

EXECUTIVE SUMMARY

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS KARTU BERGAMBAR
UNTUK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh:

**FINGESTIA
NPM. 1410013411025**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

EXECUTIVE SUMMARY

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS KARTU BERGAMBAR
UNTUK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Disusun Oleh :

**FINGESTIA
NPM 1410013411025**

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Kartu Bergambar Untuk Kelas IV Sekolah Dasar”** untuk persyaratan wisuda 2021.

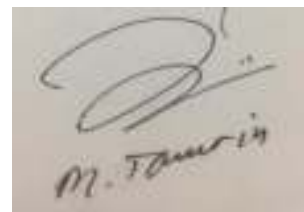
Padang, 23 Agustus 2021
Disetujui oleh:

Pembimbing 1



Yulfia Nora, S.Pd. M.Pd.

Pembimbing 2



M. Tamrin, S.Ag. M.Pd.

Executive Summary

Fingestia. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Kartu Bergambar Untuk Kelas IV Sekolah Dasar”. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pembimbing 1 : Yulfia Nora, S.Pd. M.Pd.

Pembimbing 2 : M. Tamrin, S.Ag. M.Pd.

IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan untuk mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, serta memiliki kemampuan berkomunikasi bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat.

Dalam pembelajaran disekolah, Peneliti melakukan penemuan terhadap pendidik yang tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik sebagai instrumen pendorong kegiatan belajar mengajar didalam ruangan, sedangkan pada instansi ini sarana prasarana mendukung. Berdasarkan uraian tersebut perlu dikembangkan media pembelajaran yang salah satu media yang dianggap dapat menarik siswa adalah media kartu bergambar. Dengan media gambar yang konkret peserta didik lebih cepat memahami konsep pembelajaran yang akan disampaikan, karena kartu gambar adalah kartu yang berisikan gambar-gambar yang nyata atau konkret maupun kata-kata (Mardati, 2015). Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Kartu Bergambar Untuk Kelas IV Sekolah Dasar”.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*development research*). Menurut Putra (2012:70), “Penelitian dan pengembangan adalah studi sistematis terhadap pengetahuan ilmiah yang lengkap atau pemahamannya tentang subjek yang diteliti”. Penelitian dengan menggunakan model pengembangan 4-D yaitu, *Define, Design, Develop and Disseminate*. Namun karena keterbatasan waktu, penelitian ini hanya sampai pada tahap *Develop*. Pada tahap validasi, media yang sudah dirancang, dilanjutkan dengan kegiatan validasi oleh validator yang terdiri dari 3 orang dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta. Untuk tahap praktikalitas dilakukan setelah media divalidasi dan layak untuk diujicobakan dengan tujuan mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran yang sudah dibuat.

Berdasarkan Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar validasi dan lembar praktikalitas. Hasil analisis pada uji validitas diperoleh nilai rata-rata 84,00% dengan kategori sangat valid, pada uji praktikalitas diperoleh rata-rata 86% dengan kategori sangat praktis. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran IPS berbasis kartu bergambar dengan kategori valid, dan sangat praktis.

Kata Kunci : Pengembangan, Kartu Bergambar, Pembelajaran IPS

Executive Summary

Fingestia. 2021. "Development of Picture Card-Based Social Studies Learning Media for Class IV Elementary School". Thesis. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

Advisor 1 : Yulfia Nora, S.Pd. M.Pd.

Advisor 2 : M. Tamrin, S.Ag. M.Pd.

Social studies aims that students have the ability to recognize concepts related to people's lives and their environment, have the basic ability to think logically and critically, have commitment and awareness of social and human values, and have the ability to communicate, cooperate and compete in society.

In school learning, researchers made discoveries about educators who did not use attractive learning media as an instrument to encourage teaching and learning activities in the room, while in this institution the infrastructure was supportive. Based on this description, it is necessary to develop learning media, one of which is considered to be able to attract students is the picture card media. With concrete picture media, students understand the concept of learning that will be delivered faster, because picture cards are cards that contain real or concrete pictures or words (Mardati, 2015). Therefore, the researcher conducted a development research entitled "Development of Picture Card-Based Social Studies Learning Media for Grade IV Elementary School".

This type of research is development research. According to Putra (2012:70), "Research and development is a systematic study of complete scientific knowledge or understanding of the subject under study". The research uses a 4-D development model, namely, Define, Design, Develop and Disseminate. However, due to time constraints, this research only reached the Develop stage. In the validation stage, the media that has been designed, followed by validation activities by a validator consisting of 3 lecturers from the Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University. For the practicality stage, it is carried out after the media is validated and feasible to be tested with the aim of knowing the level of practicality of the learning media that has been made.

Based on the data collection instruments used, namely the validation sheet and practicality sheet. The results of the analysis on the validity test obtained an average value of 84.00% with a very valid category, in the practicality test an average value of 86% with a very practical category. Thus, it can be concluded that the social media learning media based on picture cards is valid, and very practical.

Keywords : Development, Picture Cards, Social Studies Learning

DAFTAR PUSTAKA

- Alfurqan, A., Tamrin, M., Trinova, Z., & Zuhdiyah, Z. (2019). *The problematics of Islamic religious education teacher in using of instructional media at SD Negeri 06 Pancung Soal Pesisir Selatan. Al-Ta Lim Journal*, Volume 26, Number 1, February, 2019, Page 56-64
- Alfurqan, A., Tamrin, M., Trinova, Z. (2021). *Implementation Of Problem Solving Methods in The Learning of Slamic Religious Education (PAI) Students of Class VI Elementary School. Jurnal CERDAS Proklamator*, Vol. 9, No. 1, Edisi Juni 2021, Hal.53-59
- Alfurqan, A., Trinova, Z., Tamrin, M., & Khairat, A (2020). *Membangun Sebuah Pengajaran Filosofi Personal: Konsep dari Pengembangan dan Pendidikan Dasar. Jurnal Tarbiyah al-Awlad*, Volume 10, Nomor 2, 2020, Page 213-222
- Kristiantari, Rini. 2014. Analisis Kesiapan Guru Sekolah Dasar dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Tematik Integratif Menyongsong Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol.3. No.2.Hlm.460-470
- Kurniati, Annisah. 2016. Pengembangan Modul Matematika Berbasis Konstektual Terintegrasi Ilmu Keislaman.*Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*. Vol.4. No.1. Hlm. 43-58
- Tamrin, M., Amrina, Z., Arifin., E. (2014). *Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran di SD 29 Ganting Utara Kecamatan Padang Timur Kota Padang. Jurnal Cerdas Proklamator*, Volume 2, Nomor 2, Desember, 2014, Halaman 114-132
- Tamrin, M., Azkiya, H., & Sari, S. (2017). *Problems faced by the teacher in maximizing the use of learning media in Padang. Al-Ta Lim Journal*, Volume 24, Number 1, February, 2017, Page 60-66
- Tamrin, M., Nurman, R. (2021). *Development of IPS Learning Module with Contextual Teaching and Approach Learning for Class IV SD Students. Jurnal CERDAS Proklamator*, Vol. 9, No. 1, Edisi Juni 2021, M. Tamrin, Hal.45-52
- Tim Prodi PGSD. 2012. *Panduan Penulisan Skripsi*. Padang: Universitas Bung Hatta.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif :Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Anggarawati1, I G. A. Ary ,MG. Rini Kristiantari2, (2014). Pengaruh Make A Match Berbantuan Media Kartu Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS SD. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).
- Agustina, Imin, Dwi Astuti, Ria Asep Sumarni, and Yoga Budi Bhakti. 2019. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis." *Abdimas Dewantara* 2(2): 107–14.
- Efendi, Anwar, Sri Sumarni, A. E. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Mata Kuliah Mekanika Tanah. *Indonesian Journal Of Civil*, 1, 1–12. <https://jurnal.uns.ac.id/ijcee/article/view/16910>
- Hamalik, Oemar. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahayu, Ayu, S., , P., Agung, A. A. G., Suarni, N. K., Pendidikan, F. I., & Ganesha, U. P. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Kartu Bergambar Untuk. *E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1–9.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kenana Prenadamedia Group.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Putra, Nusa. 2012. *Research and Development, Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.