru kelas, dan pihak terkait

³⁸ Marinu Waruwu, "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan." 'Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9.2 (2024), pp. 1220–30, doi:10.29303/jipp.v9i2.2141.

lainnya, dijadikan sebagai acuan penting dalam penyempurnaan produk yang dikembangkan agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

b. Data Kuantitatif

Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang bersifat objektif, ilmiah, dan berfokus pada data yang berupa angka atau informasi yang dapat diukur. Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan statistik. Penelitian ini sering digunakan untuk menguji atau membuktikan suatu teori. Proses penelitian biasanya dimulai dengan teori tertentu, diikuti dengan pengumpulan data, analisis, dan kemudian penarikan kesimpulan.³⁹

Dalam penelitian ini, analisis kuantitatif sangat penting karena data yang dikumpulkan membutuhkan perhitungan yang akurat. Metode yang digunakan untuk analisis data adalah statistik deskriptif yang menyajikan data dalam bentuk tabel atau grafik. Data kuantitatif ini diperoleh oleh kuesioner atau angket yang diberikan kepada peserta didik serta penilaian dari para ahli mengenai kelayakan media *flipcard*.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah suatu proses yang terstruktur dalam penelitian, yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber yang relevan guna menjawab pertanyaan penelitian yang

³⁹ Iwan Hermawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed Methode* (Hidayatul Quran Kuningan, 2019).

telah ditentukan. Proses ini sangat penting untuk memperoleh data yang sah dan dapat diandalkan, yang nantinya akan mendukung kesimpulan dari penelitian.⁴⁰

Berikut adalah instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini.

a. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan yang dilakukan secara langsung terhadap perilaku subjek penelitian dalam konteks sosial yang menyertainya. Dalam observasi, tidak hanya sikap responden yang diukur, tetapi juga digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi selama pengamatan.⁴¹

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi partisipan. Observasi partisipan adalah metode pengamatan di mana peneliti secara langsung terlibat dalam kehidupan sosial subjek penelitian, sehingga data yang diperoleh lebih lengkap dan mendalam, serta memungkinkan peneliti memahami makna dari setiap perilaku yang diamati. Observasi dilakukan dengan cara peneliti berpartisipasi dalam kegiatan yang dilakukan oleh kelompok yang diteliti, meskipun pengamatannya bersifat pasif, peneliti tetap ikut serta dalam aktivitas tersebut.

Teknik observasi ini dilakukan dengan tujuan untuk

⁴⁰ M Nafisatur, "Metode Pengumpulan Data Penelitian," *Metode Pengumpulan Data Penelitian*, 3.5 (2024), hal. 5423–43.

⁴¹ M Nafisatur, "Metod. Pengumpulan Data Penelit." 'Metode Pengumpulan Data Penelitian', *Metode Pengumpulan Data Penelitian*, 3.5 (2024), pp. 5423–43.

mengumpulkan data mengenai:

- 1) Perbedaan proses dan hasil kegiatan pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan media *Flipcard* pada mata pelajaran IPAS materi Keragaman sosial dan budaya di Indonesia.
- 2) Tingkat antusiasme peserta didik ketika peneliti memperkenalkan media *Flipcard* pada mata pelajaran IPAS materi Keragaman sosial dan budaya di Indonesia kelas IV di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Kanganyar Ambulu.

b. Wawancara

Wawancara adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Wawancara melibatkan pertemuan langsung antara pewawancara dan responden, di mana keduanya saling bertanya dengan menggunakan panduan wawancara sebagai pedoman. Wawancara dapat dikatakan sebagai teknik pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan partisipan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengalaman, pandangan, dan perspektif individu terkait fenomena yang sedang diteliti.⁴²

Dalam penelitian ini menggunakan jenis wawancara semi terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Jenis wawancara semi terstruktur adalah menyusun terlebih dahulu daftar pertanyaan yang akan diajukan. Akan tetapi pengajuan pertanyaan-pertanyaan tersebut

⁴² Fandi Rosi Sarwo Edi, *Teori Wawancara Psikodiagnostik* (PT Leostika Nouvalitera, 2016).

bersifat fleksibel tergantung pada arah pembicaraan dengan narasumber. Pada penelitian ini, wali kelas IV MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah dan peserta didik diwawancarai dengan tujuan agar mengetahui kegiatan dan kondisi pembelajaran.

c. Angket

Metode pengumpulan informasi ini melibatkan pemberian serangkaian pertanyaan kepada peserta dan mengumpulkan jawaban mereka secara tertulis.⁴³ Angket merupakan instrument pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyajikan beberapa pertanyaan kepada ahli media, ahli materi, guru dan peserta didik sebagai responden. Dalam angket tersebut berisi pernyataan-pernyataan yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan respon peserta didik pada media pembelajaran.

Pada angket yang diberikan kepada ahli media berisi desain media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner* mulai dari bentuk media, gambar, kesesuaian tata letak, pemilihan desain dan pemilihan bahan. Pada angket ahli materi berisi kesesuaian media dengan Capaian dan Tujuan Pembelajaran, ketepatan dalam memilih materi, keakuratan konsep, kesesuaian materi dengan kemampuan peserta didik, kejelasan materi dan contoh, kelengkapan materi dan fungsi gambar. Guru dan peserta didik berperan sebagai responden, dengan angket untuk guru berisi materi yang sesuai dengan Tujuan Pembelajaran, penyusunan

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018).

materi yang jelas, ringkas dan mudah dipahami, media pembelajaran yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan memudahkan peserta didik, meningkatkan minat belajarnya, serta fungsi gambar yang sesuai dengan materi yang disajikan. Kemudian, untuk angket respon peserta didik berisi media pembelajaran yang menarik, penggunaan huruf dan gambar yang memudahkan dalam belajar dan memahami materi, dan meningkatkan semangat belajar siswa.

Angket tersebut menggunakan skala Likert yang terdiri dari lima pilihan jawaban, yaitu sangat kurang baik, kurang baik, cukup baik, baik, dan sangat baik. Berikut ini adalah tabel skala likert menurut Sugiono:⁴⁴

Tabel 3. 1
Skala likert

Pernyataan	Sangat baik (SB)	Baik (B)	Cukup Baik (CB)	Kurang Baik (KB)	Sangat Kurang Baik (SKB)
	5	4	3	2	1
Media Pembelajaran flipcard berbantuan Spinner sesuai dengan materi					
.....					

Melalui instrument ini akan diperoleh hasil validasi dari ahli media, ahli materi respon guru dan peserta didik.

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Alfabeta Bandung, 2019) <<https://anyflip.com/xobw/rfpq/basic>>.

d. Tes

Tes adalah alat ukur dalam bentuk tulisan yang berisi pertanyaan untuk menilai sejauh mana kemampuan seseorang.⁴⁵ Instrumen tes dalam penelitian ini untuk mengukur efektivitas produk melalui soal pre-test dan post-test. Soal pre-test dikerjakan oleh peserta didik sebelum produk diimplementasikan untuk mengetahui kemampuan awal mereka. Sedangkan soal post-test diberikan setelah produk diterapkan. Uji soal pretest dan posttest berupa soal IPAS materi keberagaman budaya dan sosial di Indonesia. Karakteristik soal sesuai dengan capaian pembelajaran fase B pada mata pelajaran IPAS. Uji soal berbentuk uraian yang digunakan sebagai tes dalam penelitian untuk menilai kompetensi dan kemampuan peserta didik.

e. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengamatan langsung untuk mengumpulkan data yang relevan dengan topik penelitian. Pengumpulan data melalui dokumentasi dilakukan dengan mencari informasi yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan lainnya. Dokumentasi ini berfungsi untuk memperkuat dan mendukung penelitian. Teknik ini digunakan untuk memperoleh informasi mengenai berbagai hal, seperti profil sekolah, data peserta didik, dan hasil belajar peserta didik. Teknik dokumentasi ini untuk mengetahui hal-hal berikut:

⁴⁵ Shandana Khan Mohmand, *instrument Penelitian, Crafty Oligarchs, Savvy Voters*, 2019, doi:10.1017/9781108694247.012.

- 1) Profil sekolah
- 2) Data siswa
- 3) Hasil belajar siswa
- 4) Foto
- 5) Modul Ajar

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang diterapkan mencakup analisis kualitatif dan kuantitatif, dengan tujuan untuk memahami serta mengolah data guna menilai kelayakan, kepraktisan, kevalidan, dan keefektifan produk. Data kualitatif terdiri dari deskripsi terkait prosedur pengembangan produk media *Flipcard* yang dibantu *spinner*, sementara data kuantitatif mencakup skor angket (validasi ahli, respons guru, dan respons peserta didik) serta skor pre-test dan post-test..⁴⁶

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Penilaian pada angket validasi ahli bertujuan untuk menilai kelayakan atau kevalidan produk media yang dikembangkan. Penilaian ini menggunakan skala Likert, digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok. Melalui skala Likert, variabel yang akan diukur diuraikan menjadi indikator-indikator variabel tersebut. Indikator ini kemudian menjadi dasar dalam penyusunan instrumen, baik berupa pernyataan atau pertanyaan. Untuk analisis kuantitatif, maka

⁴⁶ Muhammad Hasan Basri and) Al-Asasiyya, "Pengembangan Media Pembelajaran Montase Berbentuk Flip Chart Dengan Menggunakan Strategi Story Telling Bagi Siswa Sekolah Dasar," *Journal Basic of Education (AJBE)*, Vol. 7.No. 1 (2022), hal. 33–45.

jawaban itu dapat diberi skor.⁴⁷

Tabel 3. 2
Analisis Kelayakan

Peringkat	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Data hasil angket analisis secara deskriptif kualitatif dengan cara sebagai berikut

- a. Menghitung hasil presentase hasil validasi berdasarkan validasi yang diperoleh dari validator dengan menggunakan rumus:

$$p = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

Keterangan

p = angka presentase

Σx = Skor Validator

Σxi = Total Skor maksimal

- b. Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, mengacu pada kategori validitas. :⁴⁸

Tabel 3. 3
Kriteria Uji Kelayakan

Presentase (%)	Tingkat Kelayakan	Kategori
20% < skor ≤ 36%	Sangat tidak layak	Revisi
36% < skor ≤ 52%	Kurang layak	Revisi
52% < skor ≤ 68%	Cukup layak	Sebagian Revisi
68% < skor ≤ 84%	Layak	Tidak Revisi
84% < skor ≤ 100%	Sangat layak	Tidak Revisi

⁴⁷ Sugiyono, "Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D" (Alfabeta Bandung, 2020)

⁴⁸ Mohammad Kholil dan Mohammad Mukhlis, "Pengembangan Buku Ajar Pengantar Dasar Matematika Berbasis Kitab Taqrib dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa," *Jurnal Tadris Matematika*, 6 (2023).

Setelah diperoleh penilaian dari masing-masing validator, dilakukan perhitungan hasil gabungan validasi ke dalam rumus sebagai berikut.

$$V = \frac{Va1 + Va2 + Va3}{3}$$

Keterangan:

V= Validitas Gabungan

Va1= Validator 1 (Ahli Media)

Va2= Validator 2 (Ahli Materi)

Va3= Validator 3 (Ahli Pembelajaran)

b. Analisis Data Angket Kepraktisan (Respon Peserta Didik)

Angket respons peserta didik digunakan untuk mengetahui pendapat atau tanggapan mereka terhadap kepraktisan media yang telah dikembangkan. Pada analisis data angket respon peserta didik menggunakan skala Guttman. Skala Guttman hanya ada dua interval yaitu, yaitu “Ya” atau “Tidak”. Tujuan dari penggunaan skala ini adalah untuk mendapatkan jawaban tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan. Pada lembar angket respon peserta didik dengan dua pilihan jawaban “Ya” dan “Tidak”.

Tabel 3. 4

Skor Respon Peserta Didik

Kriteria	Skor
Ya	1
Tidak	0

Berdasarkan dari penilaian angket respon peserta didik, maka penilaian yang digunakan yaitu dengan rumus sebagai berikut.⁴⁹

$$p = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_i} \times 100\%$$

Keterangan

p = angka presentase

Σx = Skor Validator

Σx_i = Total Skor maksimal

Data analisis respon peserta didik tersebut dapat dikatakan positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan media Book Suitcase dengan melihat presentase sebagai berikut.⁵⁰

Tabel 3. 5
Kriteria kepraktisan

Presentase	Kriteria Keraktisan
$0\% < \text{skor} < 50\%$	Tidak praktis
$50\% \leq \text{skor} < 70\%$	Cukup praktis
$70\% \leq \text{skor} < 85\%$	Praktis
$85\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat praktis

c. Analisis Data keefektifan

Analisis keefektifan melibatkan perbandingan antara hasil pretest dan posttest, yang kemudian dihitung rata-ratanya untuk menilai sejauh mana produk yang dikembangkan efektif. Untuk menghitung skor akhir dari nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus berikut

$$S_{\text{akhir}} = \frac{ST}{(SM)} \times 100$$

49

⁵⁰ Ahmad Musyafak dan Arief Agoestanto, "Pengembangan Bahan Ajar Statistika Bermuatan Soal Literasi Numerasi Bernuansa STEM untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada PBL," *Jurnal Tadris Matematika*, 5.2 (2022), hal. 273–84, doi:10.21274/jtm.2022.5.2.273-284.

Keterangan :

S_{akhir} : Skor akhir

ST : Skor Total yang diperoleh

SM : Skor maksimal

Kemudian, untuk mengukur rata-rata dari hasil pretest dan posttest menggunakan rumus berikut:

$$R_{rataSakhir} = \frac{\sum ST}{SM \times n} \times 100$$

Keterangan :

$R_{rataSakhir}$: Rata-rata skor kemampuan literasi numerasi siswa

$\sum ST$: Skor total yang diperoleh seluruh siswa

SM : Skor maksimal

n : Jumlah siswa

Kemudian, untuk mengukur efektivitas produk yang dikembangkan yakni dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* untuk kemudian

dicari rata-ratanya. Berikut ini adalah rumus yang digunakan untuk mengukur efektivitas:⁵¹

$$ER = \frac{MX2 - MX1}{\left(\frac{MX2 + MX1}{2}\right)} \times 100 \%$$

Keterangan :

ER : Efektivitas relatif

$MX 1$: Mean atau rata-rata nilai *pretest*

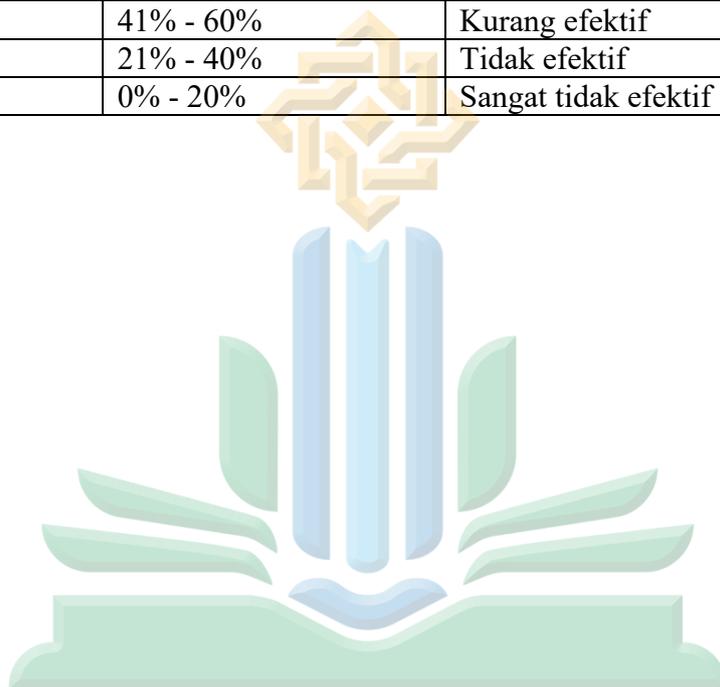
$MX 2$: Mean atau rata-rata nilai *posttest*

⁵¹ Ani Juwita et al., "The Effectiveness Of Powtoon Media Based On Inquiry Learning In History Lesson Class XI SMN 1 Panurakan," *Jurnal Historica*, 6 (2022), hal. 188.

Setelah diproses persentase keefektifan, kemudian dapat dicocokkan dengan tabel kriteria keefektifan berikut:⁵²

Tabel 3. 6
Kriteria Keefektifan Produk

No	Skor	Kriteria keefektifan
	81% - 100%	Sangat efektif
	61% - 80%	Efektif
	41% - 60%	Kurang efektif
	21% - 40%	Tidak efektif
	0% - 20%	Sangat tidak efektif



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁵² Isrofatul Maulidah, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pocket Book Dalam Pembelajaran IPS Pada Tema Kehidupan Masyarakat Masa Islam Kelas VII di MTs Negeri 6 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2021/2022" (Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022), hal. 69.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian data uji coba

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini yakni berupa media pembelajaran yang bernama *Flipcard* berbantuan *Spinner* terkait mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) pada materi Keberagaman Sosial dan Budaya di Indonesia yang diterapkan di kelas IV di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu Jember. Hasil Penelitian mengenai media *Flipcard* Berbantuan *Spinner* adalah sebagai berikut:

1. Analisis (Analisis)

Tahap pertama dalam model pengembangan DDIE adalah Analisis.

Dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan yang telah dihadapi di lembaga tersebut dalam pembelajaran, serta menganalisis kebutuhan yang ada dikelas, baik untuk peserta didik ataupun pendidik. Dalam hal ini, peneliti akan melakukan analisis kebutuhan analisis materi, analisis kinerja dan analisis tujuan pembelajaran. Berikut ini adalah uraian tahap analisis:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah proses mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan ketersediaan sarana bahan ajar, cara guru

mengajar dalam pembelajaran di kelas, cara peserta didik belajar, serta kesulitan yang dialami oleh peserta didik ketika proses pembelajaran. Tahap ini dilakukan dengan observasi didalam kelas ketika pembelajaran berlangsung dan melakukan wawancara kepada guru dan peserta didik yang ada di lembaga MIMA 32 Salafiyah Syafiiyah Karanganyar Ambulu.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IVB yang dilakukan pada tanggal 07 Desember 2024 dengan jenis wawancara semi terstruktur diperoleh hasil dalam penggunaan media pembelajaran, guru masih belum menggunakan media dengan maksimal. Guru mengalami permasalahan dalam pembuatan dan penggunaan media terkait waktu. Media yang biasa digunakan oleh guru adalah LCD proyektor dengan video interaktif, karena siswa lebih tertarik dan mudah memahami materi dengan gambar atau video pembelajaran.

Namun hal ini terdapat kendala dalam penggunaan LCD karena jumlah yang sedikit dan harus bergantian dengan kelas lain.⁵³

Pada proses pembelajaran IPAS guru menjelaskan materinya dengan berbantuan hanya dari buku sehingga tampak gurunya yang lebih aktif. Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran, mereka hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan pemberian tugas. Sebagian gaya belajar peserta didiknya tidak bisa diam, mereka harus bergurau terlebih dahulu. Selain itu, terdapat peserta didik yang

⁵³ Wawancara, Muhammad Lukman Hadi, S.Pd., (Guru Kelas IVB MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu), 07 Desember 2024

suka jail, sehingga kondisi kelas menjadi ramai.

Hal tersebut senada dengan hasil wawancara dengan peserta didik yang menyatakan bahwasannya mereka kesulitan dalam memahami materi yang terlalu banyak seperti materi keragaman budaya dan sosial di Indonesia. Mereka banyak materi yang harus dibaca dan dihafal yang menyebabkan mereka bosan sehingga mempengaruhi pemahaman mereka terhadap materinya.⁵⁴ Pada materi keragaman budaya dan sosial ini hanya terdapat bacaan saja yang seharusnya terdapat gambar agar peserta didik mengetahui perbedaan antara makanan khas, pakaian adat dan rumah adat yang ada di Indonesia. Hal tersebut menjadi salah satu faktor yang menyebabkan kurangnya peserta didik dalam memahami materi terutama pada materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia. Hal tersebut diketahui dari hasil observasi secara langsung wawancara dengan guru dan peserta didik.⁵⁵

Berdasarkan pemaparan tersebut, beberapa hal yang ditemukan peneliti dalam analisis kebutuhan, sesuai dengan faktor yang menyebabkan media pembelajaran belum dapat diterapkan dengan maksimal dan kemampuan siswa yang masih kurang, dalam pemahaman materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia. Yakni waktu yang belum dapat dimanfaatkan dengan maksimal, serta belum adanya media pembelajaran yang digunakan. Sehingga hal tersebut

⁵⁴ Wawancara, Bintang Jasmine (Peserta didik Kelas IVB MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu), 07 Desember 2024

⁵⁵ Observasi, Ulinnuha, di MIMA 32 Salafiyah Syafiiyah Karanganyar Ambulu, 29 Oktober 2024

mempengaruhi kemampuan siswa dan pemahamannya pada mata pelajaran IPAS.

Dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan terkait analisis kebutuhan, peneliti memilih untuk mengembangkan *flipcard* berbantuan *Spinner* yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Media ini diharapkan dapat menjadi sarana atau alat bantu agar siswa dapat memahami dan mempelajari mata pelajaran IPAS disekolah. Sehingga dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dan pendidik. .

b. Analisis materi

Analisis materi adalah pengumpulan informasi tentang materi yang dikembangkan. Materi yang diambil adalah keberagaman sosial dan budaya di Indonesia dengan pertimbangan dari observasi dan wawancara kepada guru kelas IVB di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu Jember. Adanya analisis materi bertujuan untuk mengetahui konsep-konsep materi yang cocok untuk menerapkan produk yang akan dikembangkan.

Materi Keragaman sosial dan budaya ini mengacu pada perbedaan yang ada di antara kelompok-kelompok manusia, seperti perbedaan suku, bahasa, tradisi, dan cara hidup. Di Indonesia, keberagaman ini sangat terlihat dengan banyaknya suku bangsa yang memiliki budaya, bahasa, dan kepercayaan masing-masing. Oleh karena itu, pada pengembangan media *flipcard* berbantuan *Spinner* ini

dicantumkan gambar yang sesuai dengan materi untuk mempermudah peserta didik dalam mengingat sehingga mudah untuk memahaminya.

Materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia pada kelas IV pada fase B dengan capaian pembelajaran: Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. Peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat/memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.

c. Analisis Kinerja

Analisis kinerja adalah proses menganalisis metode, media dan strategi yang dilakukan oleh pendidik ketika proses pembelajaran. Hal ini disesuaikan dengan kurikulum merdeka yaitu tujuan pembelajaran dengan media yang akan dikembangkan. Hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas IVB MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu yaitu guru mengalami kendala dalam penggunaan media pembelajaran di dalam kelas. Kendala yang dialami terkait waktu, waktu yang digunakan untuk penerapan media, waktu pembuatan media pembelajaran. Kurangnya inovasi guru dan minimnya fasilitas yang ada di sekolah.

d. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran merupakan proses penyesuaian tujuan pembelajaran dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Analisis tujuan pembelajaran berada pada fase A di Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka. Berdasarkan analisis materi, materi yang dipilih dan disesuaikan dengan media pembelajaran *flipcard* berbantuan *Spinner* materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia dengan tujuan pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi keberagaman sosial dan budaya di Indonesia
- 2) Menyajikan informasi mengenai keragaman sosial dan budaya di Indonesia

2. *Design* (perancangan)

Tahap kedua yaitu perencanaan. Setelah melakukan analisis terkait kebutuhan pokok dan karakteristik peserta didik dari hasil pengumpulan data berupa observasi dan wawancara. Kemudian, peneliti merancang peralatan dan bahan yang akan dibutuhkan, serta membuat desain gambar medi *Flipcard* berbantuan *spinner*. Adapun langkah-langkah dalam proses perancangan adalah sebagai berikut:

a. Membuat desain flipcard

Didalam koper tersebut terdapat beberap fitur yaitu:

1) Materi Pembelajaran

Di dalamnya terdapat lembaran gambar-gambar tentang makanan khas, pakaian adat dan rumah adat yang ada di Indonesia.

Gambar ini akan dibagikan pada setiap kelompok masing-masing mendapatkan 3 lembaran gambar

2) Game

Game yang dimaksud ada 2 macam yaitu:

a) Flipcard yaitu gambar yang berbentuk lembaran- lembaran kertas menyerupai album sebagai lipbook yang disusun dalam urutan dan ada ring bagian atasnya sehingga bisa diputar menyesuaikan dengan apa yang diinginkan.

b) Spinner adalah permainan yang berupa roda berputar. Permainan tersebut berisi tentang beberapa provinsi- provinsi yang ada di Indonesia dan berisi pertanyaan seputar materi pembelajaran.

3) Qiuiz

Quiz ini berisi 6 soal yang disesuaikan dengan jumlah pada spinner. Pertanyaan berisi materi yang telah digunakan dan dijawab secara lisan.

b. Membuat buku panduan

Buku panduan ini dipegang oleh guru. Adapun isi dari buku panduan yaitu:

1) Kata pengantar

Di dalam kata pengantar berisi sambutan yang disampaikan oleh penulis, ucapan terimakasih, dan permohonan kritik dan saran.

2) Daftar isi

Daftar isi mencakup urutan dari sekumpulan bab materi yang dibahas. Dengan adanya daftar isi memudahkan pengguna untuk menemukan isi yang akan dipelajari dalam buku panduan ini. Berikut ini adalah desain daftar isi buku panduan media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner*

3) Pendahuluan

Di dalam pendahuluan membahas mengenai produk media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner*. Di dalamnya dijelaskan secara singkat mengenai media tersebut sehingga pembaca mengetahui gambaran media yang akan digunakan.

4) Gambar media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner*

Di dalamnya berisi gambar mengenai media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner*. Dilengkapi dengan detail fitur-fitur yang ada di dalamnya.

5) Petunjuk penggunaan

Pada lembar ini berisi mengenai cara menggunakan media *flipcard* berbantuan *spinner* yang dijelaskan secara detail dari pertama menggunakan hingga selesai.

6) TP , CP

Di dalamnya berisi penjelasan mengenai tujuan pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, dan capaian pembelajaran

terkait materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia yang harus ditempuh peserta didik.

7) Materi pembelajaran

Di dalam buku panduan terdapat ringkasan materi sebagai sumber belajar. Terdapat materi tentang keragaman sosial dan budaya di Indonesia dan gambar yang sesuai dengan materi.

8) Soal dan Kunci jawaban *spinner game*

Di dalamnya terdapat kunci jawaban permainan *spinner*, sebagai pegangan guru untuk mengoreksi jawaban dari peserta didik.

c. Pembuatan rancangan media pembelajaran *Flipcard* berbantuan *Spinner*

Media pembelajaran *Flipcard* berbantuan *Spinner* merupakan media pembelajaran yang mudah diaplikasikan oleh peserta didik.

Media pembelajaran ini disesuaikan dengan materi dan karakteristik kebutuhan peserta didik. Bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan media *Flipcard* berbantuan *Spinner* juga mudah

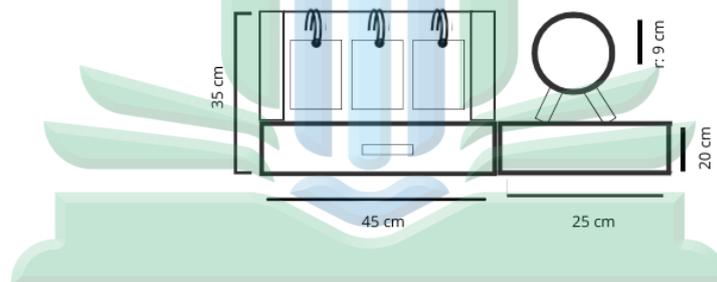
didapatkan. Adapun bahan-bahan yang harus disiapkan yaitu:

- | | |
|----------------|----------------|
| 1) Kayu | 10) Gunting |
| 2) Paku | 11) Stiker |
| 3) Palu | 12) Lem G |
| 4) Engsel | 13) Lem Kertas |
| 5) Plitur Kayu | 14) Lem Kayu |

- | | |
|--------------|-------------------|
| 6) Gergaji | 15) Plong-plongan |
| 7) Ring | 16) Kertas Bufalo |
| 8) Penggaris | 17) Triplek |
| 9) Cutter | |

d. Langkah-langkah dalam yang harus dilakukan dalam media pembelajaran *Flipcard* berbantuan *Spinner*, antara lain:

- 1) Membuat desain kerangka media *Flipcard* di canva dengan panjang 45 cm, lebar 20 cm dan tinggi 35 cm. Ukuran ini diambil dengan menyesuaikan besar gambar yang dibutuhkan agar terlihat semua peserta didik didalam kelas.



Gambar 4. 1

Desain media flipcard berbantuan spinner

- 2) Pembuatan *Flipcard*

Dalam proses pembuatan media flipcard, peneliti meminta bantuan kepada ayah dan paman untuk membantu proses pengerjaan, sesuai dengan arahan dan petunjuk yang telah ditetapkan oleh peneliti. Bantuan tersebut diberikan guna memperlancar pembuatan media dan memastikan hasil yang diperoleh sesuai dengan rancangan yang telah direncanakan.



Gambar 4. 2
Pembuatan media Flipcard



Gambar 4. 3
Media di Plitur



Gambar 4. 4
Media Pembelajaran Flipcard Berbantuan Spinner

3) Membuat desain lembaran Flipcard di canva



Gambar 4. 5
Desain gambar Flipcard

4) Cetak lembaran gambar dan laminating



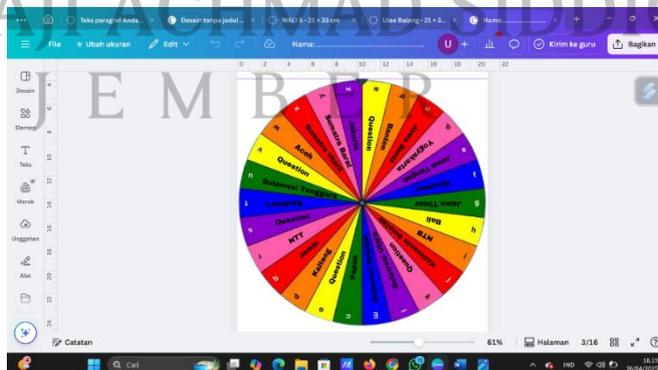
Gambar 4. 6
Hasil cetak gambar

5) Pemasangan lembaran Flipcard dengan ring



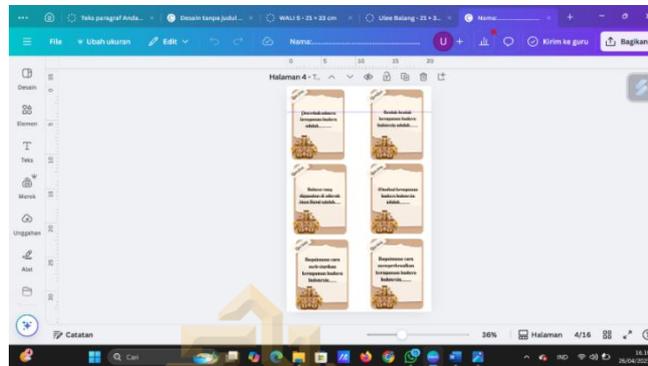
Gambar 4. 7
pemasangan gambar pada media

6) Membuat desain Spinner



Gambar 4. 8
Desain spinner

7) Pembuatan soal dan desain di Canva



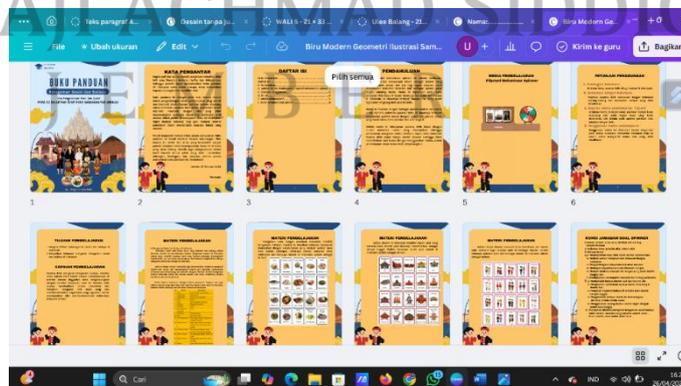
Gambar 4.9
Desain Soal

8) Mencetak soal



Gambar 4.10
hasil cetak soal

9) Membuat desain buku panduan



Gambar 4.11
Desain Buku panduan

10) Media siap digunakan



Gambar 4. 12
Media flipcard berbantuan spinner

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga adalah proses menghasilkan dan mengembangkan media pembelajaran *Flipcard* berbantuan *Spinner*. Setelah melakukan uji validasi produk yang dilakukan oleh 3 validator yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa melalui angket penilaian untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Flipcard* berbantuan *Spinner*, kritik dan saran dari validator untuk melakukan perbaikan produk.

Pada tahapan ini yakni bentuk realisasi dari tahap desain. Melalui tahap ini dilakukan validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Proses validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Flipcard* berbantuan *Spinner* dalam pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) pada materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia. Validasi ini dilakukan dengan memberikan angket kepada validator.

Hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dijabarkan dibawah ini:

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli media bapak Dr. Nino Indrianto M.Pd yang pernah mengampu mata kuliah pengembangan bahan ajar. Angket validasi media akan disertakan di lampiran. Hasil dari validasi media dapat disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 1
Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Skor Maksimal	Presentase
		1	2	3	4	5		
1.	Kemenarikan desain tampilan pada media pembelajaran			✓			5	60%
2.	Ketepatan komponen media pembelajaran				✓		5	80%
3.	Ketepatan pemilihan bahan				✓		5	80%
4.	Ketahanan media pembelajaran				✓		5	80%
5.	Kejelasan fungsi setiap komponen dalam media				✓		5	80%
6.	Ketepatan letak komponen pada media pembelajaran				✓		5	80%
7.	Komponen media yang disajikan membantu peserta didik dalam				✓		5	80%

	memahami materi						
8.	Pemilihan ukuran media yang tepat				✓		5 80%
9.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran				✓		5 80%
10.	Media memiliki daya tahan baik untuk digunakan berulang kali				✓		5 80%

b. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh dosen ahli materi yaitu ibu oleh Rachma Dini Fitria., M. Si. selaku dosen Ilmu Pengetahuan Sosial. Angket validasi materi akan disertakan pada lampiran. Hasil validasi materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 2
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Skor Maksimal	Presentase
		1	2	3	4	5		
1.	Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran				✓		5	80%
2.	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran				✓		5	80%
3.	Ketepatan materi yang disajikan sesuai dengan buku peserta didik				✓		5	80%
4.	Materi yang disampaikan menarik minat peserta didik				✓		5	80%

5.	Kedalaman materi yang disampaikan kepada peserta didik				✓		5	80%
6.	Penyampaian materi dengan menggunakan media mudah dipahami				✓		5	80%
7.	Ketepatan pemilihan media pembelajaran <i>flipcard</i> berbantuan <i>Spinner</i> dengan materi				✓		5	80%
8.	Kelengkapan materi yang disampaikan kepada peserta didik				✓		5	80%
9.	Kebermanfaatan materi sesuai dengan kemampuan peserta didik				✓		5	80%
10.	Fungsi gambar sesuai dengan materi yang dipilih				✓		5	80%

c. Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahasa dilakukan oleh dosen ahli bahasa yaitu bapak Shiddiq Ardianta, M.Pd., selaku dosen bahasa. Angket validasi bahasa akan disertakan pada lampiran. Hasil validasi materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Skor Maksimal	Presentase
		1	2	3	4	5		
1.	Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat sesuai dengan PEUBI				✓		5	80%
2.	Tata bahasa menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar				✓		5	80%
3.	Kesesuaian bahasa sesuai dengan tingkat pemahaman siswa					✓	5	100%
4.	Menggunakan bahasa yang komunikatif					✓	5	100%
5.	Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik					✓	5	100%
6.	Tidak ada bahasa yang menimbulkan kesalahpahaman					✓	5	100%
7.	Tidak ada kalimat yang bermakna ganda					✓	5	100%
8.	Menggunakan bahasa yang jelas dan tegas					✓	5	100%
9.	Soal menggunakan petunjuk yang benar					✓	5	100%
10.	Penggunaan font dan ukuran font mudah dibaca					✓	5	100%

d. Revisi Produk

Setelah melewati tahapan validasi ahli, validasi media dan validasi bahasa. Kemudian produk media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner* dapat direvisi sesuai dengan saran dan kometar dari para ahli sehingga produk dapat lebih maksimal dan penggunaannya dapat sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Berikut ini adalah hasil komentar dan saran dari ahli media sehingga media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner* dapat direvisi:

Tabel 4. 4
Komentar Ahli Media

No.	Validator	Saran
1.	Ahli media	1) Media pembelajaran berikan identitas dan chassing produk 2) Saat penyampaian materi berikan poster gambar dan diletakkan di laci 3) Kartu soal cetak sama dengan flipcard gambar

Adapun komentar dan saran dari validator ahli materi yaitu disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 5
Komentar Ahli Materi

No.	Validator	Saran
1.	Ahli materi	1) Gambar materi pada buku panduan diperbesar 2) Cantumkan soal kuis dalam buku panduan

4. Implementasi (*implementation*)

Tahap selanjutnya yaitu implementasi. Untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan produk media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner*. Produk media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner* yang telah divalidasi oleh 4 validator yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa tentunya dapat diterapkan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

Adapun proses awal implementasi, peneliti terlebih dahulu menjelaskan materi Keragaman sosial dan Budaya di Indonesia dengan menggunakan media *flipcard*. Setelah peserta didik memahami materinya, peneliti mencontohkan pengoperasian media *flipcard* berbantuan *spinner*. Lalu membentuk beberapa kelompok yang berjumlah 4 orang.

Setelah peserta didik memahami cara pengoperasian media *flipcard* berbantuan *spinner*, peneliti memanggil satu persatu kelompok untuk mengoperasikannya secara langsung. Peserta didik terlihat sangat antusias dan berebut ingin maju ke depan. Sementara itu, peneliti tetap berusaha meminta peserta didik untuk tertib tetap duduk dengan rapi dan maju sesuai urutan. Saat proses tersebut peserta didik semangat untuk mengoperasikan media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner*.



Gambar 4. 13
Pengimplementasia Media Pembelajaran

Ketika peneliti memberikan kesempatan peserta didik untuk mengoperasikan medianya secara bergantian, peserta didik tampak antusias meskipun masih terdapat peserta didik yang belum tertib dalam menggunakan media tersebut. Kemudian, setelah selesai uji coba dilakukan, dilanjutkan dengan pengisian angket untuk mengetahui respon peserta didik terkait media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner* yang peneliti kembangkan. Dari hasil angket tersebut peneliti akan mengetahui apakah media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner* tersebut layak atau tidak. Sedangkan nilai *pretest* dan *posttest* diperoleh untuk mengetahui keefektifan produk. Berikut adalah hasil angket respon siswa:

Tabel 4. 6
Data Hasil Respon Peserta Didik

No.	Responden	Skor	Skor Maksimal	Persentase
1.	R1	6	10	60%
2.	R2	6	10	60%
3.	R3	10	10	100%
4.	R4	10	10	100%
5.	R5	7	10	70%
6.	R6	9	10	90%
7.	R7	10	10	100%
8.	R8	9	10	90%
9.	R9	10	10	100%
10.	R10	10	10	100%
11.	R11	10	10	100%
12.	R12	9	10	90%
13.	R13	8	10	80%
14.	R14	6	10	60%
15.	R15	8	10	80%
16.	R16	10	10	100%
17.	R17	8	10	80%
18.	R18	7	10	70%
19.	R19	10	10	100%
20.	R20	10	10	100%
21.	R21	10	10	100%
22.	R22	7	10	70%
23.	R23	10	10	100%
Jumlah		200	230	86%

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Sedangkan untuk angket hasil respon guru yang dilakukan oleh guru kelas IVB MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu yaitu Muhammad Lukman Hadi., S. Pd. Hasil angket akan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 7
Hasil Angket Respon Guru

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Skor Maksimal	Presentase
		1	2	3	4	5		
1.	Penggunaan media pembelajaran <i>flipcard</i> berbantuan <i>spinner</i> sesuai dengan capaian pembelajaran				✓		5	80%
2.	Materi yang terdapat pada media sesuai dengan tujuan yang akan dicapai peserta didik dalam mengikuti pembelajaran					✓	5	100%
3.	Penggunaan media pembelajaran <i>flipcard</i> berbantuan <i>spinner</i> memudahkan dalam penyampaian materi					✓	5	100%
4.	Materi menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik					✓	5	100%
5.	Penampilan pada media jelas dan mudah dipahami					✓	5	100%
6.	Penyajian gambar pada media sesuai dengan materi					✓	5	100%
7.	Penggunaan media pembelajaran <i>flipcard</i> berbantuan <i>spinner</i> yang dapat menarik perhatian peserta didik				✓		5	80%
8.	Kepraktisan media pembelajaran <i>flipcard</i> berbantuan <i>spinner</i>				✓		5	80%
9.	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran					✓	5	100%
10.	Media memiliki daya tahan yang baik untuk digunakan berulang kali				✓		5	80%

Sedangkan hasil *preetest* dan *posttest* yang telah dilakukan oleh kelas IVB di MIMA 32 Salafiyah Syafiiyah Karanganyar Ambulu Jember yang berjumlah 23 peserta didik. Hasil tersebut akan disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4. 8
Hasil *Preeetest* dan *Posttest* Siswa

No.	Responden	Nilai <i>preetest</i>	Nilai <i>posttest</i>
1.	R1	50	70
2.	R2	30	30
3.	R3	40	90
4.	R4	50	80
5.	R5	30	80
6.	R6	60	90
7.	R7	40	60
8.	R8	40	40
9.	R9	40	70
10.	R10	30	90
11.	R11	20	80
12.	R12	40	70
13.	R13	30	90
14.	R14	10	50
15.	R15	40	80
16.	R16	40	80
17.	R17	10	70
18.	R18	40	60
19.	R19	20	80
20.	R20	80	80
21.	R21	60	80
22.	R22	20	50
23.	R23	40	80
Jumlah		860	1650
Rata-rata		337,39	71,73

5. Evaluasi (*evaluation*)

Penelitian ini menggunakan evaluasi formatif dan sematiif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahap ADDIE yang digunakan untuk penyempurnaan. Evaluasi berdasarkan

proses ADDIE maka pada tahap analisis dilakukan evaluasi formatif maka peneliti perlu mengembangkan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa serta menjadi solusi dari permasalahan yang ditemukan disekolah. Maka peneliti perlu mengembangkan sumber belajar berupa media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner*. Pada tahap *design* dan *development* dilakukan evaluasi formatif untuk merevisi produk berdasarkan saran dan komentar dari para validator yaitu validator ahli media, materi dan bahasa. Pada tahap implementasi dilakukan evaluasi sumatif dengan pengerjaan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner* dan proses pembelajaran dan pemberian lembar respon siswa. Sedangkan pada tahap evaluasi dilakukan evaluasi untuk mengetahui hasil dari implementasi yakni efektivitas dari penggunaan penggunaan media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner* sebagai sumber belajar materi keragaman budaya dan sosial di Indonesia untuk siswa kelas IV di MIMA 32 Salafiyah Syafiyah Karanganyar Ambulu Jember.

B. Analisis Data

1. Analisis kelayakan

Analisis kelayakan dapat diperoleh dari hasil validasi ahli media dan ahli materi. Validator ahli media pada penelitian ini adalah bapak Dr. Nino Indriantoro, M.Pd, untuk ahli materi pada penelitian ini adalah ibu Rachma Dini Fitria., M. Si. sedangkan untuk ahli bahasa adalah bapak Shiddiq

Ardianto, M. Pd. Berikut ini adalah hasil yang diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 9
Hasil Analisis Ahli Media

No	Pertanyaan	Skor	Skor maximal	Presentase	Kriteria
1.	Kemenarikan desain tampilan pada media pembelajaran	3	5	60%	Cukup layak
2.	Ketepatan komponen media pembelajaran	4	5	80%	Layak
3.	Ketepatan pemilihan bahan	4	5	80%	Layak
4.	Ketahanan media pembelajaran	4	5	80%	Layak
5.	Kejelasan fungsi setiap komponen dalam media	4	5	80%	Layak
6.	Ketepatan letak komponen pada media pembelajaran	4	5	80%	Layak
7.	Komponen media yang disajikan membantu peserta didik dalam memahami materi	4	5	80%	Layak
8.	Pemilihan ukuran media yang tepat	4	5	80%	Layak
9.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran	4	5	80%	Layak
10.	Media memiliki daya tahan baik	4	5	80%	Layak

	untuk digunakan berulang kali				
Jumlah		39	50	78%	Layak

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{39}{50} \times 100 \%$$

$$P = 78\%$$

Berdasarkan tabel diatas disajikan hasil dari validator media pada tiap butir pertanyaan. Pada butir pertanyaan satu diperoleh presentase 60% dengan kriteria cukup layak. Pada butir pertanyaan dua, tiga, empat, lima, enam, tujuh, delapan, sembilan, sepuluh diperoleh presentase 80% dengan kriteria layak. Berdasarkan hasil yang di dapatkan pada setiap butir pertanyaan, maka diperolrh hasil akhir sebesar 78% dengan kriteria layak digunakan dan keterangan tidak revisi.

Tabel 4. 10
Hasil Analisi Validasi Materi

No	Pertanyaan	Skor	Maximal Skor	Presentase	Kriteria
1.	Kesesuaian isi materi dengan capaian Pembelajaran	4	5	80%	Layak
2.	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran	4	5	80%	Layak
3.	Ketetapan materi yang disajikan sesuai dengan buku peserta didik	4	5	80%	Layak
4.	Materi yang disampaikan menarik peserta didik	4	5	80%	Layak

5.	Kedalaman isi materi yang disampaikan peserta didik	4	5	80%	Layak
6.	Penyampaian materi dengan menggunakan media mudah dipahami	4	5	80%	Layak
7.	Ketepatan pemilihan media pembelajaran <i>Flipcard</i> berbantuan <i>Spinner</i> dengan materi	4	5	80%	Layak
8.	Kebermanfaatan materi sesuai dengan kemampuan peserta didik	4	5	80%	Layak
9.	Fungsi gambar sesuai dengan materi yang dipilih	4	5	80%	Layak
Jumlah		40	50	80%	Layak

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{40}{50} \times 100 \%$$

$$P = 80\%$$

Berdasarkan tabel diatas disajikan hasil validator materi pada tiap butir pertanyaan. Pada butir pertanyaan satu, dua, tiga, empat, lima, enam, tujuh, delapan, sembilan dan sepuluh diperoleh presentase 80% dengan kriteria layak. Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh pada setiap butir pertanyaan, makaa diperoleh hasil akhir sebesar 80% dengan kriteria layak dan keterangan tidak revisi.

Tabel 4. 11
Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Pertanyaan	Skor	Skor Maximal	Presentase	Kriteria
1.	Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca sesuai dengan PEUBI	4	5	80%	Layak
2.	Tata bahasa yang menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar	4	5	80%	Layak
3.	Kesesuaian bahasa sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	5	5	100%	Sangat Layak
4.	Menggunakan bahasa yang komunikatif	5	5	100%	Sangat Layak
5.	Menggunakan bahasa yang mudah di mengerti peserta didik	5	5	100%	Sangat Layak
6.	Tidak ada bahasa yang menimbulkan kesalahpahaman	5	5	100%	Sangat Layak
7.	Tidak ada kalimat yang bermakna ganda	5	5	100%	Sangat Layak
8.	Menggunakan bahasa yang jelas dan tegas	5	5	100%	Sangat Layak
9.	Soal menggunakan petunjuk yang benar	5	5	100%	Sangat Layak
10.	Penggunaan font dan ukuran font mudah dibaca	5	5	100%	Sangat Layak
Jumlah		48	50	96%	Sangat Layak

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{48}{50} \times 100 \%$$

$$P = 96\%$$

Berdasarkan tabel disajikan hasil validator pada setiap butir pertanyaan. Pada butir pertanyaan ke satu dan dua diperoleh presentase 80% dengan kriteria layak, sedangkan pada butir ke tiga, empat, lima, enam, tujuh, delapan, sembilan, sepuluh diperoleh presentase 100% dengan kriteria Sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian yang di dapat pada setiap butir pertanyaan, maka diperoleh hasil akhir sebesar 96% dengan kriteria sangat layak dan keterangan tidak revisi.

Setelah diperoleh penilaian dari masing-masing validator, dilakukan perhitungan hasil gabungan validasi ke dalam rumus sebagai berikut.⁵⁶

$$V = \frac{Va^1 + Va^2 + Va^3}{3}$$

$$V = \frac{78\% + 80\% + 96\%}{3} = 84.67\%$$

Keterangan:

V = Validitas Gabungan

Va¹ = Validator 1 (Ahli Media)

Va² = Validator 2 (Ahli Materi)

Va³ = Validator 3 (Ahli Bahasa)

Hasil rata-rata dari analisis data kelayakan yaitu 84,67% dari ahli media 78%, ahli materi 80%, dan ahli bahasa 96%. Maka media *Flipcard* berbantuan *Spinner* dapat dikategorikan sangat valid dan layak untuk digunakan.

⁵⁶ Hasan Basri dan Al-Asasiyya, 'Pengembangan Media Pembelajaran Montase Berbentuk Flip Chart Dengan Menggunakan Strategi Story Telling Bagi Siswa Sekolah Dasar'.', *Journal Basic of Education (AJBE)*, 7.1 (2022), pp. 33-45 <<https://journal.umpo.ac.id/index.php/alasasiyya/article/view/5701>>.

2. Analisis kepraktisan

Analisis kepraktisan produk diperoleh dari hasil respon pendidik dan peserta didik. Angket diberikan kepada guru kelas IV MIMA 32 Salafiyah Syafiiyah Karanganyar Mbulu Jember yaitu Bapak Muhammad Lukman Hadi S.Pd dan siswa kelas IV MIMA 32 Salafiyah Syafiiyah Karanganyar Ambulu Jember yang berjumlah 25 orang. Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai yang didapatkan dari angket kepraktisan peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 12
Data Hasil Respon Peserta Didik

No	Responden	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1.	R1	6	10	60%	Cukup praktis
2.	R2	6	10	60%	Cukup praktis
3.	R3	10	10	100%	Sangat praktis
4.	R4	10	10	100%	Sangat praktis
5.	R5	7	10	70%	Praktis
6.	R6	9	10	90%	Sangat Praktis
7.	R7	10	10	100%	Sangat praktiss
8.	R8	9	10	90%	Sangat praktis
9.	R9	10	10	100%	Sangat praktis
10.	R10	10	10	100%	Sangat praktis
11.	R11	10	10	100%	Sangat praktis
12.	R12	49	10	90%	Sangat praktis
13.	R13	8	10	80%	Praktis
14.	R14	6	10	60%	Cukup praktis
15.	R15	8	10	80%	Praktis
16.	R16	10	10	100%	Sangat praktis
17.	R17	8	10	80%	Praktis
18.	R18	7	10	70%	Praktis
19.	R19	10	10	100%	Sangat praktis
20.	R20	10	10	100%	Sangat praktis
21.	R21	10	10	100%	Sangat praktis
22.	R22	7	10	70%	Praktis
23.	R23	10	10	100%	Sangat praktis
Jumlah		200	230	86%	Sangat praktis

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{200}{230} \times 100 \%$$

$$P = 86 \%$$

Dari tabel 4.47 tersebut dapat diketahui hasil analisis kepraktisan melalui respon peserta didik yaitu 86% dengan kriteria sangat praktis. Sedangkan hasil yang diperoleh dari respon guru dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 4. 13
Data Hasil Respon Guru

No.	Pernyataan	Skor	Skor maksimal	Persentase	Kriteria
1.	Penggunaan media pembelajaran <i>flipcard</i> berbantuan <i>spinner</i> sesuai dengan capaian pembelajaran	4	5	80%	Praktis
2.	Materi yang terdapat pada media sesuai dengan tujuan yang akan dicapai peserta didik mengikuti pembelajaran	5	5	100%	Sangat praktis
3.	Penggunaan media pembelajaran <i>flipcard</i> berbantuan <i>spinner</i> memudahkan dalam penyampaian materi	5	5	100%	Sangat praktis
4.	Materi menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik	5	5	100%	Praktis
5.	Penampilan pada	5	5	100%	Sangat

	media jelas dan mudah dipahami				praktis
6.	Penyajian gambar pada media sesuai dengan materi	5	5	100%	Sangat praktis
7.	Penggunaan media pembelajaran <i>flipcard</i> berbantuan <i>spinner</i> yang dapat menarik perhatian peserta didik	4	5	80%	Praktis
8.	Kepraktisan media pembelajaran <i>flipcard</i> berbantuan <i>spinner</i>	4	5	80%	Praktis
9.	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran	5	5	100%	Sangat praktis
10.	Media memiliki daya tahan yang baik untuk digunakan berulang kali	4	5	80%	Sangat praktis
Jumlah		46	50	92%	Sangat praktis

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{46}{50} \times 100 \%$$

$$P = 92\%$$

Dari tabel tersebut dapat diketahui hasil analisis respon guru untuk mengetahui kepraktisan produk adalah 92% dengan kriteria sangat praktis. Dari hasil tersebut, produk media pembelajaran *Flipcard* berbantuan *Spinner* memperoleh hasil yang sangat praktis untuk digunakan tanpa revisi.

5. Analisis keefektifan

Analisis keefektifan produk didapatkan dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan sebelum dan sesudah implementasi produk.

Soal *pretest* dan *posttest* terdiri dari 10 soal yang masing-masing soal bernilai 10. Hasil yang diperoleh pada *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 14
Hasil Analisis Soal Pretest Dan Posttest Siswa

No.	Responden	Nilai <i>pretest</i>	Nilai <i>posttest</i>
1.	R24	50	70
2.	R25	30	30
3.	R26	40	90
4.	R27	50	80
5.	R28	30	80
6.	R29	60	90
7.	R30	40	60
8.	R31	40	40
9.	R32	40	70
10.	R33	30	90
11.	R34	20	80
12.	R35	40	70
13.	R36	30	90
14.	R37	10	50
15.	R38	40	80
16.	R39	40	80
17.	R40	10	70
18.	R41	40	60
19.	R42	20	80
20.	R43	80	80
21.	R44	60	80
22.	R45	20	50
23.	R46	40	80
Jumlah		860	1650
Rata-rata		37,39	71,73

Nilai *Pretest*

$$S_{\text{akhir}} = \frac{ST}{(SM)} \times 100$$

$$S_{\text{akhir}} = \frac{860}{100} \times 100$$

$$S_{\text{akhir}} = 860$$

Rata-rata

$$R_{\text{erata}} S_{\text{akhir}} = \frac{\sum ST}{SM \times n} \times 100$$

$$R_{\text{erata}} S_{\text{akhir}} = \frac{860}{100 \times 25} \times 100$$

$$R_{\text{erata}} S_{\text{akhir}} = 37,39$$

Nilai *Postest*

$$S_{\text{akhir}} = \frac{ST}{(SM)} \times 100$$

$$S_{\text{akhir}} = \frac{1650}{100} \times 100$$

$$S_{\text{akhir}} = 1650$$

Rata-rata

$$R_{\text{erata}} S_{\text{akhir}} = \frac{\sum ST}{SM \times n} \times 100$$

$$R_{\text{erata}} S_{\text{akhir}} = \frac{1650}{100 \times 25} \times 100$$

$$R_{\text{erata}} S_{\text{akhir}} = 71,73$$

Dari hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan dalam materi keberagaman sosial dan budaya di Inonesia kelas IVB di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu Jember. Dalam hal ini berarti pengembangan media pembelajaran *Flipcard* berbantuan *Spinner* efektif, yang dapat dibyktikan dengan

hasil perhitungan nilai efektivitas dengan rumus berikut:

$$ER = \frac{MX2 - MX1}{\left(\frac{MX2 + MX1}{2}\right)} \times 100 \%$$

$$ER = \frac{71,73 - 37,39}{\left(\frac{71,73 + 37,39}{2}\right)} \times 100 \%$$

$$ER = \frac{34,34}{\left(\frac{109,12}{2}\right)} \times 100 \%$$

$$ER = \frac{34,34}{54,56} \times 100 \%$$

$$ER = 0,629 \times 100 \%$$

$$ER = 62,9\%$$

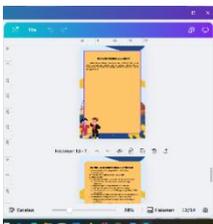
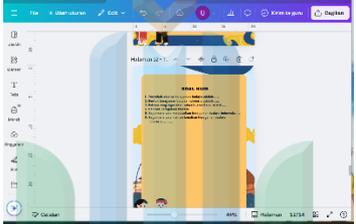
Setelah melakukan perhitungan diatas, keefektifan produk mendapatkan hasil 62,9%. Kemudian, hal tersebut dicocokkan kedalam tabel keefektifan dan didapatkan hasil dengan kriteria efektif. Sehingga dapat diartikan pengembangan media pembelajaran *Flipcard* berbantuan *Spinner* efektif digunakan dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial).

C. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah mendapatkan saran dan komentar dari validator. Adapun perumusan produk buku saku digital berbasis literasi numerasi sebelum dan sesudah revisi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 15
Hasil Revisi Media Pembelajaran Flipcard Berbantuan Spinner

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan	Validator
<p>Belum ada identitas produk dan chasing produk</p> 	<p>Produk dengan identitas dan chasing produk</p> 	<p>Penambahan identitas prodek dan chasing produk menggunakan Stiker</p>	Ahli media
<p>Belum ada kartu materi yang digunakan untuk menjelaskan materi</p> 	<p>Terdapat kartu materi yang digunakan untuk menjelaskan materi</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengedit kartu materi di canva 2. Mencetak seperti poster yang berisikan gambar materi 	
<p>Kartu pertanyaan menggunakan plastik</p>	<p>Kartu pertanyaan sudah dilaminating</p>	<p>Mengganti kartu pertanyaan dari plastik ke laminating</p>	

			
<p>Ukuran gambar pada buku panduan kecil</p> 	<p>Ukuran gambar pada buku panduan besar</p> 	<p>Mengganti ukuran gambar pada buku panduan</p>	<p>Ahli Materi</p>
<p>Buku panduan tanpa soal</p> 	<p>Buku panduan dengan soal</p> 	<p>Menambahkan soal pada buku panduan</p>	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian produk yang telah direvisi

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih tentunya perlu memperhatikan berbagai aspek termasuk karakter dari perkembangan kognitif peserta didik itu sendiri.

Pada penelitian ini, media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *Flipcard* berbantuan *Spinner*. Proses pengembangan media ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap analisis, (*analysis*) tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*) dan tahap evaluasi (*evaluation*). Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner* mata pelajaran IPAS kelas IV di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah.

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan suatu produk yaitu media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner*. Pada penelitian terdahulu Desain dari Flip Card ini dibuat dengan berbantuan aplikasi Canva untuk membuat bebrbagai gambar kegiatan yang ada dalam kata kerja. Desain yang digunakan pun harus membuat siswa terbayang

kegiatan dalam kata kerja tersebut. Tidak hanya desain, tetapi bentuk hiasan ornamen yang dikembangkan juga harus dapat menarik siswa untuk 30 memainkannya seperti penggunaan warna yang cerah, huruf yang unik dan hiasan-hiasan lainnya.

Pada media ini terdapat gambar materi, permainan dan kuis. Materi gambar tersebut berbentuk poster yang berisi gambar pakaian adat, makanan khas dan rumah adat di Indonesia. Di dalamnya terdapat permainan atau game, yaitu permainan spinner yang didalamnya terdapat pilihan warna yang diisikan dengan nama-nama provinsi yang ada di Indonesia dan permainan flipcard yang didalamnya terdapat gambar berbentuk seperti lembaran yang disatukan dengan ring dan digantung juga dapat dibalik sesuai dengan apa yang diperintahkan. Game ini merupakan permainan edukatif, sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain. Selain itu, juga terdapat kuis yang cara menjawabnya menggunakan lisan. Kuis ini dapat dilakukan jika terpilih pada bagian spinner.

Pengembangan media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner* dilatarbelakangi oleh kebutuhan dalam pembelajaran di kelas IVB MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu Jember. Dengan media pembelajaran ini dapat menarik antusias dan semangat peserta didik karena dikemas dengan permainan dan kuis, sehingga dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, selain itu media

ini dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi keragaman budaya dan sosial di Indonesia.

2. Kelayakan media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner* mata pelajaran IPAS kelas IV di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah

Pengembangan media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner* telah memperoleh validasi dari para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan sebelum diimplementasikan didalam kelas.

Berkenaan dengan hasil validasi dari para ahli yaitu sebagai berikut: hasil validasi dari ahli media memperoleh nilai 39 dari 50 dengan rata-rata presentase 78%. Sehingga dengan rata-rata tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media ini layak. Revidi dari ahli media adalah belum adanya identitas dan *chassing* produk, belum adanya kartu materi, dan kartu soal dicetak laminating. Selanjtnya dari validasi ahli materi memperoleh skor 40 dari 50 dengan rata-rata presentase 80% yang artinya materi dalam media ini layak. Revisi dari ahli materi yaitu gambar pada buku panduan kurang besar dan tida adanya soal kuis. Berikutnya dari ahli bahasa memperoleh skor dari 48 dari 50 dengan rata-rata presentasi 96% yang artinya aspek media ini sangat layak. Revisi dari ahli bahasa adalah cek kesalahan pmenulis, kerapian ,kebakuan bahasa.

Pada penelitian sebelumnya hasil kelayakan dari ahli materi 94%, ahli materi 86%, dan pakar pendidikan 96,67% dengan memperoleh rata-rata sebesar 90,95% dengan kriteria sangat layak digunakan.

3. Kepraktisan media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner* mata pelajaran IPAS kelas IV di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah

Analisis produk didapatkan dari hasil presentase angket yang diisi oleh guru dengan presentase 92% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan hasil yang diperoleh dari peserta didik dengan jumlah siswa 23 orang adalah 86% dengan kategori sangat praktis. Menurut guru dan peserta didik, media ini sangat praktis untuk digunakan dan juga bermanfaat untuk proses pembelajaran. Produk ini dapat digunakan dengan praktis pada proses pembelajaran disekolah. Pada penelitian sebelumnya tidak terdapat kepraktisan.

4. Keefektifan media pembelajaran *flipcard* berbantuan *spinner* mata pelajaran IPAS kelas IV di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah

Analisis keefektifan pada buku saku digital berbasis literasi numerasi ini diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil rekapitulasi nilai persentase keefektifan diperoleh persentase sebesar 62,9% dengan kategori efektif.

Dalam proses penelitian dan pengembangannya, produk media pembelajaran ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya adalah Media ini terdapat gambar yang disesuaikan dengan materi jadi peserta didik mengetahui dari masing-masing kebudayaan dindonesia, media ini terbuat dari kayu dan gambar dicetak laminasi dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang. Media ini terdapat kegiatan aktif yaitu adanya permainan spinner dan kartu *flipcard* yang dapat dibalik

sesuai perintah. Sedangkan kekurangannya adalah media ini hanya berisi materi tentang keragaman budaya dan sosial di Indonesia pada kelas IV, pembuatan media yang memerlukan waktu cukup lama serta kelemahan lainnya yaitu kartu yang mudah hilang dan rusak. Pada penelitian sebelumnya mendapatkan nilai sebesar 90,4% adalah hasil dari uji coba kelompok besar terhadap kepatutan media yang dikembangkan oleh peneliti, dari hasil penilaian tersebut masuk dalam kategori sangat layak

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran pemanfaatan
 - a. Peserta didik diharapkan mengikuti pembelajaran dengan aktif sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan
 - b. Peserta didik mampu memanfaatkan media ini dengan baik, sehingga dapat membantu dalam pembelajaran yang berkaitan dengan keragaman budaya dan Sosial di Indonesia
 - c. Dalam media ini peserta didik diharapkan dapat menggunakan dan merawat dengan baik, sehingga dapat terjaga dan digunakan dalam jangka waktu yang cukup lama.

2. Saran desiminasi produk

Produk pengembangan buku saku digital berbasis literasi numersi ini dapat disebarluaskan dan digunakan pada siswa kelas IV di sekolah yang bersangkutan atau bahkan di SD/MI yang ada di wilayah Jember dengan maksud dan tujuan dapat dijadikan sebagai sumber belajar mata IPAS

materi keberagaman budaya dan sosial di Indonesia. Akan tetapi, dalam penyebaran dan produksi massal produk tetap harus memperhatikan karakteristik peserta didik terlebih dahulu agar penyebaran produk ini sesuai dan tepat sasaran.

Link Youtube: <https://www.youtube.com/@pgmiuinkhasjember/videos>

3. Saran pengembangan produk lebih lanjut

Adapun saran pengembangan lebih lanjut adalah sebagai berikut:

- a. Produk pengembangan media ini hanya terbatas pada materi keberagaman budaya dan sosial di Indonesia. Oleh karena itu, perlu dikembangkan lagi dengan materi lainnya dengan cara yang disajikan lebih mudah dan cepat, juga dapat dikembangkan pada mata pelajaran lain.
- b. Model pengembangan ini berdasarkan model pengembangan ADDIE. Oleh karena itu, pada produk lebih lanjut dapat dikembangkan dengan model pengembangan lain yang berbeda.
- c. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dikelas IV di MIMA 32 salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu Jember, akan lebih baik jika produk dapat dikembangkan dijenjang kelas dan lingkungan sekolah lainnya.
- d. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, disarankan untuk mendesain produk dengan lebih menarik lagi sehingga minat dan motivasi siswa dalam belajar dapat bertambah.

Keterbatasan penelitian dan pengembangan

- a. Media yang dihasilkan flipcard berbasis spinner ini hanya digunakan pada materi suku, bangsa dan budaya.
- b. Penelitian hanya dilakukan di kelas IV MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu Jember.
- c. Kartu gambar mudah rusak dan hilang.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar., *Media Pembelajaran* (PT. RAJAGRAFINDO PERSADA, 2017)
- Asiva Noor Rachmayani, “Model pembelajaran ADDIE integrasi pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa,” 2015, hal. 6
- Chayani, Apriyani Dwi, dan Putri Rachmadyanti, “Pengembangan Media Permainan Jenga Keragaman Budaya Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Untuk Kelas Iv Sd,” *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*, 08.02 (2020), hal. 302–12 <<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/34173>>
- Citra Prameswari, Pinkan Amita, Naniek Kusumawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Menambah Pemahaman Siswa Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Pada Siswa Kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun,” *Jurnal Perseda*, v (2022), hal. 163
- Darsono, dan Widya Karmilasari, “Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Kompetensi Profesional Mata Pelajaran: Guru Kelas SD, Unit IV : Ilmu Pengetahuan Sosial,” *Kemntrian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan*, 2017, hal. 1–74
- Dasopang, Aprida Pane and Muhammad Darwis, “Belajar Dan Pembelajaran,” *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3 (2017), hal. 333
- Diahratri, Khusnul, “Efektivitas Penggunaan Youtube Sebagai Media Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan. Skripsi. Pacitan,” *Khusnul Diahratri.2022*, 5.3 (2022), hal. 248–53
- Edi, Fandi Rosi Sarwo, *Teori Wawancara Psikodiagnostik* (PT Leostika Nouvalitera, 2016)
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, dan Usep Setiawan, “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran,” *Journal of Student Research (JSR)*, 1.2 (2023), hal. 1–17
- Fayrus, dan Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*, 2022
- Fihud Amien Wahidin, Bambang Sujatmiko, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Memory Game (Flip Card) Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa dalam Menerapkan Pemrograman Web Di SMKS Semen Gresik,” *Jurnal IT-EDU*, Vol. 8.No. 1 (2023), hal. 198–205
- Fitriani, Ria, Friska Ria Sitorus, Salim -, dan Putri Khairani, “Pengembangan Media Pembelajaran Variatif Dengan Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Tingkat Sekolah Dasar,” *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 6.1 (2024),

hal. 38–46, doi:10.34012/bip.v6i1.4658

hasan basri dan Al-Asasiyya, “Pengembangan Media Pembelajaran Montase Berbentuk Flip Chart Dengan Menggunakan Strategi Story Telling Bagi Siswa Sekolah Dasar”.,” *Journal Basic of Education (AJBE)*, 7.1 (2022), hal. 33–45 <<https://journal.umpo.ac.id/index.php/alasasiyya/article/view/5701>>

Hermawan, Iwan, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed Methode* (Hidayatul Quran Kuningan, 2019)

Inayah, Nailly, dan Muhammad Suwignyo Prayogo, “Penerapan Media Permainan Spin Roda Berputar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di MI Al Islamiyah Pasuruan Tahun 2022-2023,” *Ijssl - Indonesian Journal of Science Learning*, 4.1 (2023), hal. 12–19 <<http://jurnalftk.uinsby.ac.id/index.php/IJSL12>>

Juwita, Ani, Desi Nurul Imaniar, Akalily Normalina, dan Puji Rizki Irani, “The Effectiveness Of Powtoon Media Based On Inquiry Learning In History Lesson Class XI SMN 1 Panurakan,” *Jurnal Historica*, 6 (2022)

Khan Mohmand, Shandana, *instrument Penelitian, Crafty Oligarchs, Savvy Voters*, 2019, doi:10.1017/9781108694247.012

Kholil, Mohammad, dan Mohammad Mukhlis, “Pengembangan Buku Ajar Pengantar Dasar Matematika Berbasis Kitab Taqrib dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa,” *Jurnal Tadris Matematika*, 6 (2023)

Khotimah, Ika, Mohammad Kholil, dan Nur Hasyim, “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Implementasi Media Pembelajaran Video Animasi di Kelas X . T SMA Fullday Al Muhajirin Purwakarta,” hal. 81–93

Kementerian Agama Republik Indonesia, *Mushaf Al-Azhar dan terjemahannya*, Bandung, Penerbit Alquran, 2010

Maulidah, Isrofatul, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pocket Book Dalam Pembelajaran IPS Pada Tema Kehidupan Masyarakat Masa Islam Kelas VII di MTs Negeri 6 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2021/2022” (Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022)

Muhammad Hasan Basri and) Al-Asasiyya, “Pengembangan Media Pembelajaran Montase Berbentuk Flip Chart Dengan Menggunakan Strategi Story Telling Bagi Siswa Sekolah Dasar,” *Journal Basic of Education (AJBE)*, Vol. 7.No. 1 (2022), hal. 33–45

muhammad Hasan, Dkk, *Media Pembelajaran* (PENERBIT TAHTA MEDIA GROUP (Grup Penerbitan CV TAHTA MEDIA GROUP), 2021)

- Muhtar, Nurul Azizah, Akhmad Nugraha, dan Rosarina Giyartini, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis Information Communication and Technology (ICT)," *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7.4 (2020), hal. 20–31, doi:10.17509/pedadidaktika.v7i4.26455
- Musyafak, Ahmad, dan Arief Agoestanto, "Pengembangan Bahan Ajar Statistika Bermuatan Soal Literasi Numerasi Bernuansa STEM untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada PBL," *Jurnal Tadris Matematika*, 5.2 (2022), hal. 273–84, doi:10.21274/jtm.2022.5.2.273-284
- Nafisatur, M, "Metode Pengumpulan Data Penelitian," *Metode Pengumpulan Data Penelitian*, 3.5 (2024), hal. 5423–43
- Nita Retno Wayuningati, Saeful Mizan, "Penerapan Problem Based Learning Dan Media Flipcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Ekosistem Siswa Kelas V Sdn Sukoharjo 2 Malang," *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, VOL. IV.No.1 (2020), hal. 39–46
- Nurhasanah, Ana, Reksa Adya Pribadi, dan Lila Kamila, "Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Menggunakan Media Spinner untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV di SDN Banjar 1," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5.3 (2021), hal. 9112–16
- Okpatrioka Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1.1 (2023), hal. 86–100, doi:10.47861/jdan.v1i1.154
- Prameswari, Citra, M.Pd Pinkan Amita T.P, S.Pd., dan M.Pd. Naniek Kusumawati, S.Pd., "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Menambah Pemahaman Siswa Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Pada Siswa Kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun," *Jurnal Perseda*, VI.3 (2023), hal. 162–71
- Puji Rahayuningsih, Wahyu Hidayah, Cindy Nurhaliza Primar, Nurmelia, "No Title," *Education Journal : Penelitian Ibnu Rusyd Kotabumi*, 2.1 (2022), hal. 6–7
- Ritana Septiani, Novanita Whindi Arini, "Pengembangan Media Flip Card Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kata Kerja Di Kelas 2 Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Sunan Agung*, Vol. 4.No. 3 (2024), hal. 158–66
- Rosmita, "Efektivitas Pembelajaran Daring (Studi Kasus Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri 9 Tanjung Jabung Timur Tahun 2019/2020)" (Universitas Jambi, 2020)

- Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D* (Alfabeta, 2018)
- , *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Alfabeta Bandung, 2019) <<https://anyflip.com/xobw/rfpq/basic>>
- Tri Prastawati, Titik, dan Rahmat Mulyono, “Peran Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana,” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9.1 (2023), hal. 378–92, doi:10.36989/didaktik.v9i1.709
- Waruwu, Marinu, “Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9.2 (2024), hal. 1220–30, doi:10.29303/jipp.v9i2.2141
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, dan Zakiah Ulfiah, “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar,” *Journal on Education*, 5.2 (2023), hal. 3928–36, doi:10.31004/joe.v5i2.1074
- Zain, Syaiful Bahari Djamarah Dan Aswan, *Strategi Belajar Mengajar* (Rineka Cipta, 20M)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1

PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ning Ulinnuha Putri
 NIM : 214101040020
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institut : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Flipcard Berbantuan Spinner Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Di MIMA 32 Salafiyah Syaifi'iyah Karanganyar Ambulu Jember"** adalah hasil penelitian/ karya sendiri, kecuali bagian-bagiannya yang dirujuk sebelumnya.

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebenarnya.

Jember, 21 Mei 2025

Saya menyatakan



Ning Ulinnuha Putri

214101040020

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Lampiran 2

Matrik Penelitian

Judul	Variabel	Rumusan Masalah	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran <i>Wooden Flipcard</i> berbantuan <i>Spinner</i> mata pelajaran IPAS di Kelas IV MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu Jember	<ol style="list-style-type: none"> Pengembangan media <i>Wooden Flipcard</i> berbantuan <i>Spinner</i> Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial (IPAS) 	<p>A. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran <i>wooden flipcard</i> berbantuan <i>spinner</i> mata pelajaran IPAS kelas IV di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah?</p> <p>B. Bagaimana kelayakan media pembelajaran <i>wooden flipcard</i> berbantuan <i>spinner</i> mata pelajaran IPAS kelas IV di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah?</p> <p>C. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran <i>wooden flipcard</i> berbantuan <i>spinner</i> mata pelajaran IPAS kelas IV di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah?</p> <p>D. Bagaimana keefektifan media pembelajaran <i>wooden flipcard</i> berbantuan <i>spinner</i> mata pelajaran IPAS kelas IV di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah?</p>	<ol style="list-style-type: none"> Hasil kelayakan oleh para ahli meliputi: <ol style="list-style-type: none"> Kelayakan media Kelayakan materi Kelayakan pembelajaran Kepraktisan melalui respons guru dan peserta didik Keefektifan produk melalui nilai pretest dan posttest 	<ol style="list-style-type: none"> Wawancara Observasi Hasil angket validasi ahli media dan materi Hasil angket respons guru dan peserta didik Hasil nilai pretest dan posttest 	<ol style="list-style-type: none"> Jenis penelitian <i>Research and Development</i> (R&D) Prosedur penelitian: model pengembangan ADDIE Tahapan penelitian: <ol style="list-style-type: none"> <i>Analysis</i> (Analisis) <i>Design</i> (Desain) <i>Development</i> (Pengembangan) <i>Implementation</i> (Implementasi) <i>Evaluation</i> (Evaluasi)

Lampiran 3

Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mengli Telp. (0331) 428104 Fax (0331) 427005 Kode Pos 68136
Website: [www.http://fik.unkhas-jember.ac.id](http://fik.unkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah_iainjember@gmail.com

Nomor : B-10274/In.20/3.a/PP.009/02/2025

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Kepala MIMA 32 Salafiyah Syafiyah Karanganyar Ambulu
Karanganyar Ambulu

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 214101040020

Nama : NING ULINNUHA PUTRI

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media
Wooden Flipcard Berbantuan Spinner Pada Mata Pelajaran Ips Kelas IV Di MIMA
32 Salafiyah Syafiyah Karanganyar Ambulu Jember"; selama 30 (tiga puluh)
hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Drs. Suyitman

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 07 Februari 2025

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 4

Surat Selesai Penelitian



**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM
SALAFIYAH SYAFIIYAH AL MUSYAROKAH
MIMA 32 SALAFIYAH SYAFIIYAH**

Jalan Candradimuka 13 Dusun Krajan Karanganyar Ambulu Jember
WhatsApp Center 081336236799
Website: m32salsa.blogspot.com Email: salafiyahambulu@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 266 /MIS.13.32.033/2/2025

Sesuai dengan surat dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember No. B- 10236/In.20/3.a/PP.009/02/2025 tanggal 15 Maret 2025 tentang pelaksanaan Mahasiswa atas

Nama : NING ULINNUHA PUTRI
NIM : 214101040020
Lembaga Asal : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember
Jurusan : PGMI

Dengan ini Kepala MIS MIMA 32 Salafiyah Syafiiyah Ambulu menerangkan bahwa Mahasiswa tersebut

Telah melaksanakan : Penelitian di MIMA 32 Salafiyah Syafiiyah Ambulu
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Flipcard*
Berbantuan *Spinner* Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MIMA
32 Salafiyah Syafiiyah Karanganyar Ambulu Jember
Hari/Tanggal : 08 Februari 2025 – 15 Maret 2025
Tempat : MIMA 32 Salafiyah Syafiiyah
Lama Penelitian : 30 Hari

Demikian surat ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SYAFIYAH
J E M B E R

Ambulu, 15 Maret 2025

Kepala MIMA 32
Salafiyah Syafiiyah**Drs. SUYITMAN**

NPK: 1681420184095

Lampiran 5

Pedoman Wawancara

Guru Kelas IVB

NO.	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Bagaimana karakteristik peserta didik di kelas IVB?	Peserta didik mudah jika diberi tugas, namun terdapat juga yang belajarnya tidak bisa diam dan masih ramai. Akan tetapi, mereka masih bisa mengerjakan tugas dari guru. Selain itu terdapat salah anak yang tidak mau mengerjakan tugas kelas, mengakibatkan peserta didik lain terpengaruhi.
2.	Kendala apa yang guru rasakan ketika proses pembelajaran?	Terdapat peserta didik yang masih suka jail dan tidak bisa belajar hanya dengan duduk, yang menyebabkan kondisi pembelajaran menjadi ramai. Selain itu, terdapat peserta didik yang tidak merespon apapun dari guru. Peserta didik yang seperti itu disebabkan karena lingkungan di rumah.
3.	Solusi apa yang dilakukan ketika mengalami kondisi tersebut?	Banyak menegur dan jika mengulangi hal yang sama akan diberi sanksi
4.	Apakah solusi tersebut bisa menyelesaikan masalahnya?	70% bisa dikondisikan.
5.	Bagaimana yang terjadi ketika pembelajaran IPAS?	Peserta didik banyak yang tidak suka dengan pembelajaran IPAS, namun jika diberi tugas mereka tetap mengerjakan. Untuk pemahamannya hanya sebagian besar. Dan yang belum paham hanya peserta didik tetap.
6.	Apa yang menjadi kendala ketika pembelajaran IPAS?	Banyaknya materi yang harus dipelajari membuat peserta didik bosan pada pembelajaran IPAS.
7.	Metode apa yang dilakukan ketika pembelajaran IPAS?	Biasanya cukup penjelasan materi lewat metode ceramah dan pemberian tugas
8.	Apakah guru pernah melakukan inovasi ketika pembelajaran IPAS? Jika pernah jelaskan inovasi seperti apa yang dilakukan!	Pernah, menampilkan video pembelajaran namun hanya pada pertemuan tertentu.

9.	Bagaimana pemahaman peserta didik mengenai materi Keragaman sosial dan budaya Indonesia?	Masih hanya peserta didik aktif dan merespons saat pembelajaran yang dapat memahami materi tersebut.
10.	Apa yang menjadi kesenangan mereka ketika proses pembelajaran?	Mereka lebih suka belajar dengan sesuatu yang bergambar dan sesuatu hal yang baru yang mereka belum tahu.

Peserta didik kelas IVB

NO.	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Bagaimana respon peserta didik terhadap pembelajaran IPAS?	Sebagian peserta didik tidak suka pada pelajaran IPAS
2.	Kesulitan apa yang peserta didik temui dalam pembelajaran IPAS?	Banyaknya materi yang dipelajari sehingga sulit untuk memahami
3.	Apakah pernah menggunakan media pembelajaran?	Pernah, Menampilkan video pembelajaran
4.	Bagaimana respon peserta didik ketika menggunakan media/ tidak menggunakan media?	Semua suka jika pembelajaran menggunakan media karena merasa seru dan dapat bermain
5.	Pembelajaran seperti apa yang peserta didik sukai?	Peserta didik lebih suka dan semangat dalam pembelajaran jika ada permainan dan ada tebak-tebakan serta pemberian hadiah.

Kepala Madrasah MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu

NO.	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Apakah di sekolah terdapat fasilitas media pembelajaran?	Ada, namun hanya tersedia alat peraga untuk pembelajaran IPA, LCD Proyektor, dan komputer
2.	Apakah guru-guru pernah menggunakan media pembelajaran di kelas	Tidak pernah, cukup dari fasilitas sekolah saja. Dan untuk kelas bawah dikreasikan tugasnya.

Lampiran 6

PROFIL MADRASAH

A. Profil MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah

Lokasi yang menjadi obyek dalam penelitian ini adalah MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Ambulu Jember. Letak Geografis MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah ini berada di desa Karanganyar Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember.

Nama	:	MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu
NSM	:	111235090033
NIS/NPSN	:	60715479
Status	:	Swasta
Tahun Berdiri	:	1954
Alamat Sekolah	:	Jl. Candradimuka No. 13
Kode Pos	:	68172
Desa/ Kelurahan	:	Karanganyar
Kecamatan	:	Silo
Provinsi	:	Jawa Timur
Nomor Telepon	:	081336236799
Nama Yayasan	:	Yayasan Pendidikan Islam Salafiyah Syafi'iyah Al Musyarokah
Status Madrasah	:	Swasta
Status Akreditasi	:	B
No dan SK akreditasi	:	761/BAN-SM/SK/2019
Status Tanah	:	Wakaf
Luas Tanah	:	2200 m ²
SK Kelembagaan	:	MIS/09.033/2016
KBM	:	Pagi

Bangunan Madrasah	:	Milik Sendiri
Jarak ke Pusat Kecamatan	:	1,5 km

B. Struktur Organisasi Madrasah



DATA GURU

NO	NAMA LENGKAP	PENDIDIKAN	JABATAN	STATUS
1.	Drs. Suyitman	S1	Kepala Madrasah	NON PNS
2.	Miftahul Huda	S1	Guru	NON PNS
3.	Wiwik Indriyawati, S.Pd	S1	Guru	NON PNS
4.	Syifaus Sariroh, S.Ag	S1	Guru	NON PNS
5.	Siti Rohmatin, S.Pd	S1	Guru	NON PNS
6.	Nurul Kholifah, S.Pd	S1	Guru	NON PNS
7.	M. Shofwan Afandi, S.Pd	S1	Guru	NON PNS
8.	Moh. Anas Faruq, S.Pd	S1	Guru	NON PNS
9.	Muhammad Purwanto, S.Pd	S1	Guru	NON PNS
10.	M. Lukman Hadi, S.Pd	S1	Guru	NON PNS
11.	Ana Nur Lailatul F., S.Pd	S2	Guru	NON PNS
12.	Af Idatus Sofiyah, S.Pd	S1	Guru	NON PNS
13.	Umi Fatlukhah, S. Sos	S1	Guru	NON PNS

14.	Erna Miftahul Jannah, S.Pd	S1	Guru	NON PNS
15.	M. Alfau Fauzi	S1	Guru	NON PNS
16.	Nur Khasan	SLTA	Tenaga Kependidikan	NON PNS
17.	Edi Siswanto	SLTP	Tenaga Kependidikan	NON PNS

C. Visi dan Misi Madrasah

a. Visi

“Terwujudnya Siswa yang Kokoh Beraqidah Aswaja. Bertaqwa, Beraqhlak Mulia dan Unggul dalam Prestasi”

b. Misi

Berdasarkan visi tersebut MIMA Salafiyah Syafi'iyah Ambulu Jember mengeni misi yaitu:

- 1) Menyiapkan lulusan yang memiliki aqidah Islamiyah berdasarkan Aswaja
- 2) Menumbuhkan suasana pembelajaran yang kondusif hingga terbangunnya penghayatan dan pengalaman nilai-nilai ajaran Islam berdasarkan Aswaja
- 3) Menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif dan daya saing yang sehat kepada seluruh warga Madrasah baik dalam prestasi akademik maupun non akademik
- 4) Mendorong, membantu dan memfasilitasi siswa untuk mengembangkan kemampuan, bakat dan minatnya, sehingga dapat dikembangkan secara lebih optimal dan memiliki daya saing yang tinggi
- 5) Mengembangkan dan mengamalkan nilai-nilai akhlaqul karimah yang sesuai dengan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari
- 6) Membina dan mengembangkan potensi siswa sehingga mampu terampil dan kreatif dalam menghadapi tuntutan zaman, inovatif dan mandiri dalam bidangnya sosial keagamaan, budaya, berbangsa dan bernegara

- 7) Meningkatkan kebiasaan berperilaku disiplin dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat baik dalam lingkungan keluarga, madrasah, maupun masyarakat
- 8) Menerapkan manajemen berbasis madrasah

Dalam mengembangkan visi dan misi tersebut, MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah telah merumuskan beberapa tujuan antara lain:

- a) Meningkatkan kuantitas dan kualitas sikap dan praktik kegiatan serta amaliah keagamaan Islam warga Madrasah
- b) Menciptakan lulusan MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah yang menguasai ilmu pengetahuan umum dan agama
- c) Menumbuhkan kepedulian dan kesadaran warga Madrasah terhadap keamanan, kebersihan, dan keindahan lingkungan Madrasah
- d) Mengoptimalkan kualitas dan kuantitas sarana/prasarana dan fasilitas yang mendukung peningkatan prestasi akademik dan non akademik
- e) Menerapkan manajemen pengendalian mutu Madrasah, sehingga terjadi peningkatan animo siswa baru, dan akreditasi madrasah mendapat nilai "B"
- f) Program Prioritass

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 7

JURNAL KEGIATA PENELITIAN

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
Di MIMA 32 Salafiyah Syafiyah Karanganyar Ambulu Jember

No.	Hari/Tanggal	Kegiatan	Paraf
1.	Senin, 29 Oktober 2024	Permohonan surat izin Observasi	
2.	Senin, 29 Oktober 2024	Observasi	
3.	Sabtu, 07 Desember 2024	Wawancara guru kelas dan peminjaman buku mata pelajaran IPAS	
4.	Senin, 13 Januari 2025	Wawancara dengan guru kelas dan peserta didik	
5.	Sabtu, 08 Februari 2025	Permohonan surat izin penelitian	
6.	Senin, 10 Februari 2025	Pelaksanaan Pre-Test	
7.	Rabu, 26 Februari 2025	Implementasi media pembelajaran	
8.	Rabu, 26 Februari 2025	Pelaksanaan Post-Test	
9.	Rabu, 26 Februari 2025	Pengisian angket validator ahli pembelajaran	
10.	Rabu, 26 Februari 2025	Pengisian angket respon peserta didik	
11.	Sabtu, 15 Maret 2025	Permohonan surat selesai penelitian	

Jember, 15 Maret 2025
Kepala Madrasah



Lampiran 8

MODUL AJAR



Identitas Modul

Penyusun	: Ning Ulinnuha Putri
Instansi	: MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Ambulu
Tahun Pelajaran	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: MI
Pelajaran	: Matematika
Fase/Kelas	: B/IV
Bab	: Keragaman Sosial dan Budaya Di Indonesia
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

Kompetensi Awal

1. Peserta didik memahami keragaman sosial dan budaya di Indonesia
2. Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia.

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

Sarana dan Prasarana

1. Buku paket
2. LKPD
3. Media pembelajaran wooden flipcard berbantuan spinner

Target Peserta Didik

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar

Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Kuis
3. Penugasan
4. Teka Teki Silang



KOMPETENSI INTI

Capaian Pembelajaran

Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. Peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat/memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari

Tujuan Pembelajaran

1. Mengidentifikasi keberagaman sosial dan budaya di Indonesia
2. Menyajikan informasi mengenai keragaman sosial dan budaya di Indonesia

Pemahaman Bermakna

Meningkatkan kemampuan siswa dalam mendeskripsikan keragaman sosial dan budaya di Indonesia

Pertanyaan Tematik

- a. Bentuk keragaman sosial dan budaya di Indonesia adalah?
- b. Makanan Khas daerah Jawa Timur adalah?
- c. Pakaian adat dari daerah Bali dinamakan?



Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembuka

- Guru mengucapkan salam pembuka
- Guru mengajak siswa untuk berdo'a yang dipimpin oleh salah satu siswa
- Guru menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran siswa
- Siswa mempersiapkan buku paket yang akan dipelajari

Kegiatan Inti

- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- Guru melakukan ice breaking
- Guru menjelaskan kepada siswa tentang keragaman sosial dan budaya di Indonesia
- Guru memberikan contoh mengenai materi yang telah diberikan dengan menunjukkan gambar yang telah disediakan
- Guru menanyakan faham atau tidaknya tentang materi yang telah dijelaskan
- Melakukan permainan dan guru menjelaskan cara bermain
- Peserta didik melakukan permainan sesuai perintah guru
- Bagi peserta didik yang kalah dalam permainan, maka maju ke depan untuk menjawab untuk mengimplementasikan media pembelajaran wooden flipcard berbantuan spinner
- Guru membagikan LKPD
- Siswa menyelesaikan LKPD yang diberikan secara berkelompok guru membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas
- Guru memberikan soal post-test kepada peserta didik secara individual
- Siswa mengumpulkan tugas mengerjakan soal post-test

Kegiatan Penutup

- Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah diberikan
- Guru meminta siswa untuk mempelajari di rumah mengenai materi yang telah diberikan oleh guru
- Guru bersama siswa berdo'a bersama di pimpin oleh guru
- Guru mengucapkan salam penutup

Refleksi Pendidikan

- Indonesia terdiri dari ribuan pulau yang tersebar dari sabang sampai Merauke. Dalam kondisi ini menyebabkan adanya?
- Rumah adat Bolon berasal dari daerah?



Asesment Penilaian

Penilaian Sikap

No	Nama	Jujur	Adil	Tanggung jawab	Santun	Percaya Diri

Keterangan:

ST : Sudah terlihat

MT : Mulai Terlihat

PP : Perlu Perbaikan

Penilaian Pengetahuan

No	Nama	Nilai

Rubrik Penilaian Pengetahuan

0 – 40 : Belum mencapai ketuntasan, remedial di seluruh bagian

41 – 75: Belum mencapai ketuntasan, remedial di seluruh bagian

76 – 85 :Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial

86 – 100: Sudah mencapai ketuntasan, perlu tantangan lebih



Penilaian Keterampilan

Kriteria	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Pemahaman	Mampu memahami keragaman sosial dan budaya di Indonesia	Mampu memahami keragaman sosial dan budaya di Indonesia bertanya kepada guru	Kurang Mampu dalam memahami keragaman sosial dan budaya di Indonesia	Belum Mampu memahami keragaman sosial dan budaya di Indonesia
Pengerjaan	Mampu mengerjakan soal cerita pengurangan dengan tepat dan benar	Mampu mengerjakan soal cerita pengurangan tetapi masih bertanya kepada guru	Mampu mengerjakan soal cerita pengurangan tetapi perlu bimbingan	Belum mampu mengerjakan soal cerita pengurangan

Referensi

Pujiastuti Ari dkk. (2022), *Bupena Merdeka Jilid 4d untuk SD/MI Kelas IV*, PT. Gelora Aksara Pratama, Jakarta

Kegiatan pengayaan/Remedial

Pengayaan adalah kegiatan pembelajaran yang diberikan pada peserta didik dengan capaian tinggi agar mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal.

Remedial diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang. Saat merancang kegiatan pengayaan, perlu diperhatikan mengenai diferensiasi contohnya lembar belajar/kegiatan yang berbeda dengan kelas.



Jember, 26 Februari 2025

Mengetahui,
Kepala Madrasah



Drs. Suyitman
NPK. 168142018409

Mengetahui,
Guru Kelas

Muhammad Lukman Hadi, S. Pd
NPK. 5906910011016

Mengetahui,
Guru

Ning Ulinnuha Putri
NIM. 214101040020

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
AI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



MATERI

KERAGAMAN SOSIAL DAN BUDAYA DI INDONESIA

A. Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia

Indonesia terdiri dari ribuan pulau yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Kondisi ini menyebabkan adanya keragaman budaya di Indonesia. Setiap pulau memiliki keadaan alam yang berbeda sehingga memengaruhi karakteristik dan cara hidup penduduknya. Hal tersebut menyebabkan adanya keragaman sosial dan budaya di Indonesia.

Letak strategis wilayah Indonesia juga menyebabkan mudahnya pengaruh budaya lain masuk dan mempengaruhi budaya asli Indonesia. Kebudayaan Indonesia pun berkembang dan semakin beragam. Bentuk-bentuk keragaman budaya Indonesia antara lain bahasa daerah, alat musik tradisional, senjata tradisional, dan tari tradisional.

Selain bahasa Indonesia sebagai bahasa pemersatu bangsa, ada juga bahasa daerah yang digunakan oleh tiap-tiap daerah atau suku di Indonesia. Berikut adalah beberapa contoh bahasa daerah di Indonesia.

No.	Wilayah	Nama Bahasa
1.	Aceh	Aceh, Devayan, Gayo dan Sigulai
2.	Sumatra Utara	Batak dan Nias
3.	Sumatra Barat	Mentawai dan Minangkabau
4.	Riau	Melayu
5.	Jambi	Bajau Tunggal Satu dan Kerinci
6.	Lampung	Basemah dan Lampung
7.	Jawa Barat	Sunda
8.	Jawa Tengah/DI Yogyakarta	Jawa
9.	Jawa Timur	Jawa dan Madura
10.	Bali	Bali dan Sasak Bali
11.	Nusa Tenggara Barat	Bima (Mbojo), Mandarin Ampenan, dan Sumbawa (Samawa)
12.	Kalimantan Barat	Bakatik, Galik (Golik), Kayaan, Ribun (Rihun), Taman, Dan Uud, Danum (Ot Danum)
13.	Kalimantan Selatan	Bajau Semayap, Bakumpai, Banjar, Berangas, Dusun Deyah, dan Sahimin
14.	Sulawesi Tengah	Bada, Balaesang, Balantak, Banggai, dan Totoli
15.	Sulawesi Selatan	Bonarate, Bugis De, Makassar, Toraja, dan Wotu
16.	Maluku	Ajunce, Bacan, Banda, Batukey, Moa, dan Seram



Keragaman suku bangsa membuat Indonesia memiliki keragaman makanan tradisional. Keunikan makanan tradisional disesuaikan dengan bahan-bahan yang menjadi sumber daya alam daerah setempat, beberapa contoh makanan khas tradisional dari berbagai daerah di Indonesia adalah sebagai berikut.



Setiap daerah di Indonesia memiliki rumah adat yang berbeda-beda. Rumah adat biasanya dimanfaatkan sebagai tempat tinggal. Contoh beberapa rumah adat daerah di Indonesia adalah sebagai berikut.



Selain bahasa daerah, makanan khas tradisional, dan rumah adat, terdapat juga pakaian adat di berbagai daerah. Contoh beberapa pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia adalah sebagai berikut.



B. Manfaat Keragaman Budaya

Keragaman budaya di Indonesia menjadi kekayaan bangsa yang tidak ternilai. Kita harus merasa bangga dengan keragaman budaya bangsa. Keragaman budaya dapat memberikan manfaat bagi masyarakat ataupun bangsa. Manfaat yang didapatkan adalah sebagai berikut.

1. Menumbuhkan rasa cinta tanah air dan nasionalisme.
2. Menjadi sumber kekayaan dan kekuatan bangsa Indonesia.
3. Mengembangkan sikap toleransi antar sesama.
4. Memupuk rasa persatuan dan kesatuan bangsa.
5. Menjadi identitas atau jati diri bangsa yang tidak dimiliki bangsa lain
6. Meningkatkan pendapatan nasional dari bidang pariwisata.

Keragaman budaya Indonesia patut kita jaga. Kita harus ikut melestarikan keragaman budaya. Cara yang dapat kita lakukan adalah sebagai berikut.

1. Mempelajari budaya daerah asal dan daerah lain.
2. Menghormati perbedaan budaya daerah kita dengan daerah lain.
3. Mengikuti kegiatan budaya di sekolah atau daerah tempat tinggal.
4. Mengenalkan budaya daerah ke mancanegara, misalnya melalui media sosial,
5. Menggunakan barang buatan dalam negeri dengan penuh rasa bangga.

C. Informasi Mengenai Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia

Keragaman sosial dan budaya di Indonesia bisa menjadi sumber pengetahuan. Kita bisa memperkenalkan keragaman sosial budaya Indonesia dengan berbagai cara. Misalnya, menyajikan informasi mengenai keragaman sosial budaya dalam bentuk tampilan yang menarik, seperti rumah tiruan, komik, atau maket sederhana.

Cara lain yang dapat kamu lakukan adalah dengan mengadakan atau mengikuti pawai budaya Indonesia. Pawai tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan pakaian adat yang juga dapat disertai dengan membawa barang ciri khas Indonesia, seperti alat musik atau makanan tradisional.



LKPD dan Soal Postest

LATIHAN

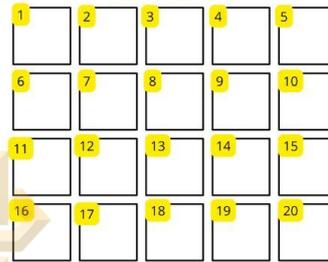
Nama:
 Kelas:

Keragaman Budaya



- Selera daerah:**
1. Babi Aduh Yogyakarta
 2. Asat Makanan Gulai Babi Petai
 3. Rumah Adat Kalimantan Selatan
 4. Rumah Adat Sumatera Utara
 5. Asat Makanan Rengas
 6. Paksiun Adat Borneo
 7. Asat Daerah Riau Selatan
 8. Asat Daerah Riau Budo
 9. Makanan Khas Aceh
- Tipe rumah:**
1. Rumah Adat NTB
 2. Asat Daerah Riau Sarbaguna
 3. Asat Kalimantan Tengah Tulu
 4. Rumah Adat Palau
 5. Paksiun Adat Jawa Timur
 6. Rumah Adat Jengki
 7. Asat Kalimantan Utara Betunah
 8. Makanan Khas Lampung
 9. Asat Daerah Maluku Nooki Cingur

LATIHAN



SOAL POST-TEST

NAMA :
 KELAS :
 No. ABSEN :

LATHAN SOAL!

Titilah dengan jawaban yang tepat.

1. Indonesia terdiri dari ribuan pulau yang tersebar dari sabang sampai Merauke. Dalam kondisi ini menyebabkan adanya.....
2. Bentuk keragaman budaya Indonesia antara lain.....
3. Indonesia memiliki berbagai banyak nama bahasa. Nama bahasa daerah Jawa Timur adalah.....



Gambar di samping merupakan makanan khas daerah.....



Gambar di samping merupakan pakaian adat dari daerah.....



Gambar di samping merupakan rumah adat yang berasal dari daerah.....



Gambar di samping merupakan makanan khas daerah.....



Gambar di samping merupakan rumah adat yang berasal dari daerah.....



Nama pakaian adat pada gambar di samping adalah.....

10. Sebutkan manfaat dari keragaman budaya.....

--GOOD LUCK.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 AI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER



Lampiran 1

SURAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd.

NIP : 197103062005011001

Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember

Telah menerima instrumen angket yang berupa lembar angket media, materi, pembelajaran dan respons peserta didik yang akan digunakan dalam penelitian skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Wooden Flipcard* Berbantuan *Spinner* Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Di MIMA 32 Salafiyah Syfi’iyah Karanganyar Ambulu Jember” yang disusun oleh:

Nama : Ning Ulinnuha Putri

NIM : 214101040020

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Setelah mencermati, memperhatikan, dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pernyataan instrumen penelitian media, materi, pembelajaran dan respons peserta didik, maka instrumen penelitian tersebut dinyatakan “VALID”

Jember,2025

Validator

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAH SHIDDIQ
JEMBER


Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197103062005011001

Lampiran 2

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flipcard</i> Berbantuan <i>Spinner</i> Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu Jember
Sasaran Program	: Kelas IVB MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Validator Media	: Dr. Nino Indrianto, M. Pd
Penelitian	: Ning Ulinnuha Putri
Tanggal	:

A. Petunjuk Pengisian

Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi dan pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media mengenai produk berupa Flipcard Berbantuan Spinner untuk kelas IV MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian serta pendapat pada lembar validator dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:

- 1= Sangat Kurang
- 2= Kurang
- 3= Cukup
- 4= Baik
- 5= Sangat Baik

Apabila Ibu/Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut. Dimohon Ibu/Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Atas kesediaan dan bantuan Ibu/Bapak saya ucapkan terima kasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

B. Instrumen Angket Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kemernarikan desain tampilan pada media pembelajaran			✓		
2.	Ketepatan komponen media pembelajaran				✓	
3.	Ketepatan pemilihan bahan				✓	
4.	Ketahanan media pembelajaran				✓	
5.	Kejelasan fungsi setiap komponen dalam media				✓	
6.	Ketepatan tata letak komponen pada media pembelajaran				✓	
7.	Komponen media yang disajikan membantu peserta didik dalam memahami materi				✓	
8.	Pemilihan ukuran media yang tepat				✓	
9.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran				✓	
10.	Media memiliki daya tahan baik untuk digunakan berulang kali				✓	

C. Komentar dan Saran

1. belum ada identitas produk dan chasing product
2. perlu ada kartu materi yang digunakan untuk menjelaskan materi
3. bahan pada kartu pertanyaan dismalen dengan kartu lainya (di persmika)
4. untuk pembelajaran kelompok di kelas postikem media dapat terlibat oleh semua siswa / yang berada pada grup
5. fungsi komponen bisa dikreatifkan sehingga lebih maksimal dan fungsinya, selain daya untuk permainan

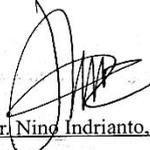
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

D. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dan harus revisi
(lingkari salah satu)

Jember, 17-02-2025

Ahli Media


Dr. Nino Indrianto, M. Pd
NIP. 198606172015004

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 3

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flipcard</i> Berbantuan <i>Spinner</i> Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu Jember
Sasaran Program	: Kelas IVB MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Validator Materi	: Rachma Dini Fitria., M. Si.
Penelitian	: Ning Ulinnuha Putri
Tanggal	:

A. Petunjuk Pengisian

Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi dan pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media mengenai produk berupa *Flipcard* Berbantuan *Spinner* untuk kelas IV MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian serta pendapat pada lembar validator dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:

1= Sangat Kurang

2= Kurang

3= Cukup

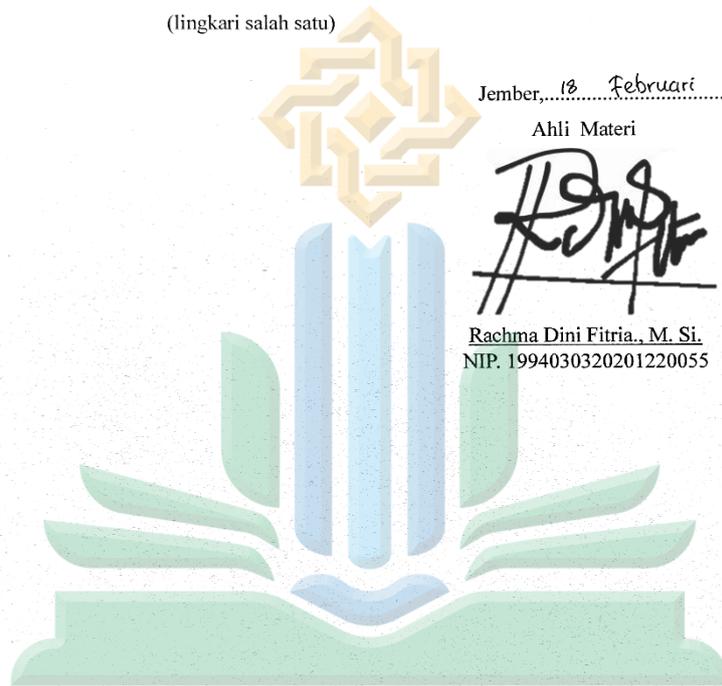
4= Baik

5= Sangat Baik

Apabila Ibu/Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut. Dimohon Ibu/Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Atas kesediaan dan bantuan Ibu/Bapak saya ucapkan terima kasih.

D. Kesimpulan

- ① Layak digunakan tanpa revisi
 2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak digunakan dan harus revisi
- (lingkari salah satu)



Jember, 18 Februari 2025

Ahli Materi

Rachma Dini Fitria., M. Si.
NIP. 1994030320201220055

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 4

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian	:	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flipcard</i> Berbantuan <i>Spinner</i> Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu Jember
Sasaran Program	:	Kelas IVB MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Validator Bahasa	:	Shiddiq Ardianto, M.Pd.
Penelitian	:	Ning Ulinnuha Putri
Tanggal	:	

A. Petunjuk Pengisian

Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi dan pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media mengenai produk berupa *Flipcard* Berbantuan *Spinner* untuk kelas IV MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian serta pendapat pada lembar validator dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:

1= Sangat Kurang

2= Kurang

3= Cukup

4= Baik

5= Sangat Baik

Apabila Ibu/Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut. Dimohon Ibu/Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Atas kesediaan dan bantuan Ibu/Bapak saya ucapkan terima kasih.

B. Instrumen Angket Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat sesuai dengan PUEBI				✓	
2.	Tata bahasa menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar				✓	
3.	Kesesuaian bahasa sesuai dengan tingkat pemahaman siswa					✓
4.	Menggunakan bahasa yang komunikatif					✓
5.	Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik					✓
6.	Tidak ada bahasa yang menimbulkan kesalahpahaman					✓
7.	Tidak ada kalimat yang bermakna ganda					✓
8.	Menggunakan bahasa yang jelas dan tegas					✓
9.	Soal menggunakan petunjuk yang benar					✓
10.	Penggunaan font dan ukuran font mudah dibaca					✓

C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

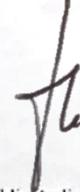
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

D. Kesimpulan

7. Layak digunakan tanpa revisi
8. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
9. Tidak layak digunakan dan harus revisi
(lingkari salah satu)

Jember, 10 - Februari - 2025

Ahli Bahasa



Shiddiq Ardianto, M.Pd.
NIP. 198808232019031009



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 5

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

ANGKET RESPON GURU
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARA *FLIPCARD*
BERBANTUAN *SPINNER*

Nama : Muhammad Lukman Hadi, S.Pd.
No. HP : 085330401433

A. Petunjuk Pengisian

Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi dan pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media mengenai produk berupa *Flipcard* Berbantuan *Spinner* untuk kelas IV MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian serta pendapat pada lembar validator dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:

- 1= Sangat Kurang
- 2= Kurang
- 3= Cukup
- 4= Baik
- 5= Sangat Baik

Apabila Ibu/Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut. Dimohon Ibu/Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Atas kesediaan dan bantuan Ibu/Bapak saya ucapkan terima kasih.

UNIVERSITAS ALMA MAATERIA
KIAI HADJI ABU SYAFI'YAH
JEMBER

B. Instrumen Angket Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Penggunaan media pembelajaran <i>flipcard</i> berbantuan <i>spinner</i> sesuai dengan capaian pembelajaran				✓	
2.	Materi yang terdapat pada media sesuai dengan tujuan yang akan dicapai peserta didik dalam mengikuti pembelajaran					✓
3.	Penggunaan media pembelajaran <i>flipcard</i> berbantuan <i>spinner</i> memudahkan dalam penyampaian materi					✓
4.	Materi menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik					✓
5.	Penampilan pada media jelas dan mudah dipahami					✓
6.	Penyajian gambar pada media sesuai dengan materi					✓
7.	Penggunaan media pembelajaran <i>flipcard</i> berbantuan <i>spinner</i> yang dapat menarik perhatian peserta didik				✓	
8.	Kepraktisan media pembelajaran <i>flipcard</i> berbantuan <i>spinner</i>				✓	
9.	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran					✓
10.	Media memiliki daya tahan yang baik untuk digunakan berulang kali				✓	

$$V = \frac{40}{50} \times 100\% = 80\%$$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

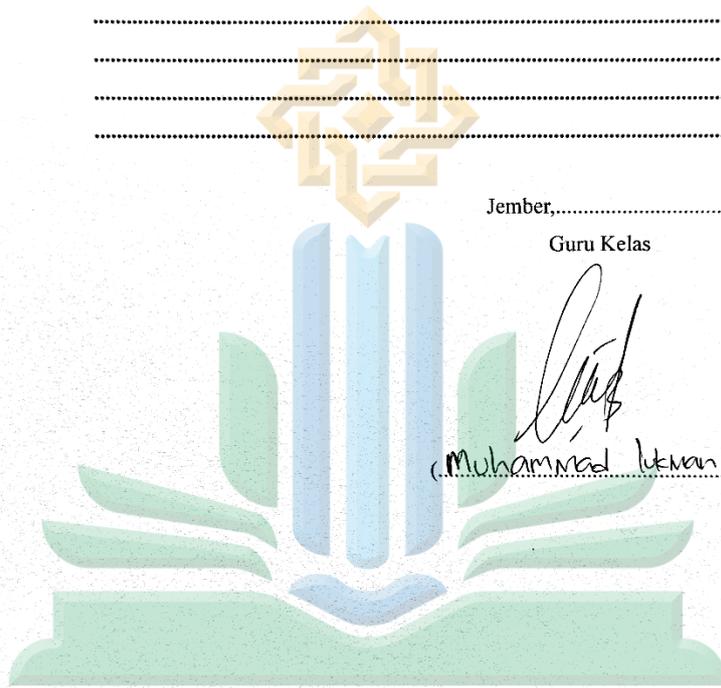
C. Komentar dan Saran

.....
.....
.....
.....
.....

Jember,.....2025

Guru Kelas


(Muhammad Lukman Hady)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 6

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

3

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPCARD* BERBANTUAN *SPINNER*

Nama : Azka Kholannazila 2.

Kelas : IV B

No. Absen : 03

Petunjuk Pengisian :

Dimohon untuk memberikan tanda (✓) di kolom pilihan "ya" atau "tidak" pada setiap butir penilaian.

No.	Kriteria	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Media pembelajaran <i>flipcard</i> berbantuan <i>spinner</i> mudah digunakan	✓	
2.	Media pembelajaran <i>flipcard</i> berbantuan <i>spinner</i> menambah semangat belajar saya	✓	
3.	Saya mudah memahami materi dengan menggunakan media	✓	
4.	Materi yang digunakan mudah di fahami	✓	
5.	Penyajian materi menggunakan bahasa yang mudah dipahami	✓	
6.	Tampilan Media pembelajaran <i>flipcard</i> berbantuan <i>spinner</i> ini menarik	✓	
7.	Penyajian gambar yang jelas dan menarik	✓	
8.	Media pembelajaran <i>flipcard</i> berbantuan <i>spinner</i> dapat memotivasi saya untuk belajar	✓	
9.	Saya suka belajar dengan menggunakan Media pembelajaran <i>flipcard</i> berbantuan <i>spinner</i>	✓	
10.	Media pembelajaran <i>flipcard</i> berbantuan <i>spinner</i> dapat digunakan secara mandiri	✓	

$$\checkmark = \frac{10}{10} \times 100\% = 100$$

Lampiran 7

NILAI PRETEST TERTINGGI

NAMA : Siti Rahma Widiyanti
 KELAS : IVB
 No. ABSEN : 20

20

LATIHAN SOAL !

Isilah dengan jawaban yang tepat.

1. Keragaman budaya di Indonesia disebabkan oleh adanya... Suku dan adat
2. Adanya keragaman makanan tradisional, bentuk rumah adat dan pakaian adat adalah bentuk dari... Keragaman
3. Bahasa sunda adalah bahasa dari wilayah... Sumantra
4. Baron merupakan seorang siswa dari suku Dayak. Baron berasal dari pulau... Kalimantan Timur
5. Keragaman suku budaya membuat Indonesia memiliki banyak makanan tradisional. Makanan khas dari provinsi Banten adalah... soto banten
6.  Gambar di samping adalah rumah adat dari provinsi... DI. Yogyakarta, Jakm, Jateng / nusa tenggara timur
7. Pakaian daerah memiliki keunikan masing-masing. Pakaian adat yang berasal dari Jawa Barat adalah Sunda siger
8.  Gambar di samping adalah makanan khas dari daerah Jakarta Selatan
9. Cara melestarikan keragaman budaya di Indonesia adalah... menghargai dan meng
10. Manfaat keragaman budaya di Indonesia adalah... normati

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 bersatu
 JEMBER

Lampiran 8

NILAI POSTTEST TERTINGGI

NAMA : Farah ruzqiyya calma
 KELAS : 4B/IV B
 No. ABSEN : 06

LATIHAN SOAL!

Isilah dengan jawaban yang tepat.

1. Indonesia terdiri dari ribuan pulau yang tersebar dari sabang sampai Merauke. Dalam kondisi ini menyebabkan adanya Keragaman
2. Bentuk keragaman budaya Indonesia antara lain pakaian tradisional
3. Indonesia memiliki berbagai banyak nama bahasa. Nama bahasa daerah Jawa Timur adalah Bahasa Jawa dan Madura

4.  Gambar di samping merupakan makanan khas daerah papua

5.  Gambar di samping merupakan pakaian adat dari daerah Jawa Timur

6.  Gambar di samping merupakan rumah adat yang berasal dari daerah papua

7.  Gambar di samping merupakan makanan khas daerah Lampung
 Gambar di samping merupakan rumah adat yang berasal dari daerah bali

8.  Nama pakaian adat pada gambar di samping adalah Kebaya Sunda

9.  Nama pakaian adat pada gambar di samping adalah kebayaya Sunda

10. Sebutkan manfaat dari keragaman budaya. Menge tahu adanya adat istimadat

--GOOD LUCK--

Perahman

Lampiran 9

ABSENSI KELAS IVB

No.	Nama
1.	Adly Fiiaras Nafiq
2.	Ahmad Syihabuddin A.
3.	Azky Khaulannazilah Z
4.	Bintang Jasmine
5.	Chotib Abdul Basith
6.	Farah Ruzqiyya Salma
7.	Fatikhatin Alfa Insiyiroh
8.	Gita Ayu Fatimah
9.	Iftitah Azzuhro Putri
10.	Intan Nuril Baiti
11.	Maulid Adistia Putri
12.	Mohammad Habibi G.
13.	Muhammad Aldan F.
14.	Muhammad Sultan Al-G
15.	Muhammad Waskita R.
16.	Naura Anindya Putri S
17.	Riziq Sidiq Al - M
18.	Rizqunna Aizzat Ha
19.	Siti Muallifatul Fauziyah
20.	Siti Rahma Windriana
21.	Syalu Hanun Mashudi
22.	Wahyu Adi Febriansyah
23.	Zanuba Hafshoh Ani M

Lampiran 10

MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPCARD* BERBANTUAN *SPINNER*



Gambar. Media Pembelajaran *Flipcard* berbantuan *Spinner*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 11

DOKUMENTASI



Gambar. Implementasi Media Pembelajaran

Lampiran 12

Profil Penulis



Nama : Ning Ulinnuha Putri
 NIM : 214101040020
 TTL : Jember, 24 Januari 2003
 Alamat : Rt. 05, Rw. 025, Dusun Kepel, Desa Ampel, Kecamatan
 Wuluhan
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam dan Bahasa/Pendidikan Guru Madrasah
 Ibtidaiyah
 Email : Ulinn169@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

2006 - 2009 : TK Muslimat NU 47
 2009 – 2015 : MIMA 38 Hidayatul Muhtadi'in Lojejer
 2015 - 2018 : SMPN 1 Wuluhan
 2018 - 2021 : SMA Nurul Islam Jember
 2021 - Sekarang : UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember