



**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD*  
BERBANTUAN *EDUTAINMENT* UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN IPA  
KELAS IV SDN 1 GRIBIG GEBOG KUDUS**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh  
Amelia Dewanti  
1401416049**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2020**

**SURAT PERNYATAAN PENGGUNAAN REFERENSI DAN SITASI  
DALAM PENULISAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Amelia Dewanti

NIM : 1401416049

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan bahwa skripsi berjudul "Pengembangan Media *Flash Card* Berbantuan *Edutainment* untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus".

1. Telah memenuhi pasal 5 Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang, bahwa setiap Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi yang disusun wajib merujuk pada jurnal ilmiah dengan jumlah minimal 5 artikel jurnal internasional, 10 artikel dari jurnal terakreditasi (sinta), dan 20 artikel dari jurnal nasional.

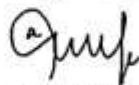
Atas pernyataan ini Saya secara pribadi siap menanggung risiko/sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap ketentuan Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017 tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang.

Mengetahui,



Semarang, 22 Juli 2020

Yang membuat pernyataan,



Amelia Dewanti

NIM 1401416049

### PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengembangan Media *Flash Card* Berbantuan *Edutainment* untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus", karya

Nama : Amelia Dewanti

NIM : 1401416049

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Selasa tanggal 1 September 2020



Panitia Ujian

Semarang, 1 September 2020

Sekretaris,

Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn  
NIP-19770725 200801 1 008

Penguji II,

Desi Wulandari, S.Pd., M.Pd  
NIP 19831217 200912 2 003

Dr. Ali Sunarso, M.Pd  
NIP 19600419 198302 1 001

Nama Penguji III

Dra. Sumilah, M.Pd.  
NIP 19570323 198111 2 001

### PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Amelia Dewanti

NIM : 1401416049

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Semarang.

Judul : *Pengembangan Media Flash Card Berbantuan Edutainment untuk  
Meningkatkan Hasil Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 1 Gribig  
Gebog Kudus*

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri,  
bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya.  
Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk  
berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 22 Juli 2020

Peneliti,



Amelia Dewanti

NIM 1401416049

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

1. Akal budi dan pengetahuan adalah laksana raga dan jiwa. Tanpa raga, jiwa menjadi kosong belaka. Tanpa jiwa, raga hanyalah kerangka tulang tanpa perasaan. (Kahlil Gibran)
2. Bersikaplah kukuh seperti batu karang yang tidak putus-putusnya dipukul ombak. Ia tidak saja tetap berdiri kukuh, bahkan ia menentramkan amarah ombak dan gelombang (Jalinus At Thabib)

### **PERSEMBAHANAN**

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Orang tuaku Bapak Djayadi dan Ibu Sulistyaningsih yang telah memberikan dorongan, arahan, motivasi serta senantiasa mendoakan saya, mencintai dan menyayangi saya.

## ABSTRAK

Dewanti, Amelia, 2020. *Pengembangan Media Flash Card Berbantuan Edutainment untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus*, Sarjana Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Pembimbing Dra. Sumilah, M.Pd. halaman 462.

**Kata Kunci:** *flash card*; *edutainment*; IPA; media pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran IPA kelas IV di SDN 1 Gribig Gebog Kudus menggunakan media pembelajaran yang terbatas, pemahaman konkret siswa yang kurang, konsentrasi siswa yang rendah, dan kurangnya latihan siswa dalam materi pembelajaran. Guru hanya menggunakan gambar dan benda-benda di lingkungan sekolah sehingga rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimanakah spesifikasi produk pengembangan dan kelayakan media, serta bagaimanakah keefektifan media *flash card* berbantuan *edutainment* terhadap hasil belajar IPA. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media, serta menguji keefektifan media *flash card* berbantuan *edutainment* terhadap hasil belajar IPA.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model Borg & Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono dengan 8 langkah yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; 4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, analisis data awal dan analisis data akhir.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flash card* berbantuan *edutainment* sangat layak digunakan. Hal tersebut ditunjukkan dengan presentase pada kelayakan penyajian oleh ahli media sebesar 90,625% dan kelayakan isi oleh ahli materi sebesar 77,77%. Hasil uji perbedaan rata-rata menggunakan uji t diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 dengan  $t_{hitung}$  sebesar 13,533 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,025. Apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Peningkatan rata-rata (*N-gain*) data *pretest* dan *posttest* diperoleh sebesar 0,455 dengan kategori sedang.

Simpulan penelitian ini adalah media *flash card* berbantuan *edutainment* layak dan efektif digunakan pada pembelajaran IPA Kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus pada materi gaya. Saran penelitian selanjutnya pada muatan pembelajaran lainnya dengan memperbaiki tampilan desain sehingga dapat dijadikan sumber belajar bagi siswa dan guru dapat memanfaatkan media yang lebih baik untuk proses pembelajaran.

## **PRAKATA**

Segala puji peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Flash Card* Berbantuan *Edutainment* untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus” ini dapat terselesaikan. Peneliti menyadari penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dari banyak pihak, oleh karena itu disamping rasa syukur yang tak terhingga peneliti juga menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang;
2. Drs. Dr. Edy Purwanto, M.Si., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan izin penelitian;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kepercayaan kepada peneliti untuk melakukan penelitian;
4. Dra. Sumilah, M.Pd., Dosen Pembimbing, yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, arahan dan motivasi dengan penuh kasih sayang dan kesabaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar;
5. Dr. Ali Sunarso, M.Pd., Dosen Penguji 1, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik;
6. Desi Wulandari, S.Pd., M.Pd., Dosen Penguji 2, yang telah memberikan bimbingan, arahan dan saran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik;
7. Ali Achmadi, S.Pd., Kepala SDN 1 Gribig Gebog Kudus, yang telah memberikan izin dalam melakukan penelitian;
8. Ira Azlina, S.Pd., Guru kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus, yang telah membantu dalam melakukan penelitian.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT. Penulis juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, 22 Juli 2020

Peneliti,



Amelia Dewanti

NIM 1401416049



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN PENGGUNAAN REFERENSI DAN SITASI .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN MANUSKRIP.....</b>	<b>iv</b>
<b>PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vii</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang Masalah .....	1
1.2    Identifikasi Masalah .....	7
1.3    Pembatasan Masalah .....	8
1.4    Rumusan Masalah .....	8
1.5    Tujuan Penelitian .....	9
1.6    Manfaat Penelitian .....	9
1.6.1    Manfaat Teoritis.....	9
1.6.2    Manfaat Praktis .....	9
1.6.1.1    Bagi Siswa .....	9
1.6.1.2    Bagi Guru .....	10

1.6.1.3	Bagi Sekolah.....	10
1.6.1.4	Bagi Peneliti.....	10
1.7	Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	11
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>		<b>13</b>
2.1	Kajian Teori.....	13
2.1.1	Penelitian Pengembangan.....	13
2.1.1.1	Pengertian Penelitian Pengembangan .....	13
2.1.1.2	Model Penelitian Pengembangan.....	13
2.1.1.3	Langkah-langkah Penelitian Pengembangan.....	20
2.1.2	Teori Belajar .....	22
2.1.2.1	Teori Belajar Kognitivisme .....	22
2.1.2.2	Teori Belajar Konstruktivisme.....	23
2.1.2.3	Teori Belajar Behaviorisme .....	24
2.1.3	Belajar .....	24
2.1.3.1	Pengertian Belajar .....	24
2.1.3.2	Prinsi-prinsip Belajar.....	25
2.1.3.3	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar .....	28
2.1.3.4	Pengertian Pembelajaran .....	29
2.1.3.5	Komponen Pembelajaran.....	30
2.1.4	Hasil Belajar .....	31
2.1.4.1	Pengertian Hasil Belajar .....	31
2.1.4.2	Klasifikasi Hasil Belajar.....	32
2.1.5	Media Pembelajaran.....	32
2.1.5.1	Pengertian Media Pembelajaran .....	32
2.1.5.2	Fungsi Media Pembelajaran .....	33
2.1.5.3	Manfaat Media Pembelajaran .....	35
2.1.5.4	Jenis Media Pembelajaran .....	37
2.1.5.5	Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran .....	38
2.1.5.6	Kerucut Pengalaman Edgar Dale .....	40
2.1.6	IPA .....	44

2.1.6.1	Pengertian IPA .....	44
2.1.6.2	Pengertian Pembelajaran IPA .....	47
2.1.7	<i>Flash Card</i> .....	48
2.1.7.1	Pengertian <i>Flash Card</i> .....	48
2.1.7.2	Kelebihan <i>Flash Card</i> .....	49
2.1.8	<i>Edutainment</i> .....	50
2.1.8.1	Pengertian <i>Edutainment</i> .....	50
2.1.8.2	Prinsip-prinsip <i>Edutainment</i> .....	50
2.1.8.3	Metode Pembelajaran <i>Edutainment</i> .....	53
2.1.8.4	Strategi Pembelajaran <i>Edutainment</i> .....	56
2.1.8.5	Aplikasi <i>Edutainment</i> .....	58
2.2	Kajian Empiris .....	58
2.3	Kerangka Berpikir .....	65
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>68</b>
3.1	Desain Penelitian.....	68
3.1.1	Pendekatan Penelitian .....	68
3.1.2	Jenis Penelitian.....	68
3.1.3	Prosedur Penelitian.....	70
3.1.3.1	Analisis Potensi dan Masalah .....	71
3.1.3.2	Pengumpulan Data .....	72
3.1.3.3	Desain Produk.....	72
3.1.3.4	Validasi Ahli Media, Materi, dan Bahasa .....	73
3.1.3.5	Revisi Desain .....	73
3.1.3.6	Uji Coba Produk .....	74
3.1.3.7	Revisi Desain .....	74
3.1.3.8	Uji Coba Pemakaian.....	75
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian.....	76
3.2.1	Tempat Penelitian .....	76
3.2.2	Waktu Penelitian.....	76
3.3	Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian.....	77

3.3.1	Data .....	77
3.3.1.1	Data Kualitatif.....	77
3.3.1.2	Data Kuantitatif.....	77
3.3.2	Sumber Data .....	77
3.3.2.1	Siswa .....	77
3.3.2.2	Guru.....	78
3.3.2.3	Ahli.....	78
3.3.2.4	Peneliti.....	78
3.3.3	Subjek Penelitian.....	78
3.4	Variabel Penelitian .....	78
3.4.1	Variabel Bebas ( <i>Independent Variable</i> ) .....	78
3.4.2	Variabel Terikat ( <i>Dependent Variable</i> ).....	79
3.5	Definisi Operasional Konkret .....	79
3.6	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	83
3.6.1	Teknik Tes .....	83
3.6.2	Teknik Nontes.....	84
3.6.2.1	Wawancara .....	84
3.6.2.2	Data dokumen.....	84
3.6.2.3	Observasi .....	85
3.6.2.4	Angket .....	85
3.7	Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas .....	86
3.7.1	Uji Kelayakan .....	86
3.7.2	Uji Validitas.....	88
3.7.3	Uji Reliabilitas .....	90
3.7.4	Taraf Kesukaran.....	91
3.7.5	Daya Beda.....	93
3.8	Teknik Analisis Data.....	96
3.8.1	Analisis Data Produk.....	96
3.8.1.1	Analisis Kelayakan Media.....	96
3.8.1.2	Analisi Tanggapan .....	97
3.8.2	Analisis Data Awal .....	99

3.8.2.1	Uji Normalitas.....	99
3.8.3	Analisi Data Akhir .....	99
3.8.3.1	<i>T-Test</i> .....	99
3.8.3.2	Uji Peningkatan Rata-rata (Gain).....	100
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>		<b>101</b>
4.1	Hasil Penelitian .....	101
4.1.1	Perancangan Produk.....	101
4.1.1.1	Hasil Analisis Kebutuhan .....	101
4.1.1.2	Desain Media .....	107
4.1.1.3	Desain Pengembangan .....	112
4.1.2	Penilaian Kelayakan Media .....	136
4.1.3	Angket Tanggapan .....	155
4.1.3.1	Angket Tanggapan Guru .....	155
4.1.3.2	Angket Tanggapan Siswa .....	159
4.1.4	Keefektifan Media.....	163
4.1.4.1	Hasil Belajar Kognitif .....	163
4.1.4.2	Hasil Uji Normalitas .....	164
4.1.4.3	Hasil Uji Perbedaan Rata-rata.....	165
4.1.4.4	Hasil Uji Peningkatan Rata-rata.....	165
4.2	Pembahasan .....	167
4.2.1	Pemaknaan Temuan .....	168
4.2.1.1	Hasil Pengembangan Media .....	168
4.2.1.2	Hasil Penilaian Kelayakan Media .....	169
4.2.1.3	Keefektifan Media.....	173
4.3	Implikasi Hasil Penelitian.....	176
4.3.1	Implikasi Teoritis .....	176
4.3.2	Implikasi Praktis .....	177
4.3.3	Implikasi Pedagogis .....	178

<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>179</b>
5.1    Simpulan.....	179
5.2    Saran.....	179
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>181</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>186</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Waktu Penelitian.....	76
Tabel 3.2	Operasional Konkret .....	80
Tabel 3.3	Kriteria Kelayakan Media .....	87
Tabel 3.4	Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba .....	89
Tabel 3.5	Hasil Reliabilitas Instrumen Soal Uji Coba.....	91
Tabel 3.6	Indeks Kesukaran Soal .....	92
Tabel 3.7	Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba ...	92
Tabel 3.8	Klasifikasi Daya Beda.....	94
Tabel 3.9	Kriteria Daya Beda Soal.....	95
Tabel 3.10	Hasil Analisis Uji Coba Soal .....	96
Tabel 3.11	Kriteria Penilaian Ahli untuk Kelayakan Media.....	97
Tabel 3.12	Kriteria Penilaian Ahli untuk Kefektifan Media.....	99
Tabel 3.13	Interpretasi Indeks Gain .....	100
Tabel 4.1	Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru .....	102
Tabel 4.2	Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa .....	105
Tabel 4.3	Desain Media .....	107
Tabel 4.4	<i>Flash Card</i> Kartu Soal .....	116
Tabel 4.5	<i>Flash Card</i> Kartu Jawaban .....	129
Tabel 4.6	Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Tahap I .....	137
Tabel 4.7	Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Tahap II .....	138
Tabel 4.8	Rekapitulasi Hasil Validasi Media.....	139

Tabel 4.9	Rekapitulasi Hasil Validasi Materi .....	140
Tabel 4.10	Hasil Revisi Media .....	142
Tabel 4.11	Tampilan Media Sebelum Dan Sesudah .....	143
Tabel 4.12	Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru .....	156
Tabel 4.13	Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa.....	160
Tabel 4.14	Hasil Belajar Kognitif .....	163
Tabel 4.15	Hasil Uji Normalitas .....	164
Tabel 4.16	Uji Perbedaan Rata-rata.....	165
Tabel 4.17	Hasil Uji Peningkatan Rata-rata.....	166



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Model Hannafin dan Peck .....	14
Gambar 2.2	Model Bergman dan More.....	16
Gambar 2.3	Model ADDIE.....	17
Gambar 2.4	Model DDD-E.....	18
Gambar 2.5	Model ISMAN .....	19
Gambar 2.6	Model Dick and Carey .....	19
Gambar 2.7	Kerucut Pengalaman Edgar Dale .....	41
Gambar 2.8	<i>Fishbone Media Flash Card</i> Berbantuan <i>Edutainment</i> .....	67
Gambar 3.1	Model Pengembangan Borg and Gall .....	70
Gambar 3.2	Prosedur Penelitian Pengembangan .....	71
Gambar 3.3	Pola <i>One-Group Pretest Posttest Design</i> .....	75
Gambar 4.1	Kardus <i>Flash Card</i> Kartu Soal .....	112
Gambar 4.2	Kardus <i>Flash Card</i> Kartu Jawaban.....	112
Gambar 4.3	Petunjuk <i>Flash Card</i> Kartu Soal.....	113
Gambar 4.4	Petunjuk <i>Flash Card</i> Kartu Jawaban .....	114
Gambar 4.5	Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator.....	115

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-kisi Instrumen Pengembangan Media <i>Flash Card</i> Berbantuan <i>Edutainment</i> untuk Meningkatkan Hasil Pembelajarann IPA..	187
Lampiran 2	Kisi-kisi Instrumen Angket Kebutuhan Guru.....	192
Lampiran 3	Angket Kebutuhan Guru.....	194
Lampiran 4	Kisi-kisi Instrumen Angket Kebutuhan Siswa .....	198
Lampiran 5	Angket Kebutuhan Siswa .....	199
Lampiran 6	Instrumen Validasi Penilaian Desain dan Komponen Tahap I.	202
Lampiran 7	Instrumen Validasi Penilaian Komponen Kelayakan Penyajian untuk Ahli Media Tahap II .....	204
Lampiran 8	Instrumen Penilaian Validitas Materi.....	208
Lampiran 9	Kisi-kisi Instrumen Angket Tanggapan Guru.....	212
Lampiran 10	Instrumen Angket Tanggapan Guru.....	213
Lampiran 11	Kisi-kisi Instrumen Angket Tanggapan Siswa .....	216
Lampiran 12	Instrumen Angket Tanggapan Siswa .....	217
Lampiran 13	Desain Soal Media <i>Flash Card</i> .....	220
Lampiran 14	Desain Jawaban Media <i>Flash Card</i> .....	234
Lampiran 15	Desain Kardus Media <i>Flash Card</i> .....	239
Lampiran 16	Desain Permainan Monopoli .....	240
Lampiran 17	Kisi-kisi Soal Uji Coba.....	241
Lampiran 18	Soal Uji Coba.....	243
Lampiran 19	Kunci Jawaban Soal Uji Coba .....	261
Lampiran 20	Pedoman Penskoran Soal Uji Coba .....	262

Lampiran 21	RPP Pertemuan 1 .....	263
Lampiran 22	Analisis Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Taraf Kesukaran, dan Daya Beda Soal Uji Coba .....	378
Lampiran 23	Rekapitulasi Hasil Analisis Soal Uji Coba .....	390
Lampiran 24	Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	394
Lampiran 25	Kunci Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	407
Lampiran 26	Pedoman Penskoran <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	408
Lampiran 27	Daftar Nama Siswa Uji Coba Soal.....	409
Lampiran 28	Daftar Nama Siswa Uji Pemakaian.....	411
Lampiran 29	Lembar Validasi Penilaian Ahli Media .....	413
Lampiran 30	Lembar Validasi Penilaian Ahli Materi.....	419
Lampiran 31	Rekapitulasi Instrumen Penilaian Kelayakan Media <i>Flash Card</i> Berbantuan <i>Edutainment</i> Tahap I .....	423
Lampiran 32	Rekapitulasi Instrumen Penilaian Kelayakan Media <i>Flash Card</i> Berbantuan <i>Edutainment</i> .....	424
Lampiran 33	Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru .....	426
Lampiran 34	Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa.....	428
Lampiran 35	Rekapitulasi Hasil Belajar <i>Pretest</i> .....	430
Lampiran 36	Rekapitulasi Hasil Belajar <i>Posttest</i> .....	431
Lampiran 37	Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	432
Lampiran 38	Uji Perbedaan Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	433
Lampiran 39	Uji Peningkatan Rata-rata N-Gain .....	434
Lampiran 40	Surat Penelitian Ristek dan Pendidikan S1 .....	436

Lampiran 41 Surat melakukan Penelitian .....	437
Lampiran 42 Dokumentasi .....	438

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang baik bagi peserta didik secara aktif yang dapat mengembangkan kemampuan pengetahuan, kecakapan nilai serta pola tingkah laku yang berguna bagi hidup. Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh tingkat keberhasilan pendidikan yang ditempuhnya. Seperti yang dijelaskan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3 menyatakan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kurikulum yang diterapkan di Indonesia saat ini adalah Kurikulum 2013 yang telah dilaksanakan sejak tahun ajaran 2013/2014. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 1 Ayat 16 bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan pada kurikulum 2013 diatur dalam permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 menyatakan bahwa Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif,

menyenangkan, menantang, memotivasi pesertadidik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan bahwa kompetensi yang harus dicapai dalam muatan Ilmu Pengetahuan Alam pada Sekolah Dasar adalah (1) Menunjukkan sikap ilmiah: rasa ingin tahu, jujur, logis, kritis, dan disiplin melalui IPA, (2) Mengajukan pertanyaan: apa, mengapa, dan bagaimana tentang alam sekitar, (3) Menceritakan hasil pengamatan IPA dengan bahasa yang jelas, (4) Melakukan pengamatan objek IPA dengan menggunakan panca indra dan alat sederhana, (5) Mencatat dan menyajikan data hasil pengamatan alam sekitar secara sederhana, (6) Melaporkan hasil pengamatan alam sekitar secara lisan dan tulisan secara sederhana, (7) Mendeskripsikan konsep IPA berdasarkan hasil pengamatan, (8) Menyajikan data hasil pengamatan alam sekitar dalam bentuk tabel atau grafik, (9) Menjelaskan konsep dan prinsip IPA.

Menurut Subiyanto (1988) dalam buku Wisudawati dan Sulistyowati (2013:23) IPA adalah (1) suatu cabang pengetahuan yang berupa fakta-fakta yang tersusun secara sistematis dan menunjukkan alam secara terbuka, (2) pengetahuan yang didapatkan melalui studi dan praktik, (3) suatu cabang ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan observasi dan klasifikasi fakta-fakta yang berisi induksi dan hipotesis. Menurut Carin dan Sund (1993) dalam buku Wisudawati dan Sulistyowati (2013:23) IPA memiliki empat unsur utama yaitu, (a) sikap: IPA memunculkan rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang berarti memiliki sikap yang terbuka bagi semua orang yang ingin memperlajarnya; (b) proses: proses pemecahan masalah dalam IPA memungkinkan langkah yang runtut dan sistematis meliputi penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen, percobaan, evaluasi, pengukuran, dan penarikan kesimpulan; (c) produk: IPA menghasilkan produk berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum; (d) aplikasi: penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA adalah interaksi antara komponen-komponen

pembelajaran dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berbentuk kompetensi yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran IPA terdiri atas tiga tahap, yaitu perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan nilai hasil pembelajaran.

Menurut TIMSS (*Trend in International Mathematics and Science*) yang diselenggarakan pada tahun 2015 oleh IEA (*International Association for the Evaluation of Education Achievement*) menunjukkan bahwa populasi kelas 4 SD memperoleh pencapaian siswa Indonesia pada mata pelajaran IPA masih rendah. Indonesia menduduki urutan 45 dari 48 negara.

Menurut PISA (*Programme for International Students Assessment*) yang diselenggarakan oleh OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development*) pada tahun 2018 menunjukkan bahwa Indonesia terletak pada urutan 70 dari 78 negara dengan skor 396. Capaian tersebut menunjukkan bahwa kemampuan *sains* siswa Indonesia masih berada di tahapan terendah yaitu berada pada level 1 skala pengukuran PISA jika dibandingkan rerata internasional

Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Panjaitan (2017: 252-266) bahwa permasalahan pada pembelajaran IPA adalah rendahnya tingkat kemampuan siswa dalam mengingat dan memahami sesuatu. Faktor penyebabnya berasal dari siswa dan guru. Faktor penyebab dari siswa adalah cenderung kurang dapat berimajinasi dan belum mampu berpikir abstrak, sedangkan faktor dari guru adalah kurang maksimalnya guru dalam menggunakan alat atau bahan yang dapat membantu siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Permasalahan pembelajaran IPA juga yang terjadi di SDN 1 Gribig Gebog Kudus. Berdasarkan hasil prapenelitian yang dilakukan peneliti melalui wawancara, observasi dan data dokumen berupa hasil belajar siswa ditemukan beberapa permasalahan pada pembelajaran IPA di kelas IV baik permasalahan yang berasal dari guru dan berasal dari siswa. Permasalahan yang terjadi pada guru adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal sehingga hanya memanfaatkan gambar dan benda-benda di lingkungan sekolah. Selain itu, materi

IPA yang cenderung banyak menyebabkan guru kesulitan dalam melakukan penilaian serta guru kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sedangkan permasalahan yang terjadi pada siswa adalah kurangnya pemahaman konkret siswa saat mengikuti pembelajaran, konsentrasi siswa yang cenderung kurang optimal, serta siswa kurang latihan pada materi pelajaran karena materi pelajaran yang cenderung banyak. Hal tersebut mengakibatkan siswa kesulitan dalam belajar dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Permasalahan tersebut juga didukung dengan data hasil belajar Penilaian Akhir Semester 1 tahun pelajaran 2019/2020 di kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus pada mata pelajaran IPA yang belum tercapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Jumlah siswa kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus sebanyak 39 siswa. 30 siswa (77%) diantaranya belum memenuhi KKM dan 9 (23%) siswa memenuhi KKM. Djamarah (2010:108) mengemukakan bahwa proses belajar mengajar dikatakan berhasil apabila 75% dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar dapat mencapai KKM, apabila siswa yang dapat mencapai KKM lebih dari 75% maka harus diadakan perbaikan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, bahwa media yang digunakan siswa terbatas yaitu berupa gambar dan benda-benda di lingkungan sekitar seperti KIT IPA, gambar yang dicetak, gambar yang ditempelkan di dinding pada materi pernapasan, dll. Hal tersebut membuktikan bahwa guru hanya memanfaatkan media yang ada di lingkungan sekolah dan tidak membuat media yang lebih konkret untuk digunakan oleh siswa. Sedangkan muatan pembelajaran IPA membutuhkan media pembelajaran yang konkret dan menyenangkan agar siswa tidak merasa bosan belajar serta mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media *flash card* berbantuan *edutainment* sebagai media pembelajaran yang mendukung pada proses pembelajaran IPA di kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus. Pengembangan media *flash card* akan memudahkan siswa dalam belajar karena pembelajaran akan terasa menyenangkan dengan dikemas melalui kartu yang bergambar dan berwarna sehingga meningkatkan minat siswa dalam belajar. *Flash card* dipadukan dengan *edutainment* yang berupa



memberikan sebuah permainan yaitu permainan monopoli yang akan memudahkan siswa dalam memperoleh pengetahuan.

Arsyad (2013:2) mengatakan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Menurut Arsyad (2013:29) manfaat praktis dari penggunaan media sebagai berikut: (1) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, (2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, (3) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, (4) media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya karya wisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Salah satu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yaitu dengan penggunaan media *flash card*. Susilana dan Riyana (2009:95) mengemukakan *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x 30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembar-lembar *flashcard*. Hal tersebut berbeda dengan pendapat Arsyad (2013:115) yang mengemukakan bahwa *flashcard* biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Kartu yang berisi gambar-gambar (benda-benda, binatang, dan sebagainya) dapat digunakan untuk melatih siswa mengeja dan memperkaya kosakata. Kelebihan media *flash card* menurut Susilana dan Riyana (2009:95) yaitu (a) mudah dibawa kemana-mana; yakni dengan ukuran yang kecil *flashcard* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas, (b) praktis; yakni dilihat dari cara pembuatannya dan

penggunaannya, media *flashcard* sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, (c) gampang diingat; kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesutau, (d) menyenangkan; media *flash card* dalam penggunaannya dapat melalui permainan.

Hamid (2011:18) menerangkan dari segi terminology, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang di desain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. *Edutainment* adalah suatu cara untuk membuat proses pendidikan dan pengajaran bisa menjadi begitu menyenangkan, sehingga para siswa dapat dengan mudah menangkap esensi dari pembelajaran itu sendiri, tanpa merasa bahwa mereka tengah belajar. Pada dasarnya, *edutainment* berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para peserta didik dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab di teinga mereka, seperti acara televisi, permainan yang ada di komputer atau video games, film, musik, website, perangkat multimedia dan lain sebagainya. Disamping itu, *edutainment* juga bisa berupa pendidikan di alam bebas, yang mampu menghibur.

Penelitian yang mendukung penelitian ini berjudul Efektivitas Media *Flash Card* dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris oleh Fitriyani dan Nulanda (2017:167-182) yang menyatakan bahwa *flash card* berpengaruh signifikan untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa inggris siswa sekolah dasar. *Flash card* membantu siswa belajar lebih fokus dan dapat mengenal kata dengan mudah.

Penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi, dkk (2018:178-182) dengan judul peningkatan kemampuan kerjasama melalui model *project based learning (PjBL)* berbantuan metode *edutainment* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil *posttest* siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal tersebut dapat dilihat dari skor rata-rata nilai *posttest* siswa kelas eksperimen mencapai 64,8 sedangkan kelas kontrol mencapai 52,9. Selain hasil belajar yang signifikan, kemampuan kerjasama yang mengalami peningkatan pada siswa kelompok eksperimen. Skor rata-rata kemampuan kerjasama siswa kelompok eksperimen mencapai 8,70 sedangkan

kelompok kontrol mencapai 7,52. Sehingga model *project based learning (PjBL)* berbantuan *edutainment* dapat meningkatkan kemampuan kerjasama dan hasil belajar IPS karena adanya perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media *Flash Card* Berbantuan *Edutainment* untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran. Guru cenderung memanfaatkan media gambar dan lingkungan di sekitar sekolah.
2. Kurangnya latihan siswa pada materi pelajaran. Materi pelajaran yang cenderung banyak mengakibatkan kesulitan siswa dalam belajar serta guru kesulitan dalam melakukan penilaian.
3. Konsentrasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang cenderung kurang optimal. Hal ini dapat menyebabkan siswa cenderung sulit untuk dikondisikan serta guru merasa kesulitan saat menyampaikan materi pelajaran sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.
4. Kurangnya pemahaman konkret bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat menyebabkan siswa kurang memahami materi yang diberikan oleh guru.
5. Hasil belajar siswa dalam muatan IPA masih rendah. Berdasarkan hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) dari 39 siswa 30 (77%) siswa diantaranya belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM).

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah peneliti membatasi masalah terkait media. Penggunaan media yang digunakan siswa terbatas, yaitu hanya menggunakan gambar dan lingkungan di sekitar sekolah tanpa menggunakan media pembelajaran yang lain. Kurang optimalnya pemahaman konkret siswa saat mengikuti pembelajaran sehingga siswa kurang berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran serta sulit untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA ranah kognitif menjadi rendah. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media *Flash Card* berbantuan *Edutainment* sebagai media pembelajaran muatan pelajaran IPA materi gaya kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus.

### 1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah spesifikasi produk pengembangan media *flash card* berbantuan *edutainment* sebagai media pembelajaran muatan pelajaran IPA siswa kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *flash card* berbantuan *edutainment* sebagai media pembelajaran muatan pelajaran IPA materi gaya pada kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus?
3. Bagaimakah keefektifan media *flash card* berbantuan *edutainment* terhadap hasil belajar IPA materi gaya pada kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus?

### 1.5 Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan media *flash card* berbantuan *edutainment* sebagai media pembelajaran muatan pelajaran IPA siswa kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus.
2. Menguji kelayakan media pembelajaran *flash card* berbantuan *edutainment* sebagai media pembelajaran muatan pelajaran IPA materi gaya pada kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus.
3. Menguji keefektifan media *flash card* berbantuan *edutainment* terhadap hasil belajar IPA materi gaya pada kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis tetapi juga praktis bagi siswa, guru dan sekolah tempat penelitian ini dilaksanakan.

#### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Berdasarkan tujuan, manfaat teoritis dari hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui keefektifan *flash card* berbantuan *edutainment* sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar IPA ranah kognitif materi gaya.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai pendukung teori untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media *flash card* berbantuan *edutainment* pada muatan IPA.

#### 1.6.2 Manfaat Praktis

##### 1.6.2.1 Bagi Siswa

1. Membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.
2. Meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran IPA.
3. Meningkatkan prestasi dan kreatifitas siswa.
4. Meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

#### 1.6.2.2 Bagi Guru

1. Mempermudah penyampaian materi pelajaran dengan bantuan *flash card* berbantuan *edutainment*.
2. Memotivasi para guru agar dapat melakukan pembelajaran inovatif sehingga tercipta suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.
3. Meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Menambah keilmuan dan menjadi bahan referensi untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

#### 1.6.2.3 Bagi Sekolah

1. Memberikan kontribusi yang lebih baik dalam perbaikan pembelajaran di sekolah.
2. Menambah pengetahuan bagi guru-guru SDN 1 Gribig Gebog Kudus tentang pengembangan media pembelajaran *flash card* berbantuan *edutainment*.
3. Hasil penelitian ini dapat memperkaya dan melengkapi hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan guru-guru lain.

#### 1.6.2.4 Bagi Peneliti

1. Meningkatkan kemampuan peneliti untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pendidikan khususnya dalam masalah pembelajaran IPA.
2. Menerapkan ilmu dan pengetahuan yang telah didapatkan selama perkuliahan.
3. Meningkatkan keterampilan dan pengetahuan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik.

## 1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk merupakan deskripsi tentang suatu produk yang akan dibuat (Sugiyono, 2015:401). Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah *flash card* berbantuan *edutainment*. *Flash card* berbantuan *edutainment* adalah media yang digunakan dalam pembelajaran materi gaya. Media *flash card* berbantuan *edutainment* merupakan media kartu yang dibuat dari kertas berbahan ivory dengan ketebalan 310 gram yang didesain dengan tampilan gambar, soal, dan jawaban tentang materi gaya. *Flash card* terdiri atas dua kartu yaitu kartu soal dan kartu jawaban. Kartu soal dan kartu jawaban dimiliki setiap kelompok yang berisi jawaban dari kartu soal tentang materi gaya. Kartu soal dan kartu jawaban dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa yang menarik dengan warna yang cerah dan gambar-gambar yang menarik.

*Edutainment* adalah suatu cara untuk membuat proses pendidikan dan pengajaran bisa menjadi begitu menyenangkan, sehingga para siswa dapat dengan mudah menangkap esensi dari pembelajaran itu sendiri, tanpa merasa bahwa mereka tengah belajar (Moh. Sholeh Hamid, 2014:19-20). *Edutainment* dilaksanakan saat proses pembelajaran berlangsung dengan mengubah posisi tempat duduk siswa menjadi berkelompok dan memberikan sebuah hiburan yang berkaitan dengan materi gaya yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Tempat duduk siswa diubah menjadi formasi meja pertemuan. Siswa akan diberikan hiburan disela-sela pembelajaran berlangsung. Hiburan dapat berupa bernyanyi, melihat video, dan permainan. Permainan yang dilakukan oleh siswa adalah permainan monopoli. Permainan monopoli dibuat seperti papan catur dengan desain tampilan papan berisi materi gaya. Permainan ini tiap 1 set berisikan 6 pion, dadu, kartu kepemilikan maupun kartu bersama. Tampilan di papan monopoli dibuat dengan tampilan di beberapa kotak dengan materi mengenai bunyi seperti. Tentunya dalam permainan monopoli ada aturan main yang dibuat oleh peneliti dan guru. Tujuan pengembangan media *flash card* berbantuan *edutainment* agar dapat digunakan sebagai media dalam penyampaian materi gaya dengan menjawab soal-

soal yang berkaitan dengan materi gaya agar siswa dapat lebih memahami materi gaya.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Penelitian Pengembangan**

###### **2.1.1.1 Pengertian Penelitian Pengembangan**

Borg and Gall dalam buku (Sugiyono, 2016:28) penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Produk yang dimaksud tidak hanya berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran, dan software (perangkat lunak) komputer, tetapi metode seperti metode mengajar, dan program seperti program pendidikan untuk mengatasi perilaku anak-anak yang menyimpang. Sedangkan menurut [www.eric.ed.go](http://www.eric.ed.go) dalam buku (Sugiyono, 2016:29) mengemukakan bahwa penelitian pengembangan merupakan cara yang digunakan dalam membuat rancangan, mengembangkan pembelajaran dan produk yang dapat memenuhi kriteria. Sugiyono (2016:30) mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan ialah cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan.

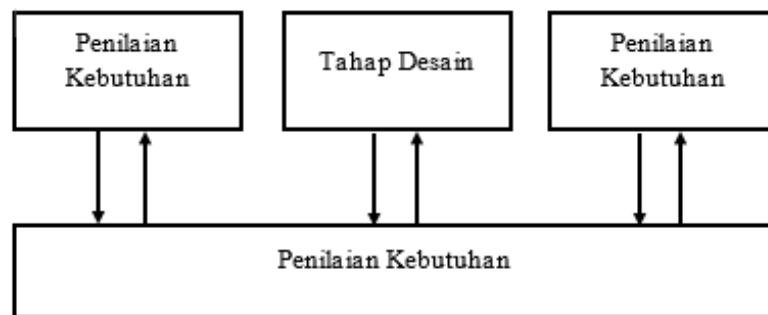
Dari paparan ahli, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah metode atau cara yang digunakan untuk melakukan penelitian berupa mengembangkan produk yang telah ada dengan memenuhi kriteria.

###### **2.1.1.2 Model Penelitian Pengembangan**

Tegeh, dkk (2014:1-55) mengemukakan tentang beberapa model penelitian pengembangan, sebagai berikut:

### 1. Model Hannafin dan Peck

Model Hannafin dan Peck (1987) mengemukakan ada tiga proses utama dalam penelitian pengembangan. Tahap pertama model ini adalah tahap penilaian kebutuhan, dilanjutkan dengan tahap desain dan tahap ketiga adalah pengembangan dan implementasi. Dalam model ini, semua tahapan melibatkan proses evaluasi dan revisi.



**Gambar 2.1** Model Hannafin dan Peck

- a. Tahap penilaian kebutuhan berarti melakukan berbagai analisis mengenai media yang akan dikembangkan sehingga produk yang dihasilkan sesuai keinginan,
- b. Tahap desain berarti melakukan penyelidikan mengenai masalah yang terjadi dalam pembelajaran sehingga dibutuhkan klarifikasi mengenai media yang akan dikembangkan dengan baik dengan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan,
- c. Tahap pengembangan dan implementasi berarti kegiatan dalam tahap ini yaitu memadukan, mengembangkan maupun membuat program pembelajaran yang baru. Selanjutnya produk yang dikembangkan di evaluasi agar sesuai dengan kebutuhan dan produk dapat diimplementasi dalam pembelajaran secara nyata.

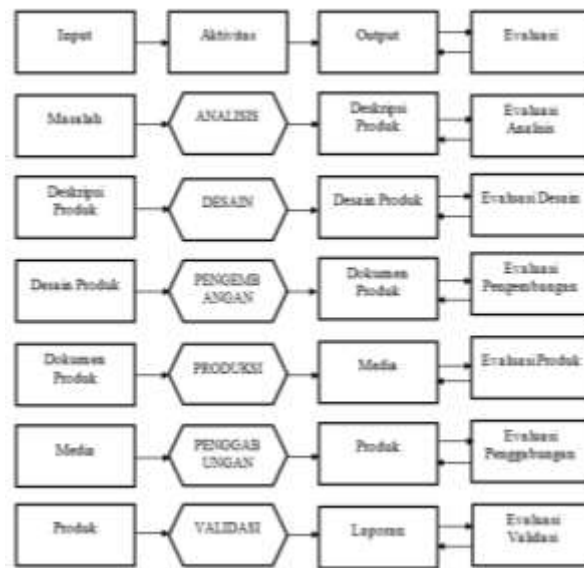
## 2. Model Borg dan Gall

Dalam buku Tegeh, dkk (2014: 7-14) model Borg dan Gall memiliki 10 tahap dalam penelitian pengembangan, antara lain:

1. Penelitian dan pengumpulan informasi termasuk kajian pustaka, pengamatan kelas, dan penyiapan laporan,
2. Perencanaan termasuk mendefinisikan keterampilan, pernyataan tujuan dan tes skala kecil,
3. Mengembangkan bentuk pendahuluan produk termasuk persiapan materi pembelajaran, handbook, dan alat evaluasi,
4. Uji lapangan persiapan dilakukan 1 sampai 3 sekolah, menggunakan 6 sampai 112 subjek, wawancara, observasi, dan kuesioner pengumpulan dan analisis data,
5. Revisi produk utama yang dilakukan oleh saran hasil uji lapangan persiapan,
6. Uji lapangan utama dilakukan 5 sampai 15 sekolah dengan 30 sampai 100 subjek. Data kuantitatif hasil belajar prekursus dan poskursus yang dikumpulkan. Hasilnya dievaluasi dengan tujuan khusus dan dibandingkan dengan data kontrol,
7. Pelaksanaan revisi produk yang disarankan oleh hasil uji lapangan utama,
8. Uji lapangan operasional dilakukan 10 sampai 30 sekolah meliputi 340 sampai 200 subjek, wawancara, observasi, dan kuesioner pengumpulan dan analisis data,
9. Revisi produk akhir yang disarankan oleh hasil uji lapangan operasional,
10. Penyebaran dan pengimplementasian produk yang telah jadi.

### 3. Model Bergman dan More

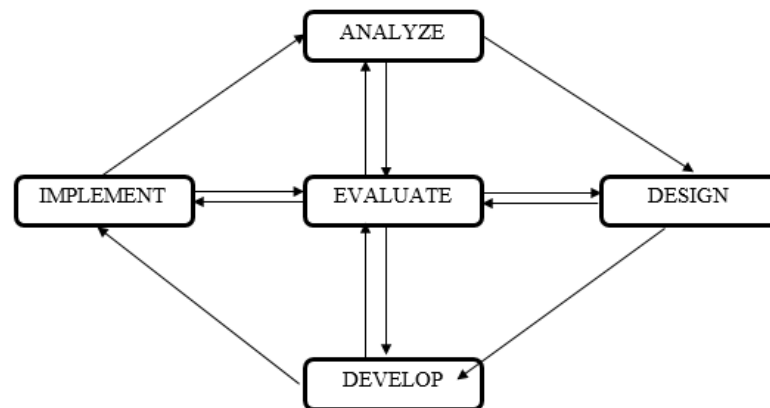
Dalam Tegeh, dkk (2014:25-27) mengemukakan model Bergman dan More dalam penelitian pengembangan. Ada enam tahap utama dalam model ini, yaitu analisis, design, pengembangan, produksi, penggabungan, dan validasi.



**Gambar 2.2** Model Bergman dan More

### 4. Model ADDIE

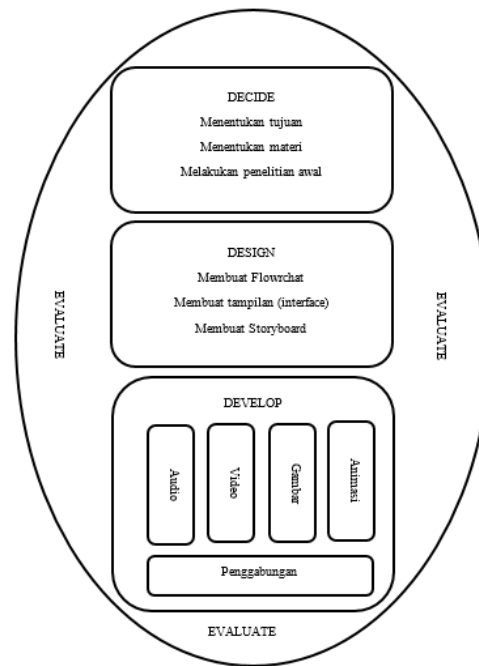
Tegeh, dkk (2014:41-45) model ADDIE (*Analyze, Desain, Develop, Implementation, Evaluation*) merupakan model penelitian pengembangan yang dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran.



**Gambar 2.3** Model ADDIE

#### 5. Model Decide, Design, Develop, Evaluate

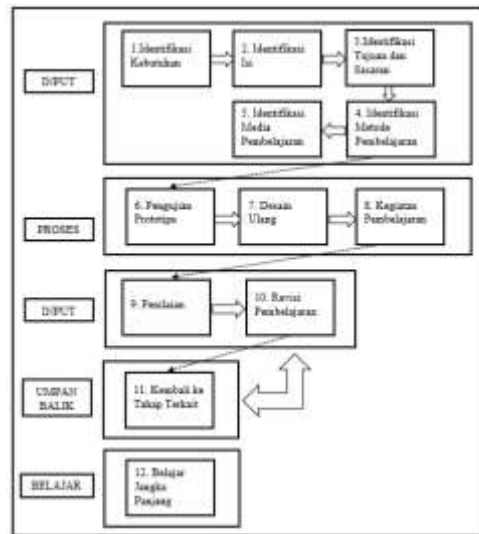
Tegeh, dkk (2014:15-16) model DDD-E terdiri dari tiga tahap, yaitu *Decide* berisi kegiatan untuk menetapkan tujuan dan materi, *Design* berisi membuat desain produk, *Develop* berisi kegiatan untuk mengembangkan produk, dan *Evaluate* berisi kegiatan mengevaluasi proses design dan pengembangan.



**Gambar 2.4** Model DDD-E

## 6. Model ISMAN

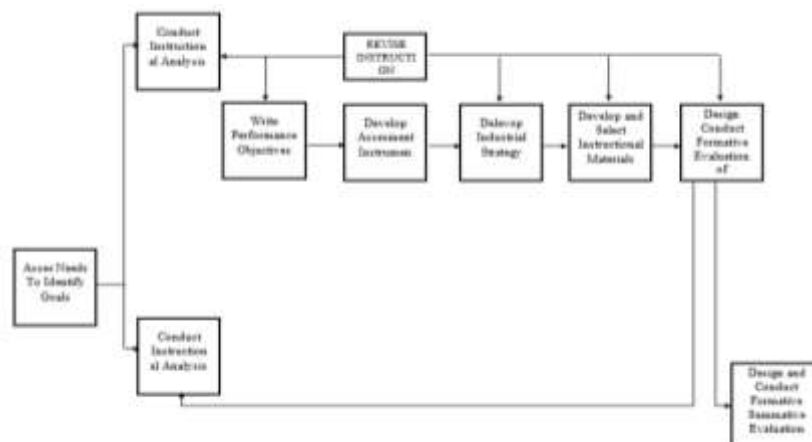
Tegeh, dkk (2014:47-49) model ISMAN adalah model desain pembelajaran yang berisi merencanakan, mengembangkan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengorganisasi kegiatan pembelajaran secara efektif sehingga menjamin kompeten peserta didik.



Gambar 2.5 Model ISMAN

7. Model Dick dan Carey

Tegeh, dkk (2014:32-39), tahap dalam penelitian pengembangan dalam model Dick dan Carey ada 10 tahap.



Gambar 2.6 Model Dick and Carey

### 2.1.1.3 Langkah-langkah Penelitian Pengembangan

Ada beberapa ahli yang mengemukakan langkah dalam penelitian RnD, antara lain:

#### 1. Borg and Gall

Dalam buku Sugiyono, 2016:35-37, Borg and Gall mengemukakan sepuluh langkah dalam penelitian pengembangan.

1. Penelitian dan pengumpulan informasi, meliputi analisi kebutuhan, review literature, penelitian dalam skala kecil, dan persiapan membuat laporan terkini.
2. Melakukan perencanaan, meliputi pendefinisian keterampilan yang harus dipelajari, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran, dan uji coba kelayakan.
3. Mengembangkan produk awal, meliputi penyiapan materi pembelajaran, prosedur atau penyusunan buku pegangan, dan instrumen evaluasi.
4. Pengujian lapangan awal.
5. Melakukan revisi utama terhadap produk berdasarkan saran-saran pada uji coba.
6. Melakukan uji coba lapangan utama.
7. Melakukan revisi terhadap produk.
8. Melakukan uji lapangan operasional.
9. Revisi produk akhir.
10. Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk.

#### 2. Thiagarajan

Dalam buku Sugiyono, 2016:37-38, Thiagarajan mengemukakan langkah penelitian dan pengembangan disingkat dengan 4D, yaitu

1. *Define* berarti pendefinisian yang berisi kegiatan untuk menetapkan produk yang akan dikembangkan.



2. *Design* berarti perancangan yang berisi kegiatan untuk merancang terhadap produk yang telah ditetapkan.
  3. *Development* berarti pengembangan berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk selanjutnya diujikan.
  4. *Dissemination* berarti diseminasi berisi kegiatan menyebarluaskan produk yang telah diuji untuk dimanfaatkan orang lain.
3. Robert Maribe Branch

Dalam buku Sugiyono, 2016:38-39, Robert Maribe Branch mengembangkan desain pembelajaran dengan pendekatan ADDIE, yaitu (1) *Analysis* berarti kegiatan analisis terhadap lingkungan sehingga ditemukan produk yang akan dikembangkan, (2) *Design* berarti membuat rancangan produk, (3) *Development* berarti kegiatan pembuatan dan penguian produk, (4) *Implementation* berarti kegiatan menggunakan produk, dan (5) *Evaluation* berarti kegiatan menilai langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sesuai dengan spesifikasi.

4. Richey and Klein

Dalam buku Sugiyono, 2016:39, Richey and Klein berfokus pada perancangan dan penelitian pengembangan yang bersifat analisis dari awal hingga akhir, meliputi (1) *Planning* berarti perencanaan dalam pembuatan produk, (2) *Production* berarti membuat produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat, dan (3) *Evaluation* berarti menguji, menilai tentang spesifikasi produk yang telah dibuat.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model Borg and Gall. Model Borg and Gall memiliki 10 langkah dalam melakukan penelitian pengembangan, yaitu (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; (10) produksi masal. Namun pelaksanaan penelitian ini hanya sampai pada langkah ke 8 yaitu uji coba pemakaian.

## 2.1.2 Teori Belajar

### 2.1.2.1 Teori Belajar Kognitivisme

Rifai dan Anni (2012:106) menyatakan bahwa psikologi kognitif memandang bahwa belajar adalah proses untuk mengenal dan memahami stimulus yang beradal dari luar sehingga terjadi pengolahan informasi pada diri manusia. Pengolahan informasi dapat mengubah tingkah laku manusia sehingga hasil belajar dapat disimpan dan digunakan untuk merespon interaksi yang berada di sekelilingnya. Oleh karena itu, teori ini lebih menekankan pada pengetahuan yang didapatnya dengan cara mengingat dan disimpan secara efektif.

Menurut Jean Piaget dalam Suyono dan Hariyanto (2011:82-88) tahap perkembangan kognitif yang digunakan anak dapat memahami lingkungannya.

1. Tahap sensori motor (sejak lahir-2 tahun)

Tahap ini bayi akan memahami lingkungannya dengan cara melihat, meraba, memegang, mengecap, mencium, mendengarkan, dan menggerakkan anggota tubuh, sehingga anak akan memahami bahwa perilaku tertentu dapat menimbulkan akibat terhadap dirinya.

2. Tahap pra-operasional (2-7 tahun)

Tahap ini anak akan mengalami ingatan tentang lingkungannya sehingga akan terjadi kesalahan dalam memahami objek atau fenomena tertentu.

3. Tahap operasioal konkret (7-11 tahun)

Tahap ini anak dapat mengklasifikasikan, mengelompokkan dan mengatur masalah dengan melihat kondisi alam dan dapat berpikir dalam bentuk konkrit.

4. Tahap operasional formal (11-seterusnya)

Tahap ini anak mampu berpikir secara abstrak seperti berpikir mengenai ide, memecahkan berbagai permasalahan dengan beberapa alternatif jawaban sehingga tahap ini anak dapat bekerja secara efektif dan sistematis.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa teori kognitif menekankan proses belajar peserta didik dalam memahami pengetahuan dan informasi yang didapatnya melalui setiap tahap. Teori belajar kognitif dalam penelitian ini dengan mengajak siswa untuk memahami, berfikir, dan mengingat pengetahuan yang telah dipelajari. Siswa akan mengalami pengalaman secara konkret sehingga penelitian ini menggunakan objek atau benda yang nyata melalui media *flash card* berbantuan *edutainment* dengan memberikan gambar, soal, dan permainan dari muatan pelajaran IPA materi gaya.

#### 2.1.2.2 Teori Belajar Konstruktivisme

Rifai dan Anni (2012:106) menjelaskan bahwa dari sudut pandang teori konstruktivisme ialah proses penemuan dan mencari informasi dari dalam diri peserta didik. Teori ini memandang bahwa peserta didik akan mendapatkan pengetahuan dan informasi baru yang sebelumnya pengetahuan telah ada bahkan memperbaiki pengetahuan sebelumnya. Guru akan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan dan menerapkan pengetahuan dan informasi yang telah didapatnya sehingga dapat dipahami secara benar. Guru mendorong peserta didik untuk memperoleh pemahaman mengenai pengetahuan dan informasi yang diperolehnya. Teori konstruktivisme lebih menekankan pada cara peserta didik dalam membangun sendiri pengetahuan yang dilihat, didengar, dan dialaminya sendiri. Pengetahuan dapat berupa pengalaman dan interaksi yang terjadi pada dirinya (dalam Suyono dan Hariyanto 2011:104-107).

Dari pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa konstruktivisme menekankan pada peserta didik yang menemukan dan menerapkan secara individu tentang pengetahuan dan informasi yang didapatnya. Guru akan menjadi pendamping serta mendorong peserta didik untuk mendapatkan pemahaman terhadap materi yang didapatnya. Dalam penelitian ini, guru sebagai fasilitator bagi siswa sehingga guru memberi kesempatan bagi siswa untuk menemukan pengetahuannya sendiri melalui media yang menunjang proses pembelajaran serta kegiatan praktikum yang akan dilakukan oleh siswa.

### 2.1.2.3 Teori Belajar Behaviorisme

Hamalik (2016:38) berpendapat bahwa behaviorisme merupakan teori belajar yang mempelajari tentang kelakuan atau perilaku manusia. Sedangkan Rifa'I dan Anni (2012: 169) mengemukakan bahwa aliran behavioristik adalah upaya untuk membentuk tingkah laku peserta didik dengan menyediakan lingkungan untuk berinteraksi sehingga terjadi hubungan antara lingkungan dengan tingkah laku peserta didik.

Suyono dan Hariyanto (2011:58-59) menyebutkan bahwa behaviorisme adalah aliran yang memandang bahwa individu tidak hanya memiliki aspek mental seperti kecerdasan, minat, bakat, dan perasaan saja, tetapi memiliki aspek jasmaniah. Belajar dalam teori ini adalah adanya stimulus dan respon yang terjadi dalam proses belajar. Teori ini lebih menekankan pada perlunya tingkah laku yang terjadi pada peserta didik sehingga dapat diamati dan membentuk interaksi.

Dari berpendapat ahli dapat disimpulkan bahwa teori belajar behavioristik adalah teori belajar menekankan pada perubahan tingkah laku pada peserta didik. Perilaku yang terjadi akan menimbulkan interaksi dan respon.

## **2.1.3 Belajar**

### 2.1.3.1 Pengertian Belajar

Hamalik (2016: 27) belajar adalah suatu proses atau kegiatan yang dapat mengubah tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan di sekitarnya sehingga mendapatkan pengalaman yang bermakna. Djamarah (2010:10) berpendapat bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang berupa pengalaman dan latihan baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Sedangkan Dimiyati (2015:2) belajar adalah tindakan dan perilaku peserta didik yang diperoleh dari lingkungan sekitar dan dialaminya sendiri. Lingkungan

sekitar dapat berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dapat dijadikan sebagai bahan belajar.

Slameto (2010:2) mengatakan bahwa pengertian belajar secara psikologi merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sekitar untuk memenuhi kebutuhan hidup. Slameto (2010:2) juga berpendapat bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungan.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang relatif permanen dilakukan oleh individu dengan berinteraksi dengan lingkungan.

#### 2.1.3.2 Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip-prinsip belajar menurut Slameto (2010:27) sebagai berikut:

- a. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar
  1. Siswa harus berpartisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan dalam belajar,
  2. Siswa harus reinforcement dan memiliki motivasi yang kuat dalam belajar agar tujuan dapat tercapai,
  3. Siswa memerlukan lingkungan yang dapat mengembangkan kemampuannya dalam bereksplorasi dan belajar secara efektif,
  4. Adanya interaksi siswa dengan lingkungan.
- b. Sesuai hakikat belajar
  1. Menurut perkembangannya, belajar harus bertahap,
  2. Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi, dan discovery,
  3. Belajar adalah hubungan sehingga mendapatkan harapan yang diinginkan.

- c. Sesuai materi atau bahan yang harus dipelajari
  - 1. Materi harus memiliki struktur dan penyajian yang sederhana karena belajar adalah keseluruhan sehingga siswa dengan mudah menangkap materi,
  - 2. Belajar harus mengembangkan sebuah kemampuan sehingga tujuan dapat tercapai.
- d. Syarat keberhasilan belajar
  - 1. Belajar memerlukan sarana yang cukup sehingga siswa dapat belajar dengan tenang,
  - 2. Agar keterampilan dan sikap siswa mendalam diperlukan ulangan yang berulang.

Dimiyati (2015:42) menyatakan bahwa prinsip-prinsip belajar, antara lain:

- 1. Perhatian dan motivasi

Perhatian dalam belajar akan timbul pada peserta didik. Jika bahan pelajaran yang diberikan sesuai kebutuhan peserta didik maka peserta didik akan memperhatikan dan mempelajari pelajaran selanjutnya sehingga akan menimbulkan motivasi dalam belajar.

- 2. Keaktifan

Dalam setiap proses belajar, peserta didik akan menunjukkan keaktifan dengan beragam bentuknya, seperti kegiatan fisik sampai kegiatan psikis.

- 3. Keterlibatan langsung/berpengalaman

Peserta didik harus mengalami sendiri dan terlibat secara langsung dalam proses belajar. Keterlibatan peserta didik dapat berupa keterlibatan fisik, keterlibatan mental emosional, keterlibatan dengan kegiatan kognitif dalam pencapaian dan peroleh pengetahuan, dalam penghayatan dan internalisasi nilai-nilai dalam pembentukan sikap dan nilai, dan pada saat mengadakan latihan-latihan dalam pembentukan keterampilan.

#### 4. Pengulangan

Pengulangan materi pelajaran dapat melatih daya-daya jiwa, dapat membentuk respons yang benar dan membentuk kebiasaan-kebiasan,

#### 5. Tantangan

Dalam proses belajar, peserta didik harus mencapai tujuan yang telah ditetapkan tetapi dalam mencapai tujuan tersebut terdapat hambatan dalam mempelajari bahan belajar sehingga timbul cara untuk mengatasi hambatan tersebut, seperti memberikan tantangan pada peserta didik berupa penggunaan metode eksperimen.

#### 6. Balikan dan penguatan

Peserta didik akan mendapatkan penguatan berupa penguatan positif dan penguatan negatif sehingga peserta didik akan terdorong dalam belajar. Peserta didik akan mendapatkan balikan sehingga akan belajar lebih giat dan bersemangat.

#### 7. Perbedaan individu

Perbedaan individu dapat berpengaruh terhadap cara dan hasil belajar. Pembelajaran harus bersifat klasikal dengan mengabaikan perbedaan individual dapat diperbaiki dengan beberapa cara, yaitu menggunakan metode belajar-mengajar yang bervariasi, menggunakan model belajar-mengajar yang bervariasi, serta menggunakan media yang dapat membantu perbedaan yang ada

Dari berbagai pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip belajar adalah cara guru dalam melakukan pembelajaran, prinsip-prinsip belajar meliputi kedekatan, penguatan, dan pengulangan. Belajar dapat berhasil apabila memiliki syarat yaitu minat, latihan, pembelajaran yang menyenangkan dan materi yang sesuai. Pendidik harus mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa menjadi termotivasi dan aktif dalam proses

pembelajaran. Latihan dan balikan diperlukan untuk mencapai keberhasilan selama siswa belajar.

### 2.1.3.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Slameto (2010:54) menyebutkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar ada dua, yaitu faktor intern dan faktor ekstern.

#### 1. Faktor intern

- a. Faktor kesehatan berarti individu akan dapat belajar jika memiliki kesehatan yang baik,
- b. Cacat tubuh berarti kecacatan tubuh yang terjadi dapat mempengaruhi belajar,
- c. Faktor psikologis yang dapat mempengaruhi belajar, antara lain inteligensi, bakat, minat, perhatian, motif, kesiapan, dan kematangan,
- d. Faktor kelelahan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani dapat dilihat dengan lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan sehingga minat dan dorongan menjadi hilang.

#### 2. Faktor ekstern

- a. Faktor keluarga dapat berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan, dan keadaan ekonomi keluarga,
- b. Faktor sekolah dapat berupa kurikulum, metode mengajar, relasi siswa dengan siswa, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, metode belajar, tugas rumah, dan keadaan genung,
- c. Faktor masyarakat dapat berupa teman bergaul, mass media, kegiatan siswa dalam masyarakat, bentuk kehidupan masyarakat,

Dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar ada dua yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern



berarti faktor yang berada dalam diri individu saat belajar, sedangkan faktor ekstern berarti faktor dari luar diri peserta didik yang dapat berpengaruh dalam proses belajar.

#### 2.1.3.4 Pengertian Pembelajaran

Gagne (1981) dalam Rifai dan Anni (2012:157) pembelajaran adalah beberapa peristiwa pada peserta didik yang berasal dari luar dan dirancang agar peserta didik mendapatkan informasi untuk mendukung proses belajar sehingga mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Rifai dan Anni (2012:158) pembelajaran adalah sekumpulan proses individu yang dapat merubah pikiran seorang ke dalam sejumlah informasi yang akan menghasilkan sebuah hasil belajar dalam bentuk ingatan.

Pendapat Briggs (1992) dalam Rifai dan Anni (2012:159) berpendapat bahwa pembelajaran adalah peristiwa yang dapat mempengaruhi peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungan sehingga dapat membantu proses komunikasi dengan mudah. Majid (2013:103) bahwa pembelajaran adalah proses yang berisi langkah-langkah yang berbentuk perencanaan dalam mengajar sehingga pelaksanaannya dalam mencapai hasil yang diinginkan.

Suprpto, dkk (2017:1-10) dalam penelitian yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran dan Kreativitas terhadap Hasil Belajar IPS di SDN Jaka Mulya Bekasi Selatan mengemukakan bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh diri peserta didik untuk memfasilitasi dan meningkatkan kualitas belajar.

Dari pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses atau cara yang diberikan guru untuk peserta didik dalam berinteraksi dan komunikasi dengan lingkungannya sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar dan dapat tercapainya tujuan yang diharapkan. Dari paparan ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses atau cara yang diberikan guru kepada peserta didik untuk dapat membantu interaksi dan komunikasi dengan lingkungan sehingga dapat tercapainya tujuan.

### 2.1.3.5 Komponen Pembelajaran

Komponen pembelajaran dilibatkan dalam proses pembelajaran untuk melaksanakannya. Rifai dan Anni (2012:159) berpendapat tentang komponen pembelajaran antara lain:

#### 1. Tujuan

Tujuan digunakan untuk pencapaian kegiatan pembelajaran. Pencapaian kegiatan pembelajaran berupa pengetahuan, keterampilan atau sikap yang dirumuskan sehingga dapat mempermudah dalam menentukan kegiatan pembelajaran.

#### 2. Subjek pembelajaram

Subjek pembelajaran merupakan komponen utama dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu subjek dan juga berperan sebagai objek pembelajaran adalah peserta didik yang melakukan proses belajar-mengajar sehingga dapat mengalami perubahan tingkah laku.

#### 3. Materi pelajaran

Sistem pembelajaran berisi materi pelajaran yang berada dalam Silabus, RPP, dan buku sumber. Materi pelajaran dapat memberikan warna dan bentuk sehingga dapat dideskripsikan secara jelas dan berpengaruh terhadap proses pembelajaran.

#### 4. Strategi pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, guru dapat memilih model, metode, dan teknik yang dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, guru harus mempertimbangkan tujuan yang akan dicapai, karakteristik pada peserta didik, materi yang akan disampaikan, dan lain-lain agar strategi yang disusun guru dapat berjalan sesuai keinginan.

## 5. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian materi. Media pembelajaran memiliki peran sebagai berikut: (1) dapat memperbesar benda atau objek yang kecil bahkan tidak tampak, (2) benda atau objek yang jauh dapat disajikan pada peserta didik, (3) menyajikan peristiwa yang rumit, kompleks dan berlangsung cepat.

## 6. Penunjang

Buku sumber, fasilitas belajar, alat pelajaran, dan sebagainya merupakan komponen penunjang dalam pembelajaran. Komponen ini berfungsi sebagai melengkapi, mempermudah, dan memperlancar saat proses pembelajaran berlangsung tetapi guru harus memilih dan memperhatikan komponen penunjang dengan tepat dan baik.

### **2.1.4 Hasil Belajar**

#### 2.1.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Rifa'I dan Anni (2012:69) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada peserta didik yang harus dicapai setelah melakukan kegiatan belajar yang telah dirumuskan dalam tujuan. Dimiyati dan Mudjiono (202015:3-4) mengemukakan bahwa hasil belajar ialah hasil dari interaksi antara guru dan peserta didik. Hasil belajar dapat berupa hasil yang dapat diukur seperti angka di rapor. Selain itu hasil belajar dapat berupa terapan dari pengetahuan dan informasi yang telah diberikan guru pada saat proses pembelajaran.

Dari paparan ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik yang berupa hasil yang dapat diukur dan hasil yang dapat diterapkan sehingga harus dicapai dalam proses pembelajaran.

#### 2.1.4.2 Klasifikasi Hasil Belajar

Benyamin S. Bloom menyampaikan tiga taksonomi yang disebut sebagai ranah belajar, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik (Rifa'i 2012:70-75).

1. Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif dalam penelitian ini berkaitan dengan hasil belajar siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) mendapat perlakuan.
2. Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Ranah afektif antara lain penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan pembentukan pola hidup.
3. Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Ranah psikomotorik memiliki beberapa kategori antara lain persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian, dan kreativitas.

Dari pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif yang berkaitan dengan pengetahuan, ranah efektif yang berkaitan dengan sikap, dan ranah psikomotorik yang berkaitan dengan keterampilan.

#### 2.1.5 Media Pembelajaran

##### 2.1.5.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Menurut Arsyad (2013: 3) media pembelajaran adalah sebuah alat bantu pada proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas yang berisi berbagai pesan atau

informasi yang disampaikan kepada siswa. Menurut Asyhar (2011:8) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber kepada penerima secara terencana sehingga proses belajar dapat berjalan secara efektif dan efisien.

Djamarah (2010:120) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat bantu untuk mencapai tujuan pengajaran yang digunakan sebagai penyalur pesan dari pengirim ke penerima. Sedangkan menurut Daryanto (2016:4) media pembelajaran pada dunia pendidikan adalah media yang digunakan sebagai alat dan bahan pada saat kegiatan belajar mengajar.

Beberapa paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang digunakan oleh guru guna membantu proses pembelajaran agar tercapai tujuan yang telah ditetapkan sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat menarik minat peserta didik dan dapat termotivasi dalam belajar. Berkaitan dengan penelitian ini, media yang dikembangkan untuk proses pembelajaran menggunakan media *flash card* berbantuan *edutainment* sebagai sarana untuk mempermudah penyampaian materi gaya muatan pelajaran IPA kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus.

#### 2.1.5.2 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2013:20) ada empat fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media sebagai sumber belajar

Media sebagai sumber belajar berarti peserta didik dapat memperoleh pesan dan informasi sehingga dapat membentuk pengetahuan baru.

2. Fungsi sematik

Fungsi sematik berarti peserta didik dapat menambah kosakata baru dari sebuah pengetahuan yang baru sehingga peserta didik dapat merepresentasikan suatu keadaan atau benda.

### 3. Fungsi manipulatif

Fungsi manipulatif berarti media dapat menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa.

### 4. Fungsi fiksatif

Fungsi fiksatif berarti media dapat merekam pada suatu peristiwa atau objek.

### 5. Fungsi distributif

Fungsi distributif berarti media dapat dilihat oleh peserta didik dalam jumlah besar dan dalam jangkauan yang luas sehingga dapat meningkatkan efisien.

### 6. Fungsi psikologis

Fungsi psikologis berarti media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti fungsi atensi (menarik perhatian), fungsi afektif (menumbuhkan emosi), fungsi kognitif (menambah pengetahuan), fungsi imajinatif (menumbuhkan kreativitas), fungsi psikomotorik (menambah keterampilan), dan fungsi motivasi (menambah motivasi).

### 7. Fungsi sosio-kultur

Fungsi sosio-kultur berarti media pembelajaran dapat memberikan rangsangan dan pemahaman bahwa peserta didik dapat menghargai berbagai perbedaan.

Fungsi media pembelajaran menurut Daryanto (2016:10) sebagai berikut:

1. Menyaksikan kejadian atau objek pada masa lampau,
2. Mengamati kejadian atau objek yang sukar dikunjungi, jarang terjadi serta berbahaya jika didekati,
3. Dapat memperoleh gambaran kejadian atau objek yang jelas, sukar diamati karena ukuran serta sukar ditangkap ,

4. Dapat mendengarkan suara yang sukar ditangkap oleh telinga secara langsung,
5. Dapat membandingkan sesuatu,
6. Dapat melihat proses yang berlangsung secara lambat dan sebaliknya dapat melihat proses yang secara cepat,
7. Dapat melihat bagian yang tersembunyi serta melihat rangkaian dari rangkaian pengamatan yang lama,
8. Dapat mengamati objek secara bersamaan,
9. Dapat belajar sesuai kemampuan, minat, dan temponya masing-masing.

Berdasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa, meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran serta memperjelas konsep abstrak menjadi konkret.

#### 2.1.5.3 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai manfaat bagi siswa dan guru. Arsyad (2013:27-28) mengemukakan beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar.

1. Media pembelajaran dapat memperjelas dalam penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar,
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi dalam belajar, dapat berinteraksi langsung antara siswa dan lingkungannya, dan siswa dapat belajar secara mandiri sesuai keinginan dan minat,
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, seperti (1) objek atau benda yang terlalu besar dapat diganti saat di ruang kelas, (2) objek atau benda yang terlalu kecil dapat disajikan menggunakan dengan bantuan mikroskop, gambar, (3) kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui

rekaman video, film, foto, slide, (4) objek atau proses yang sulit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret dengan gambar, film, slide, atau simulasi computer, (5) kejadian atau percobaan yang membahayakan dapat dipraktikkan dengan media seperti computer, film, dan video, (6) peristiwa alam seperti letusan gunung berapi atau proses yang terjadi dalam waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dalam bentuk rekaman.

4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan siswa dan memungkinkan terjadi interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

Midun (2009) dalam Asyhar (2011:40-41) menjelaskan beberapa manfaat dalam penggunaan media pembelajaran, antara lain:

1. Media pembelajaran yang bervariasi dapat memperluas wawasan pengetahuan dan informasi dalam menyampaikan materi pembelajaran yang diberikan di kelas,
2. Dengan menggunakan berbagai jenis media, siswa akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran,
3. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada siswa,
4. Media pembelajaran menyajikan informasi yang sulit diadakan, dikunjungi atau dilihat oleh siswa, baik karena ukuran yang terlalu besar dan kecil, rentang waktu yang panjang, dan kejadian yang lama,
5. Media pembelajaran dapat memberikan informasi dan pengetahuan yang akurat dan terbaru,
6. Media pembelajaran dapat menambah motivasi dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran karena tampilan media yang menarik,
7. Media pembelajaran dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis dan menggunakan imajinasinya sehingga siswa dapat kreatif dan berkarya,
8. Penggunaan media dapat meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran karena guru dapat menjangkau siswa di tempat yang berbeda-



beda dan di dalam ruang lingkup yang tak terbatas pada suatu waktu tertentu,

9. Media pembelajaran dapat memecahkan masalah pendidikan atau pengajaran baik secara kecil maupun besar.

Dari beberapa pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran, yaitu dapat mempermudah guru dapat menyampaikan materi pelajaran yang sifatnya terlalu besar, terlalu kecil, kejadian yang sulit untuk diamati, dan kejadian yang lama untuk diamati sehingga siswa dapat mendapatkan informasi dan pengetahuan dengan mudah serta meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa sehingga timbullah interaksi antara siswa, guru, masyarakat, dan lingkungan, dan dapat meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran baik dari guru dan siswa.

#### 2.1.5.4 Jenis Media Pembelajaran

Jenis dan format media yang sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran, tetapi menurut Asyhar (2011:44) media dapat dikelompokkan menjadi empat jenis.

##### 1. Media visual

Media visual adalah media yang hanya menggunakan indera penglihatan peserta didik. Keberhasilan pengalaman belajar siswa ditentukan oleh kemampuan penglihatan peserta didik. Contoh media visual antara lain: (a) media cetak seperti buku, modul, peta, gambar, dan poster, (b) model dan prototype seperti globe bumi, dan (c) media realitas alam sekitar dan sebagainya.

##### 2. Media audio

Media audio adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang siswa alami akan berhasil dengan ditentukan oleh kemampuan pendengaran peserta didik. Pesan dan informasi yang diterima dapat berupa pesan verbal dan

pesan nonverbal. Pesan verbal berupa bahasa lisan, kata-kata, dan lain-lain, sedangkan pesan nonverbal berupa bentuk bunyi-bunyian, music, bunyi tiruan, dan lain-lain. Contoh dari media audio adalah tape recorder, radio, dan CD player.

### 3. Media audio visual

Media audio visual adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran. Pesan dan informasi yang disalurkan melalui media ini adalah pesan verbal dan pesan nonverbal. Contoh media audio visual adalah film, video, program TV, dan lain-lain.

### 4. Multimedia

Multimedia adalah media yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran dengan melibatkan beberapa jenis media yang terintegrasi sehingga melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran.

Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran ada empat yaitu media visual, media audio, media audio visual, dan multimedia. Pada penelitian ini media yang digunakan adalah jenis media audio visual yaitu media *flash card* yang berbentuk kartu dibantu dengan *edutainment* yang berupa nyanyian-nyanyian yang berisi materi gaya.

#### 2.1.5.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria pemilihan media pembelajaran menurut (Asyhar 2011: 81) sebagai berikut:

1. Jelas dan rapi berarti media yang baik harus jelas dan rapi dalam penyajian,
2. Bersih dan menarik berarti media harus menarik dan tidak ada gangguan yang terjadi pada gambar, teks, suara, video,
3. Cocok dengan sasaran berarti media harus tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, dan kelompok kecil,

4. Relevan dengan topik yang diajarkan berarti media harus sesuai dengan topik, isi, fakta, konsep, prinsip, prosedural atau generalisasi,
5. Sesuai dengan tujuan pembelajaran berarti media harus sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan,
6. Praktis, luwes, dan tahan berarti guru harus mampu memilih media yang ada, mudah diperoleh, dan mudah dibuat agar guru dapat membuat sendiri,
7. Berkualitas baik berarti media harus memiliki kualitas yang baik agar dapat digunakan secara berulang,
8. Ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar berarti media yang dibuat atau dipilih harus memiliki ukuran yang sesuai dengan lingkungan kelas.

Menurut Arsyad (2013:74) mengemukakan bahwa beberapa kriteria pemilihan media yang perlu diperhatikan antara lain:

1. Media yang dibuat harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai,
2. Media dapat mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi,
3. Media harus praktis, luwes, dan bertahan agar dapat digunakan guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru,
4. Guru harus terampil dalam menggunakan media yang ada,
5. Media harus tepat sasaran dalam penggunaannya sehingga media dapat efektif untuk digunakan,
6. Media yang dibuat harus memiliki mutu teknis yang baik sehingga pesan atau informasi yang disampaikan harus jelas.

Berdasarkan pendapat tersebut disimpulkan bahwa kriteria dalam memilih media harus memperhatikan beberapa hal diantaranya: media harus bisa menarik minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran, media harus sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran, dan media harus sesuai dengan kebutuhan siswa.

#### 2.1.5.6 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Daryanto (2016:14) Dale membuat jenjang konkrit-abstrak dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata menuju peserta didik sebagai pengamat kejadian nyata, lalu ke peserta didik sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan media dan terakhir peserta didik sebagai pengamat kejadian yang disajikan menggunakan simbol. Jenjang konkrit-abstrak ditunjukkan dalam bentuk kerucut pengalaman (*cone of experiment*).

Kerucut pengalaman Edgar Dale menurut Arsyad (2013: 13) adalah elaborasi dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner. Hasil belajar yang diperoleh seseorang dimulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan lalu benda tiruan, sampai kepada lambing verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media dalam penyampaian pesan.

Arsyad (2011:49) berpendapat bahwa penggambaran Dale dalam kerucutnya yaitu jenjang pengalaman belajar yang disusun secara berurutan menurut tingkat kekonkretan dan keabstrakkan pengalaman. Kerucut pengalaman Dale (Daryanto 2016:15) sebagai berikut:



**Gambar 2.7** Kerucut Pengalaman Edgar Dale (1970)

Pada gambar kerucut pengalaman Edgar Dale berisi tentang sisi kanan menunjukkan kemampuan yang akan peserta didik dapatkan terhadap jenis kegiatan yang dilakukan seperti membaca, mendengar, melihat, dll. Sedangkan pada sisi kiri menunjukkan angka presentase mengenai besarnya peserta didik dalam mengingat dan memahami sesuatu dengan tingkatan jenis kegiatan yang dilakukannya. Berdasarkan tingkatan kegiatan maka didapatkan pengalaman sebagai berikut:

1. Pengalaman melalui lambang kata. Pengalaman ini diperoleh dalam buku atau bahan bacaan,

2. Pengalaman melalui pendengaran. Pengalaman ini diperoleh dengan mendengarkan seseorang baik secara langsung ataupun tidak langsung seperti radio, rekaman suara, dll,
3. Pengalaman melalui gambar visual. Pengalaman ini diperoleh pada sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi seperti lukisan, postes, dll,
4. Pengalaman melalui video. Pengalaman ini diperoleh dari pemutaran video baik berasal dari televisi maupun media lainnya,
5. Pengalaman melalui pameran atau situs. Pengalaman ini diperoleh melalui pertunjukkan hasil pekerjaan siswa atau pertunjukkan lainnya,
6. Pengalaman melalui demonstrasi. Pengalaman ini diperoleh melalui pertunjukkan mengenai suatu hasil atau suatu proses,
7. Pengalaman melalui karya wisata. Pengalaman ini diperoleh dengan mengajak peserta didik untuk mengunjungi suatu tempat guna melihat objek secara nyata dan langsung,
8. Pengalaman melalui diskusi. Pengalaman ini diperoleh dengan merancang pembelajaran kelompok sehingga antar peserta didik dapat saling berbagi atau bertukar informasi mengenai suatu masalah,
9. Pengalaman tiruan. Pengalama ini diperoleh melalui benda-benda atau kejadian-kejadian tiruan yang sebenarnya,
10. Pengalaman langsung. Pengalaman ini diperoleh dengan berhubungan secara langsung dengan benda, kejadian, atau objek yang sebenarnya.

Pada gambar pengalaman Edgar Dale pembelajaran dibagi menjadi dua yakni aktif dan pasif. Pada pembelajaran yang pasif memiliki berbagai kegiatan untuk tercapainya keberhasilan dalam menguasai materi dan daya ingat. Pada kegiatan membaca memberikan hasil sebesar 10%, kegiatan mendengarkan memberikan hasil sebesar 20%, melihat secara langsung memberikan hasil sebesar 30%, serta melihat dan mendengar memberikan hasil sebesar 50%. Sedangkan pada pembelajaran yang aktif memiliki kegiatan seperti kegiatan mengucapkan, mengajarkan, memperagakan, dan berdiskusi memberikan hasil sebesar 70% dan

kegiatan melakukan secara langsung dan mandiri memberikan hasil sebesar 90% (Ashyar, 2011: 22).

Kemampuan yang dicapai peserta didik pada tingkatan kegiatan membaca dan mendengarkan adalah hanya pada mampu mendefinisikan, menggambarkan, membuat daftar, dan menjelaskan saja. Kemampuan yang dicapai peserta didik pada tingkatan kegiatan melihat gambar, menonton video, menghadiri pameran, dan melihat demonstrasi adalah mampu menunjukkan, merapkan, dan mempraktikkan. Sedangkan kemampuan yang dicapai peserta didik pada tingkatan kegiatan diskusi, simulasi, dan melakukan hal yang nyata adalah mampu menganalisis, menentukan, membuat dan mengevaluasi suatu kegiatan pembelajaran sehingga pengalaman dan pengetahuan akan bertambah dan semakin luas.

Berdasarkan kerucut pengalaman tersebut, peneliti mengembangkan media *flash card* berbantuan *edutainment*. Media *flash card* berbantuan *edutainment* mencakup kegiatan secara langsung dan mandiri dengan menggunakan pengalaman tiruan dan pengalaman secara langsung. Pengalaman tiruan diperoleh saat siswa menggunakan media *flash card* berbantuan *edutainment* yaitu berupa kartu yang berisi gambar, soal, jawaban, permainan monopoli, dan nyanyian yang berisi tentang materi gaya. Pengalaman secara langsung diperoleh siswa saat melakukan proses percobaan yang berisi tentang materi gaya. Siswa akan melakukan secara langsung dan mandiri untuk memperoleh pengetahuan dan pengalamannya secara langsung. Kegiatan secara langsung dan mandiri merupakan kegiatan aktif yang memberikan keberhasilan dalam menguasai materi dan daya ingat sebesar 90% setelah siswa memperoleh materi yang didapatkannya. Peneliti memilih *flash card* karena media ini memiliki beberapa kelebihan, yaitu mudah dibawa kemana-kemana, gampang diingat, media yang menyenangkan, serta praktis. Media *flash card* akan dipadukan dengan *edutainment* dengan memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, seperti memberikan permainan berupa permainan monopoli, bernyanyi dengan diiringi tepuk, pengaturan tempat duduk siswa, serta memberikan metode dan model pembelajaran yang bervariasi.

## 2.1.6 IPA

### 2.1.6.1 Pengertian IPA

Wisudawati dan Sulistyowati (2014:22) menyatakan bahwa IPA adalah ilmu yang diperoleh dan dikembangkan melalui percobaan (induktif) namun perkembangan selanjutnya IPA diperoleh dan dikembangkan melalui teori (deduktif). Ada dua hal yang berkaitan dan tidak dapat terpisahkan dengan IPA, yaitu IPA sebagai produk, pengetahuan IPA yang berupa faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif, dan IPA sebagai proses, yaitu kerja ilmiah. Menurut Subiyanto (1988) dalam Wisudawati dan Sulistyowati (2014:23) menyatakan bahwa IPA adalah suatu cabang pengetahuan yang berisi observasi dan klasifikasi fakta-fakta yang tersusun secara sistematis serta didapat melalui jalan studi dan praktik sehingga menunjukkan berlakunya hukum-hukum umum. Sedangkan Carin dan Sund (1993) dalam Wisudawati dan Sulistyowati (2014:24) mendefinisikan IPA sebagai pengetahuan sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku secara universal (umum), dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen.

Cain dan Evans (1993:3) dalam jurnal kreatif Masita dan Wulandari (2018:191-198) mengemukakan bahwa ada empat hakikat IPA, yaitu (1) *Science as Contents or product* atau IPA sebagai produk meliputi fakta-fakta, hukum-hukum, prinsip-prinsip, dan teori IPA yang sudah diterima kebenarannya; (2) *Science as process* atau IPA sebagai proses yaitu IPA merupakan suatu proses atau metode ilmiah untuk mendapatkan pengetahuan seperti pengamatan, percobaan, memprediksi, mengklasifikasikan, dll; (3) *Science as attitudes* atau IPA sebagai sikap yaitu IPA berkembang karena adanya sikap ilmiah seperti teliti, terbuka, tekun, jujur, kerjasama, pantang menyerah, dll; (4) *Science as technology* atau IPA sebagai teknologi yaitu IPA terkait dengan peningkatan kualitas makhluk hidup.

Cain dan Evans (1990:3) dalam buku “*Sciencing: An Involvement Approach to Elementary Science Methods*” mengemukakan bahwa pembelajaran IPA memiliki hakikat yang berkaitan antar komponennya sehingga wajib ada untuk



tercapainya hasil belajar yang optimal. Komponen dalam pembelajaran IPA antara lain:

1. IPA sebagai produk (*Content or Product*)

IPA sebagai produk memiliki arti bahwa di dalam IPA terdapat berbagai kebenaran yang diterima, norma-norma, prinsip, dan teori. Pada tingkat dasar, isi yang terkandung dalam IPA dapat dipisahkan dalam tiga bidang antara lain fisik, kehidupan, dan bumi. Ilmu fisik ialah pemeriksaan kejadian tak hidup; ilmu kehidupan adalah penyelidikan makhluk hidup; sedangkan isi ilmu bumi diambil dari bidang astronomi, meteorology, dan geologi.

Pada penelitian ini, pembelajaran IPA sebagai produk dilihat dari ranah kognitif atau pemahaman konsep yang diperoleh siswa pada materi “Gaya”. Pengetahuan yang diperoleh siswa ialah mengenai pengertian gaya, macam-macam gaya, dan pengaruh gaya. Misalnya pengertian gaya adalah sebuah tarikan atau dorongan yang dapat mempengaruhi benda bergerak. Macam-macam gaya yaitu gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya pegas, gaya gesek, dan gaya gravitasi. Pengaruh gaya ada dua yaitu dapat mempengaruhi benda bergerak dan dapat mengubah bentuk benda.

2. IPA sebagai proses (*Process*)

IPA sebagai proses berarti IPA merupakan suatu proses atau metode dalam mendapatkan pengetahuan. Pada usia sekolah dasar, metode ilmiah ditumbuhkan melalui beberapa tahapan yang telah ditentukan. Dalam memperoleh pengetahuan, dilakukan dengan cara melakukan atau menyelidiki sehingga dapat tercapai sebuah tujuan. Keterampilan inkuiri termasuk dasar berbagai pembelajaran. Kegiatan mengumpulkan, mengorganisir, menganalisis, dan mengevaluasi merupakan tujuan IPA.

Pada penelitian ini, IPA sebagai proses diartikan sebagai proses yang dilakukan dalam menemukan pengetahuan berupa pengertian gaya, macam-macam gaya, dan pengaruh gaya. Siswa melakukan proses percobaan seperti gaya magnet, gaya gesek, mengubah bentuk benda, dll. Sebagai contoh

percobaan gaya magnet. Siswa diberikan magnet batang. Kemudian siswa mengumpulkan benda-benda di sekitarnya. Siswa mendekatkan masing-masing benda yang telah dikumpulkan dengan magnet. Kemudian siswa mencatat benda-benda yang dapat ditarik oleh magnet dan benda-benda yang tidak dapat ditarik oleh magnet. Siswa akan mengetahui tentang benda yang dapat ditarik oleh magnet disebut benda magnetic. Berdasarkan kekuatan daya tarik magnet dapat dibedakan menjadi tiga yaitu benda feromagnetik adalah benda yang dapat ditarik oleh magnet dengan kuat seperti besi, gunting, dll; benda paramagnetic adalah benda yang dapat ditarik oleh magnet dengan lemah seperti aluminium; sedangkan benda diamagnetic adalah benda yang tidak dapat ditarik oleh magnet contohnya plastik, karet, kayu, kain, pulpen, gelas, air, dll.

### 3. IPA sebagai sikap

Pada pembelajaran IPA, guru harus mendorong peserta didik dalam mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah mengenai fenomena alam dan fisik. Anak-anak memiliki rasa ingin tahu sehingga guru harus memfokuskan pembelajaran IPA pada penemuan yang dilakukan oleh siswa secara mandiri guna mengetahui bagaimana dan mengapa fenomena itu dapat terjadi.

Pada penelitian ini, sikap ilmiah dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan media *flash card* berbantuan *edutainment* terlihat ketika siswa menjawab soal-soal serta kegiatan percobaan mengenai materi gaya. Sikap ilmiah tersebut yaitu sikap rasa ingin tahu siswa, kerjasama, jujur, teliti, dan bertanggung jawab.

### 4. IPA sebagai teknologi (*Techonolgy*)

IPA sebagai teknologi mengandung arti bahwa IPA terkait dengan kesiapan peserta didik dalam kehidupan. Aspek penting dalam pembelajaran IPA ialah berkembangnya teknologi yang memiliki hubungan dengan keseharian peserta didik. Penerapan IPA diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan pada kehidupan sehari-hari. Siswa dapat terlibat secara aktif

dalam mengidentifikasi masalah, merumuskan teknologi, dan mengambil tindakan. Dalam pendekatan ini, siswa dapat menerapkan teknologi dalam menyelesaikan permasalahan pada aktifitas sehari-hari. Berdasarkan pengalaman ini, dapat membangun pemahaman tentang peran IPA dalam mengembangkan teknologi dan memberikan kepercayaan pada diri peserta didik dalam menggunakan sebuah teknologi.

Contoh penerapan IPA sebagai teknologi pada penelitian ini yaitu siswa dapat menerapkan materi gaya dalam kehidupan sehari-hari seperti siswa dapat membuat gaya magnet dan membuat gaya listrik yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa IPA adalah suatu cabang pengetahuan yang berisi produk dan kerja ilmiah yang disusun secara sistematis melalui studi dan praktik. Pada pembelajaran IPA harus memiliki empat unsur dan dimasukkan dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat mengembangkan keingintahuan. Empat unsur IPA yaitu IPA sebagai produk, IPA sebagai proses, IPA sebagai sikap, dan IPA sebagai teknologi.

#### 2.1.6.2 Pengertian Pembelajaran IPA

Wisudawati dan Sulistyowati (2014:26) pembelajaran IPA adalah interaksi antara komponen-komponen pembelajaran yang berbentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang sudah ditetapkan dalam bentuk kompetensi. Tugas utama guru IPA adalah melaksanakan proses pembelajaran IPA. Proses pembelajaran IPA ada tiga tahap, yaitu perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian hasil pembelajaran. Selain tiga tahap tersebut, proses pembelajaran IPA harus memperhatikan karakteristik IPA sebagai proses dan IPA sebagai produk.

## 2.1.7 *Flash Card*

### 2.1.7.1 Pengertian *Flash Card*

Susilana dan Riyana (2009:94) berpendapat bahwa *flashcard* adalah media pembelajaran yang berukuran 25x30 cm yang berbentuk kartu dengan gambar-gambar. Gambar pada *flashcard* dapat berupa rangkaian pesan dengan keterangan pada setiap gambar. Arsyad (2013:115) menyatakan bahwa *flashcard* berukuran 8x12 cm yang dapat berisi gambar, teks, atau tanda simbol untuk mempermudah siswa dalam berlatih dan menjadi petunjuk serta rangsangan. *Flashcard* dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kertas yang dihadapi.

Indriana (2011:68) mengemukakan bahwa *flashcard* adalah media pembelajaran yang seukuran *postcard* atau sekitar 25x30 cm berbentuk kartu bergambar. Gambar pada kartu dapat ditampilkan berupa gambaran tangan atau foto, atau gambar/foto yang sudah ada dan ditempelkan pada lembaran kartu-kartu.

Penelitian yang dilakukan oleh Hamer dan Rohimajaya (2018: 167-177) yang berjudul “*Using Flash Card as Instructional Media to Enrich the Students’ Vocabulary Mastery in Learning English*” menjelaskan bahwa *Flash card* adalah sebuah media dalam proses pembelajaran yang sangat berguna dalam proses belajar mengajar sehingga dapat mendukung berlangsungnya pembelajara. *Flash card* dapat berisi kata, kalimat, gambar sederhana yang dapat digunakan untuk mempelajari dan menghafal informasi dengan mudah.

Penelitian yang dilakukan oleh Fukushima (2019:1-19) yang berjudul “*Enhanced Flashcards For Second Language Vocabulary Learning With Emotional Binaural Narration*” mengemukakan bahwa *Flash card* adalah kartu yang dapat digunakan untuk menulis, mengingat, membaca, dan sebagainya yang memiliki tujuan masing-masing sehingga desain flash card beraneka ragam.

Dari paparan ahli, dapat disimpulkan bahwa *flash card* adalah media pembelajaran berbentuk kartu bergambar yang memiliki ukuran tertentu yang berisi gambar, simbol, teks, atau tanda simbol lainnya. Berkaitan dengan penelitian ini, media *flash card* memiliki ukuran 8x12 cm. Dengan memberikan gambar, soal

pertanyaan, dan jawaban yang dapat menarik siswa untuk menemukan jawaban yang sesuai dengan pertanyaannya.

#### 2.1.7.2 Kelebihan *Flash Card*

Kelebihan *flashcard* menurut Susilana dan Riyana (2009:95) yaitu

1. Mudah dibawa-bawa: ukuran *flashcard* yang kecil dapat digunakan dan disimpan diberbagai tempat.
2. Praktis: guru tidak perlu memiliki keahlian khusus dalam menggunakan *flashcard*.
3. Gampang diingat: karakteristik media *flashcard* adalah dengan menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartunya. Hal tersebut dapat dikombinasi dengan gambar dan teks yang dapat memudahkan siswa dalam mengenali serta mengingat suatu konsep.
4. Menyenangkan: selain kemampuan kognitif yang diharapkan juga dapat melatih kemampuan psikomotorik. Hal tersebut ditunjukkan bahwa media *flashcard* dapat dilakukan dengan memberikan berbagai permainan.

Kelebihan media *flashcard* menurut Indriana (2011:69) sebagai berikut:

1. Mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya yang seukuran postcard,
2. Praktis dalam membuat dan menggunakannya, sehingga siswa dapat menggunakan kapan pun untuk belajar dengan media ini,
3. Gampang diingat karena media ini berisi gambar, huruf, dan angka yang menarik perhatian siswa sehingga dapat diingat pesan dalam waktu lama,
4. Media pembelajaran yang menyenangkan karena dapat digunakan dalam bentuk permainan.

Dari paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *flashcard* ada empat yaitu mudah dibawa kemana-kemana, gampang diingat, media yang menyenangkan, dan praktis.

## **2.1.8 *Edutainment***

### **2.1.8.1 Pengertian *Edutainment***

Hamid (2011:20) mengemukakan bahwa *edutainment* adalah cara untuk membuat proses pendidikan dan proses pembelajaran menjadi menyenangkan, sehingga siswa dapat dengan mudah menerima materi pembelajaran tanpa merasa bahwa mereka sedang belajar.

Widiasmoro (2018:28) berpendapat bahwa *edutainment* adalah upaya untuk memberikan materi pembelajaran satu atau lebih mata pelajaran dengan memasukkan berbagai hiburan untuk melahirkan perilaku-perilaku sosiokultur tertentu. Berbagai hiburan tersebut dapat berupa acara televisi, permainan, film, musik, dan lain sebagainya. *Edutainment* juga dapat berupa pendidikan di alam bebas dengan berinteraksi secara langsung tentang kehidupan hewan dan habitatnya.

Lestari (2019:110-119) dalam penelitiannya yang berjudul *The Application of Edutainment Method in Developing Beginner-Level Writing Competency for Students of Early Grade in Elementary School* mengemukakan bahwa *edutainment* adalah fungsi pendidikan yang dikombinasi dalam sebuah konten yang dapat disajikan berupa hiburan yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga dapat menstimulus peserta didik dalam berbagai kegiatan di sekolah.

Dari paparan para ahli, dapat disimpulkan bahwa *edutainment* adalah upaya yang dapat dilakukan oleh guru saat proses pembelajaran yang berisi hiburan berupa permainan, musik, film, dan lain sebagainya yang menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat dengan mudah menerima materi pembelajaran. Dalam penelitian ini, *edutainment* akan berisi sebuah permainan monopoli dan nyanyian yang berisi materi gaya. Peserta didik akan senang dan tidak merasa sedang belajar.

### **2.1.8.2 Prinsip-prinsip *Edutainment***

Widiasworo (2018:95) menyatakan prinsip-prinsip *edutainment* sebagai berikut:

### 1. Menvariasikan metode pembelajaran

Guru dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran selain metode ceramah dan diskusi agar siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran seperti metode demonstrasi, metode ceramah plus, metode resitasi, metode eksperimental, metode study tour (karyawisata), metode latihan keterampilan (Drill Method), metode pengajaran beregu, metode peer teaching, dan metode global. Metode tersebut memiliki kelebihan dan kekurangannya, sehingga guru dapat menvariasikan berbagai metode tersebut dalam menyampaikan pembelajaran.

### 2. Menggunakan berbagai model pembelajaran

Agar kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan mengaktifkan siswa, guru dapat menggunakan berbagai model pembelajaran. Model pembelajaran dapat digunakan dengan menyesuaikan materi pelajaran yang akan disampaikan. Selain menyesuaikan materi pelajaran, guru juga perlu memahami setiap karakteristik mata pelajaran sehingga pembelajaran dapat berlangsung efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan guru antara lain *discovery learning*, *problem based learning*, *project based learning*, *contextual teaching and learning*, *directive learning*, dan sebagainya. Model pembelajaran yang bervariasi dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga siswa berantusias dan tidak merasa bosan dalam menerima materi pelajaran dengan berbagai suasana yang berbeda.

### 3. Menggunakan games atau permainan.

Bermain adalah aktivitas yang identik dengan anak-anak. Anak dapat bebas bermain namun tetap memberikan pendidikan dalam setiap permainan. Games atau permainan dapat diterapkan pada pembelajaran untuk jenjang SD dan SMP, sedangkan jenjang SMA dapat digunakan sebagai selingan yang sedikit. Permainan yang digunakan mampu membangun suasana kelas menjadi senang, semangat, antusias dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga tujuan

pembelajaran dapat dicapai dalam suasana yang menyenangkan meskipun membahas hal-hal yang sulit. Permainan yang dapat guru gunakan antara lain, teka-teki, monopoli, kartu remi, dan sebagainya.

4. Adanya *ice breaking* saat jenuh.

Dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa akan mengalami kejenuhan sehingga dapat menghambat proses pembelajaran. Untuk mengatasi kejenuhan yang dialami oleh siswa, guru dapat membuat suasana menjadi menyenangkan dengan memberikan *ice breaking*. *Ice breaking* dapat membuat suasana yang ramai menjadi lebih kondusif dan membuat siswa lebih siap menerima materi pelajaran.

5. Adanya humor untuk menyegarkan suasana.

Pembelajaran yang serius dapat menyebabkan siswa bosan dan tidak memiliki minat untuk belajar. Kondisi tersebut berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa sehingga guru harus menjaga agar siswa tetap termotivasi untuk belajar. Salah satu cara untuk menjaga motivasi siswa untuk belajar dengan memberikan humor. Humor dapat menyegarkan kembali kondisi siswa yang merasa bosan. Selain menyegarkan kembali kondisi siswa, humor dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Siswa akan mendapatkan pengalaman tersendiri sehingga materi yang diterima akan lebih mudah untuk diingat.

6. Mengajak peserta didik bernyanyi.

Pada pembelajaran tertentu, guru dapat berkreasi dengan mengajak siswa untuk bernyanyi. Guru dapat menggunakan berbagai lagu namun syairnya diganti dengan materi pelajaran agar siswa lebih mudah mengingat materi yang disampaikan. Bernyanyi adalah suatu kehiatan yang mengasyikkan. Siswa merasa lebih senang bahkan siswa tidak menyadari bahwa sedang belajar.



#### 7. Menggunakan berbagai media dan sumber belajar.

Benda yang ada di lingkungan sekolah dapat dimanfaatkan sebagai media dan sumber belajar. Media dan sumber belajar tidak hanya LKS, majalah, Koran, buku paket, atau internet, namun rumput bahkan sampah dapat kita gunakan sebagai sumber belajar. Beberapa benda dan lingkungan yang dapat dimanfaatkan guru sebagai media dan sumber belajar seperti, makhluk hidup dan benda di sekitar, gambar, alam bebas, dan sebagainya. Memanfaatkan berbagai benda yang ada di lingkungan sekitar dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa sehingga proses pembelajaran yang terjadi akan lebih bermakna dan menarik bahkan pembelajaran menjadi lebih konkret.

#### 8. Memanfaatkan kemajuan teknologi informasi.

Pesatnya kemajuan teknologi informasi mengharuskan guru untuk dapat memanfaatkan. Guru harus memiliki wawasan yang luas mengenai perkembangan teknologi informasi khususnya perkembangan ilmu pengetahuan. Guru dapat memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dengan menggunakan internet sebagai sumber belajar. Internet dapat diakses terkait materi pelajaran yang akan lebih luas, lebih kompleks, dan lebih mendalam.

#### 9. Memanfaatkan koran, majalah, televisi, dan media lain.

Koran, majalah, televisi, dan media lain sebagai salah satu sumber informasi yang dapat digunakan sebagai sumber belajar. Pembelajaran dengan menggunakan media tersebut, dapat digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.

#### 2.1.9.3 Metode Pembelajaran *Edutainment*

Hamid (2011:209) mengemukakan beberapa metode pembelajaran yang bersifat interaktif sebagai berikut:

1. Metode ceramah

Metode ceramah adalah metode yang sudah lama dan sering digunakan guru dalam setiap pembelajaran sehingga metode ini dikenal sebagai metode tradisional.

2. Metode proyek.

Metode proyek adalah metode yang digunakan guru dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri proses pembelajaran sehingga siswa dapat memecahkan masalah dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari.

3. Metode eksperimen.

Metode eksperimen adalah metode dengan memberikan kesempatan kepada siswa baik secara individu atau kelompok sehingga dalam melakukan proses atau percobaan.

4. Metode pemberian tugas dan pembacaan (Recitation)

Metode pemberian tugas dan pembacaan (Recitation) adalah metode yang harus diselesaikan siswa dengan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan mengaitkan tugas-tugas yang lainnya.

5. Metode diskusi

Metode diskusi adalah metode yang melibatkan banyak orang untuk berdiskusi tentang sebuah permasalahan sehingga mendapatkan berbagai alternatif jawaban yang akan dianalisis dan dicari jawaban yang tepat.

6. Metode latihan.

Metode latihan adalah metode yang dilakukan guru agar siswa dapat menguasai keterampilan dan kebiasaan baru sehingga dapat dijadikan bekal dalam kehidupan sehari-hari.

Widiasworo (2018:99) mengemukakan bahwa metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru sebagai berikut:

1. Metode demonstrasi

Metode demonstrasi adalah metode yang dilakukan dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pembelajaran.

2. Metode ceramah plus

Metode ceramah plus adalah metode pembelajaran yang menggabungkan metode ceramah dengan metode yang lain seperti metode Tanya jawab, diskusi, demonstrasi, eksperimen, dan metode yang lain.

3. Metode resitasi

Metode resitasi adalah metode yang diberikan oleh guru dengan mengharuskan siswa membuat resume menggunakan kalimat sendiri.

4. Metode eksperimental

Metode eksperimental adalah metode pembelajaran yang digunakan guru dengan cara siswa melakukan percobaan dengan mengalami sendiri dan membuktikan materi yang dipelajarinya.

5. Metode study tour (karyawisata)

Metode study tour (karyawisata) adalah metode pembelajaran dengan mengajak siswa mengunjungi suatu objek atau tempat guna memperluas pengetahuan dan wawasan siswa.

6. Metode latihan keterampilan

Metode latihan keterampilan adalah metode pembelajaran yang digunakan guru dengan memberikan pelatihan keterampilan secara langsung ke tempat pelatihan sehingga siswa dapat melihat proses, tujuan, fungsi, kegunaan, dan manfaat.

#### 7. Metode pengajaran beregu

Metode pengajaran beregu adalah metode dengan jumlah guru lebih dari satu yang memiliki tugas. Semua guru membuat soal dan menggabungkan soal tersebut untuk diberikan kepada siswa. Salah satu guru akan ditunjuk sebagai koordinator.

#### 8. Metode peer teaching

Metode peer teaching adalah metode yang dilakukan oleh guru dan dibantu oleh siswa. Guru akan menunjuk satu atau beberapa siswa yang dianggap mampu untuk menyampaikan materi kepada siswa lain.

#### 9. Metode pengajaran beregu (taileren method)

Metode pengajaran beregu (taileren method) adalah metode yang dilakukan oleh guru dengan membrikan materi bagian per bagian tetapi dalam permasalahan yang sama.

#### 10. Metode global (ganze method)

Metode global adalah suatu metode yang diberikan oleh guru dengan cara siswa membaca keseluruhan materi kemudian siswa akan merangkum materi yang diserap atau mengambil intisari dari materi pelajaran.

Dari pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran yang dapat digunakan guru bermacam-macam. Guru dapat bervariasi metode pembelajaran saat melakukan proses pembelajaran. Peserta didik akan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Metode yang digunakan guru harus menyesuaikan materi yang akan disampaikan karena tidak semua metode dapat digunakan dalam materi yang disampaikan oleh guru.

#### 2.1.9.4 Strategi Pembelajaran *Edutainment*

Widiasworo (2018:181) berpendapat bahwa penerapan *edutainment* berbasis karakter dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Memadukan materi pembelajaran dengan kegiatan pembelajaran yang lain, misalnya belajar di luar kelas, bernyanyi, dan lain-lain,
2. Menggunakan berbagai model pembelajaran yang menghibur siswa,

Hamid (2011:235) mengemukakan bahwa strategi mengatur siswa dalam kerangka *edutainment* sebagai berikut:

1. Menggunakan artikel, studi kasus atau pembelajaran berbasis masalah yang dapat menarik siswa untuk mengikuti pelajaran,
2. Siswa dapat membuat pilihan dalam mengikuti proses pembelajaran seperti pemberian tugas, mendemonstrasikan hasil pembelajaran dan evaluasi yang akan dilakukan.
3. Guru menggunakan penilaian atau evaluasi yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa karena siswa memiliki berbagai karakteristik yang berbeda.
4. Guru harus dapat membentuk kerja sama di dalam kelas,
5. Guru harus melibatkan siswa saat melakukan respon yang sifatnya afektif,
6. Guru menggunakan media artikel dan tulisan untuk menyampaikan materi pelajaran,
7. Guru memanfaatkan media berteknologi untuk mendukung proses pembelajaran,
8. Guru dapat menyelenggarakan diskusi di dalam kelas,
9. Guru dapat membantu siswa dalam melakukan refleksi diri terhadap pembelajaran,
10. Guru harus memperhatikan sikap yang tepat saat mengajar di dalam kelas.

Dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *edutainment* berada pada guru dan peserta didik. Guru dan peserta didik dapat bekerja sama dalam menentukan proses pembelajaran yang menyenangkan tetapi materi pembelajaran tetap tersampaikan. Guru harus dapat mengenal karakteristik peserta didik agar materi yang sebelumnya di persiapan dapat berjalan secara efektif dan efisien serta mencapai tujuan yang diharapkan.

### 2.1.9.5 Aplikasi *Edutainment*

Menurut Santoso (2018:61-68) dengan judul Penerapan Konsep *Edutainment* dalam Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bahwa aplikasi *edutainment* dalam proses pembelajaran dapat dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas. Pembelajaran berbasis *edutainment* dapat dilakukan dengan hiburan seperti nyanyian, brain gym, music, out bonda maupun menggunakan metode-metode pembelajaran yang menyenangkan. tujuan dari pembelajaran berbasis *edutainment* adalah terciptanya pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik merasa nyaman, aman, menyenangkan, santai, serta kelas tidak terasa tegang.

Saripudin dan Faujiah (2018:129-149) mengemukakan bahwa perencanaan pembelajaran *edutainment* sama halnya dengan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. guru dapat menyiapkan kegiatan-kegiatan yang menarik, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik sehingga dapat membangkitkan rasa ingin tahu, berpikir kritis, serta menemukan hal-hal baru.

Dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi *edutainment* dalam proses pembelajaran dapat dilakukan di dalam maupun di luar kelas. Pembelajaran berbasis *edutainment* dapat membantu peserta didik dalam membangkitkan rasa ingin tahu, berpikir kritis, dan menemukan hal-hal baru berupa hiburan yang menarik, menyenangkan, dan motivasi bagi peserta didik sehingga tercapai pembelajaran yang diinginkan oleh guru.

## 2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini di dukung oleh beberapa penelitian yang pernah dilakukan. Beberapa penelitian tersebut sebagai berikut.

Penelitian yang dilakukan oleh Alam dan Lestari (2019:284-289) dengan judul Pengembangan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini dalam Memperkenalkan Bahasa Inggris melalui *Flash Card*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Alam dan Lestari menunjukkan bahwa *flash card* yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki peranan penting dalam mengembangkan bahasa reseptif anak usia dini. Hal tersebut terlihat saat guru memperkenalkan *flash card* pada proses kegiatan pembelajaran yang. Kemampuan siswa dalam mendengar atau menyimak serta mengembangkan kemampuan membaca ketika diminta untuk mengucapkan kembali *vocabulary* melalui *flash card* dapat mengembangkan bahasa reseptif anak usia dini.

Penelitian yang dilakukan oleh Safitri, dkk (2018:1-14) dengan judul Pengembangan Media *Flashcard* Tematik Berbasis Permainan Tradisional untuk Kelas IV Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku mengemukakan bahwa media yang digunakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran tematik integratif. Siswa memiliki ketertarikan, pengalaman dan kemudahan dalam penggunaan maupun memahami materi pembelajaran menggunakan *flashcard* tematik berbasis permainan tradisional. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Penelitian yang dilakukan oleh Setyaningsih, dkk (2017:293-300) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Jigsaw* Dengan *Flashcard* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Kelas XI SMA Negeri 2 Loa Janan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebesar 0,000 ( $0,000 < 0,05$ ) yang berarti penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan media *flashcard* berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan media *flashcard*.

Penelitian yang dilakukan oleh Damayati, dkk (2016:175-182) dengan judul Pengembangan Media Visual *Flash Card* pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas VII pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya mampu

mencapai nilai ketuntasan 70 sebanyak 40 orang dengan presentase ketuntasan 93% kelas dengan nilai rata-rata 78,02.

Penelitian yang dilakukan oleh dengan Budiarti (2018:326-338) judul Pengembangan *Flash Card* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan dengan Metode SAS (*Struktural Analitik Sintesis*) Siswa SD Kelas I menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* terhadap hasil belajar membaca permulaan menggunakan *flashcard*. Hal tersebut terlihat pada rata-rata *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen sebesar 54,38 dan 80,25 sedangkan nilai *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol sebesar 54,25 dan 64,60 sehingga membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil rata-rata *posttest* kelas eksperimen dan rata-rata *posttest* kelas kontrol.

Penelitian yang dilakukan oleh Anggraini, dkk (2019:35-40) dengan judul Keefektifan Model *Picture and Picture* Berbantu Media *Flashcard* terhadap Keterampilan Menulis Karangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai sebesar 75, sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata nilai sebesar 60. Sehingga hasil keterampilan menulis menggunakan model *picture and picture* berbantu media *flashcard* pada siswa kelas IV SD Negeri Kalibanteng Kidul 03 Semarang efektif.

Penelitian yang dilakukan oleh Wijayanto dan Sutriyono (2018: 71-76) dengan judul Pengembangan Media *Flashcard* pada Materi *Pythagoras* Bagi Siswa Kelas VIII SMP bahwa *flashcard* yang disusun menggunakan *software* CorelDRAW X7 memperoleh hasil validasi dengan kevalidan aspek materi sebesar 90,00% termasuk dalam kategori sangat baik serta aspek tampilan sebesar 84,74% termasuk dalam kategori sangat baik sehingga *flashcard* valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Analisis lembar kepraktisan diperoleh presentase 81,54% sehingga *flashcard* praktis digunakan dalam pembelajaran. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 0,66 termasuk dalam kategori sedang sehingga *flashcard* dapat membantu siswa dalam belajar sehingga efektif digunakan dalam pembelajaran.



Penelitian yang dilakukan oleh Iswari (2017:119-128) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris berupa *flash card* Bergambar pada Tingkat Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan media gambar berupa *flash card* memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan menggunakan media berupa daftar kosakata (*vocabulary list*). Hal tersebut ditunjukkan dengan menggunakan media gambar berupa *flash card* memiliki hasil nilai yang tinggi dengan rata-rata nilai 68,3 dibandingkan dengan menggunakan media berupa daftar kosakata (*vocabulary list*) yang memiliki hasil nilai lebih rendah dengan rata-rata nilai 24,3. Peningkatan nilai setelah menggunakan metode pembelajaran berupa media gambar *flash card* sebesar 44%. Selain itu siswa sangat senang menggunakan media gambar *flash card* dalam proses belajar dan pembelajaran bahasa inggris karena bentuk dan warna *flash card* yang menarik serta cara penggunaannya yang menyerupai permainan.

Penelitian yang dilakukan oleh Setyawan dan Ibrahim (2019:260-269) dengan judul Pengembangan Media *Flash Card* Berbasis *Pictorial Riddle* pada Materi *Plantae* untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Konsep Siswa SMA/MA Kelas X. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan media *flash card* memperoleh ketuntasan klasikal sebesar 95% dengan nilai gain 0,64 dengan kategori sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *flash card* berbasis *pictorial riddle* pada materi *plantae* untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep siswa SMA/MA kelas X efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Pradana dan Gerhani (2019:25-31) dengan judul Penerapan Media Pembelajaran *Flash Card* untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *flash card* merupakan kartu gambar yang menarik dan mudah dimainkan sehingga anak dapat merespon dan belajar lebih aktif. Media *flash card* dapat sebagai alat bantu guru untuk digunakan anak bermain dan belajar serta dapat digunakan di rumah dengan teman-temannya. Hasil perkembangan bahasa anak dengan menggunakan media *flash card* baik karena anak dapat melaksanakan 2-3

perintah sederhana, dapat menirukan kalimat yang disampaikan dan dapat merespon pertanyaan dengan baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Maslakah dan Setyaningrum (2017:9-16) dengan judul Pengaruh Pendidikan Media *Flash Card* terhadap Pengetahuan Anak tentang Pedoman Umum Gizi Seimbang Di SD Muhammadiyah 21 Baluwarti Surakarta. Hasil penelitian survey pendahuluan menunjukkan bahwa 70,1% siswa memiliki pengetahuan yang kurang mengenai pengetahuan gizi seimbang. Subjek penelitian masing-masing 31 siswa sebagai kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh sebelum dan sesudah diberikan pendidikan dengan media *flash card* terhadap pengetahuan anak tentang pedoman umum gizi seimbang. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai  $p=0,000$  yang berarti bahwa ada perbedaan pengetahuan pedoman umum gizi seimbang pada kelompok perlakuan yang diberikan media *flash card* dengan kelompok kontrol.

Penelitian yang dilakukan oleh Imaniyah, dkk (2018:47-55) dengan judul Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPA Kelas IV SDN Marengan Laok 1 Kecamatan Kalianget Kabupaten Sumenep. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen sebesar 79,11% sedangkan kelas kontrol sebesar 61,95% dengan nilai signifikan 0,005. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu bergambar dengan metode ceramah memiliki pengaruh nyata terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Marengan Laok 1 Kecamatan Kalianget Kabupaten Sumenep.

Penelitian yang dilakukan oleh Setiana, dkk (2020:342-350) dengan judul *The Effect of the Theme-Based Storytelling and Flash Card on Nutritional Knowledge in Early Childhood Education*. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen ekuivalen pre-post test control group. Penelitian ini dilakukan untuk melihat kegiatan anak-anak sebelum dan sesudah tentang pengetahuan gizi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode bercerita berbasis tema dapat meningkatkan pengetahuan gizi anak sebesar 24,45% sedangkan dengan menggunakan *flash card* berbasis tema memiliki nilai lebih

tinggi sebesar 31,84% sehingga penggunaan *flash card* berbasis tema dapat meningkatkan pengetahuan gizi anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Taghizadeh, dkk (2018: 156-171) dengan judul *Digital Games, Songs and Flashcards and their Effects on Vocabulary Knowledge of Iranian Preschoolers* mengemukakan bahwa adanya peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan kosakata siswa sehingga permainan digital, lagu, dan flash card memiliki efek positif pada pembelajaran kosakata siswa untuk bahasa asing. Hal tersebut membuktikan bahwa siswa tidak merasa bosan dan senang dapat belajar kosakata bahasa asing.

Penelitian yang dilakukan oleh Mat, dkk (2017:433-438) yang berjudul *An Action Research on the Effectiveness Uses of Flash Card in Promoting Hijaiyah Literacy among Primary School Pupils* mengemukakan bahwa Peneliti menggunakan metode observasi dan tes lisan. Penelitian ini mengemukakan bahwa menggunakan *flash card* dapat meningkatkan literasi hijaiyah siswa sehingga dapat membantu siswa dalam mengartikulasikan, mengenali dan mengingat huruf-huruf hijaiyah. Hal tersebut terbukti dari 47 responden 27 berhasil meningkatkan daya ingat dan membantu siswa dalam mengartikulasikan, mengenali dan mengingat huruf-huruf hijaiyah.

Penelitian yang dilakukan oleh Rosdiana, dkk (2017:75-89) dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Sains pada Siswa Kelas IV SDN Pragaan Laok 1*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan media permainan monopoli sains dengan rata-rata hasil belajar siswa dari 48,2 menjadi 79,8. Sehingga adanya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media permainan monopoli.

Penelitian yang mendukung penelitian ini dilakukan oleh Sukma, dkk (2018:81-89) dengan judul *Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment dengan Pendekatan Metaphorical Thinking dengan Swish Max*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media pembelajaran berbasis *edutainment*

berbantuan *swishMax* memiliki pengaruh terhadap pemahaman konsep matematis siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil *test* sebelum dan sesudah yaitu 55 dan 71,1.

Penelitian yang dilakukan oleh Rusydi (2018: 138-151) yang berjudul Pengaruh Penerapan Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS Murid SD Kartika XX-I yang mengemukakan bahwa rata-rata hasil tes belajar IPS pada kedua kelompok sebelum menerapkan metode *edutainment* pada kategori kurang dan rata-rata hasil tes belajar IPS setelah menerapkan metode *edutainment* yaitu kelompok eksperimen berada pada kategori baik yaitu mendapatkan nilai 77,50 sedangkan kelompok kontrol berada pada kategori kurang yaitu mendapatkan nilai 45,78 sehingga terdapat perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan antara sebelum dan sesudah menerapkan metode *edutainment* dalam pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Permana, dkk (2019:187-193) dengan judul Penerapan Metode *Edutainment* dan *Story Telling* pada Guru-guru Taman Pendidikan Quran (TPQ) Natiqul Quran. Hasil penelitian mengemukakan bahwa saat pembelajaran guru menerapkan metode *edutainment* dan metode bercerita (*storytelling*) sehingga kreativitas guru dapat meningkat. Selain itu, mampu mengatasi kebosanan dan kejenuhan siswa selama proses pembelajaran yang dengan mengkombinasikan pendidikan dan hiburan sehingga pembelajaran terasa menyenangkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Andrioza dan Zaman (2016:117-144) dengan judul *Edutainment* dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini menggunakan metode penelitian lapangan dengan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan strategi *edutainment* pada mata pelajaran pendidikan agama islam membutuhkan rencana tindakan atau rangkaian kegiatan sebelum melaksanakan proses pembelajaran agar tujuan yang ditetapkan guru dalam prestasi belajar siswa dapat tercapai. Strategi pembelajaran *edutainment* diharapkan dapat mencetak lulusan yang tidak hanya baik dalam nilai atau angkat, namun memiliki

kecerdasan kognitif, emosional, dan kecerdasan spiritual karena penerapan strategi pembelajaran *edutainment* memadukan system edukasi dan entertainment dalam pendidikan sehingga proses pendidikan menjadi lebih menarik dan menghibur peserta didik.

### 2.3 Kerangka Berpikir

Media pembelajaran dapat membantu guru untuk memperkaya wawasan peserta didik. Penggunaan media dalam proses pembelajaran agar dapat terwujud situasi belajar mengajar yang efektif sehingga peserta didik dapat menunjukkan semangat yang antusias dan percaya diri dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dapat membantu peserta didik dalam menerima pelajaran dan pembelajaran akan bermakna sehingga tujuan yang ditetapkan akan tercapai.

Terdapat permasalahan pada pembelajaran IPA di SDN 1 Gribig Gebog Kudus yang berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus. Penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal. Pemahaman konkret peserta didik yang kurang dalam mengikuti pembelajaran. Materi pelajaran yang cenderung banyak sehingga peserta didik kurangnya latihan dalam pada materi pelajaran. Konsetrasi peserta didik yang kurang optimal.

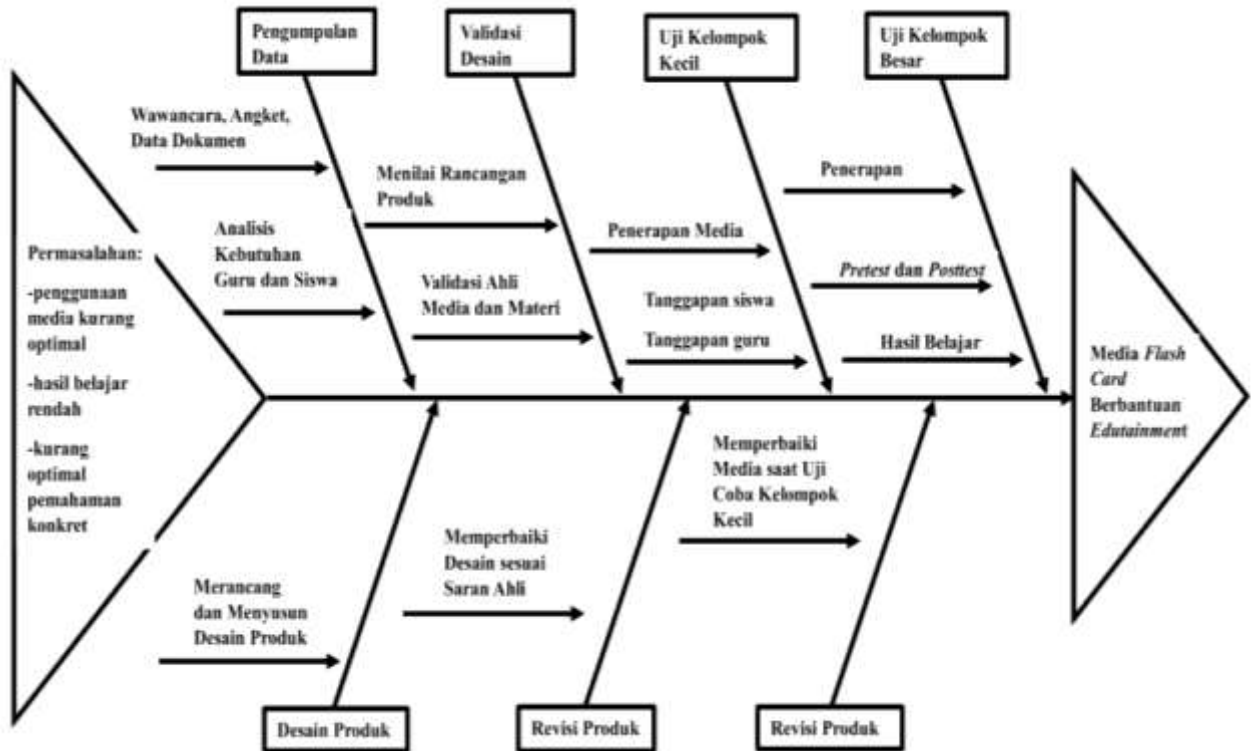
Peneliti melakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu berdasarkan data pra-penelitian berupa observasi, wawancara, dan data dokumentasi, maka peneliti merencanakan untuk membuat media *flash card* berbantuan *edutainment* pada pembelajaran IPA materi gaya. Media *flash card* adalah kartu yang berisi gambar, simbol, huruf, atau angka dengan ukuran 8x12 cm (Arsyad 2013:115). Media *flash card* akan membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dengan bantuan gambar dan permainan yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat dan bakat siswa dalam proses pembelajaran IPA.

Media *flash card* akan dikembangkan dengan konsep *edutainment* yang akan membantu peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari. Media *flash card* dengan menggunakan konsep *edutainment* akan lebih menarik perhatian peserta

didik dengan adanya permainan, tepuk, dan bernyanyi dalam proses pembelajaran. Gambar dan warna yang menarik pada media *flash card* akan menumbuhkan semangat peserta didik dalam belajar. Dengan *edutainment* siswa tidak merasa sedang belajar sehingga dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Pengembangan media *flash card* berbantuan *edutainment* menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* yang diadaptasi oleh Sugiyono. Dalam Sugiyono (2015:298) adapun langkah-langkah model pengembangan ini terdiri atas 10 langkah yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; (10) produksi massal. Namun pelaksanaan penelitian ini hanya sampai pada langkah ke 8 yaitu uji coba pemakaian.

Berikut kerangka berfikir dalam penelitian ini:



**Gambar 2.8** Fishbone Media Flash Card Berbantuan Edutainment (Sugiyono, 2015:409)

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

##### **3.1.1 Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini akan menghasilkan data berupa angka-angka dan dianalisis menggunakan statistik. Peneliti-peneliti yang mengikuti aliran positivistik mengembangkan pengetahuan melalui pengumpulan data-data berupa angka berdasarkan tindakan yang bisa diamati dari sampel dan selanjutnya mengolah data tersebut dengan analisis berbentuk angka (Setyosari, 2010:47). Menurut Sugiyono (2016:14) bahwa pendekatan kuantitatif berdasarkan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Filsafat positivisme memandang gejala/realita dapat diklasifikasikan, relatif tetap, terukur dan hubungan gejala bersifat sebab akibat. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada umumnya dilakukan secara random sehingga simpulan penelitian dapat digeneralisasikan pada populasi dimana sampel tersebut diambil, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian dan analisis data yang digunakan bersifat kuantitatif dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

##### **3.1.2 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan disebut penelitian pengembangan (Setyosari,



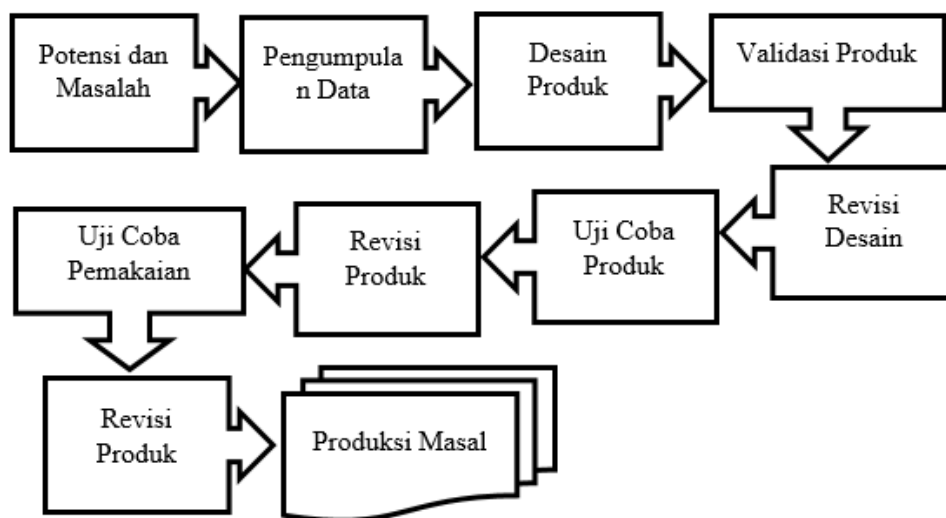
2010:276). Produk yang dikembangkan berupa benda seperti bahan teks, film dan *software* serta metode seperti metode mengajar dan program. Fungsi dari penelitian pengembangan yaitu untuk memvalidasi dan mengembangkan sebuah produk. Memvalidasi produk berarti produk tersebut sudah ada, peneliti hanya menguji efektivitas produk tersebut. Mengembangkan produk artinya menciptakan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada.

*Design and development research* atau perencanaan dan penelitian pengembangan merupakan kajian sistematis tentang bagaimana membuat prototipe produk, mengembangkan atau memproduksi prototipe tersebut dan mengevaluasi kinerja produk, tujuannya yaitu memperoleh data empiris yang digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang digunakan dalam pembelajaran atau nonpembelajaran (Sugiyono, 2016:28).

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian R&D merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk melalui beberapa tahapan hingga produk tersebut dapat dinyatakan efektif dan memenuhi standar atau layak digunakan. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu berupa media *flash card* berbantuan *edutainment* pada pembelajaran IPA. Kelayakan produk yang telah dihasilkan akan diuji oleh validator ahli media dan ahli materi. Untuk menguji keefektifan produk media *flash card* berbantuan *edutainment* dibuktikan dari hasil belajar kognitif siswa berdasarkan hasil uji normalitas, uji t dan uji *n-gain*.

Model pengembangan yang digunakan peneliti adalah model menurut Borg dan Gall dalam Sugiyono (2016: 409). Langkah model Borg dan Gall terdiri dari 10 langkah, yang meliputi: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data/informasi; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; (10) pembuatan produk massal.

Model pengembangan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.

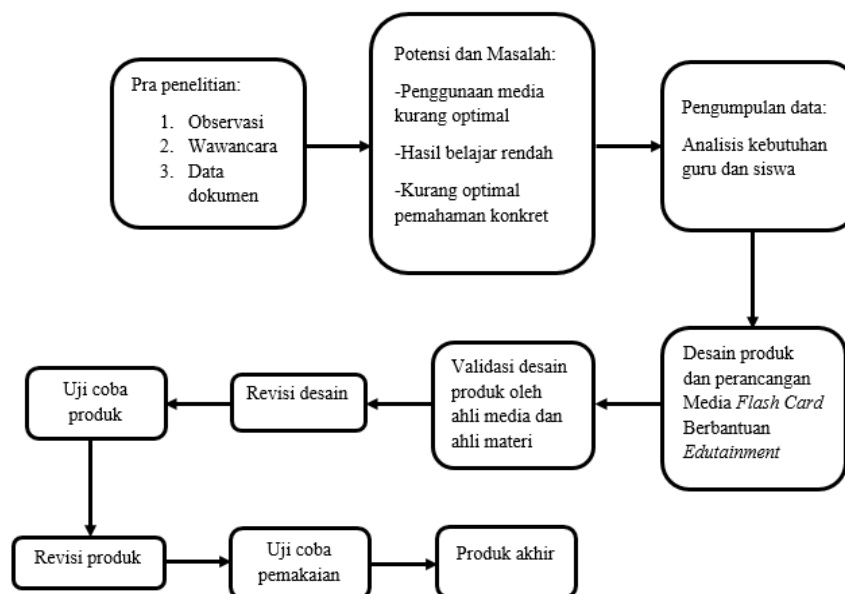


**Gambar 3.1** Model Pengembangan *Borg and Gall* (Sugiyono, 2015:298)

Pada penelitian dan pengembangan media *flash card* berbantuan *edutainment*, peneliti menggunakan model pengembangan Sugiyono hanya sampai pada 8 langkah pengembangan saja karena hanya sampai menguji keefektifan dan kelayakan media juga karena keterbatasan waktu dan biaya untuk melaksanakan produksi masal. Sehingga dari 10 langkah pengembangan, peneliti hanya melakukan 8 tahap pengembangan yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk (8) uji pemakaian.

### 3.1.3 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian menggunakan langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg dan Gall dalam Sugiyono (2015: 45) adalah sebagai berikut:



**Gambar 3.2** Prosedur Penelitian Pengembangan

Pelaksanaan penelitian penembangan diawali dengan tahap potensi dan masalah untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di SDN 1 Gribig Gebog Kudus, dan jenis media dalam pembelajaran IPA. Tahap tersebut meliputi:

#### 3.1.3.1 Analisis Potensi dan Masalah

Menurut Sugiyono (2015:298-299) penelitian berangkat dari adanya potensi dan masalah. Sesuatu yang memiliki nilai tambah apabila didayagunakan disebut potensi. Sedangkan masalah merupakan ketidaksesuaian atau penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang telah terjadi. Potensi juga akan menjadi masalah apabila kita tidak dapat mendayagunakan potensi tersebut. Sebaliknya, masalah juga dapat menjadi potensi apabila kita dapat mendayagunakannya. Masalah ini dapat diatasi melalui R&D dengan cara meneliti sehingga dapat ditemukan alternatif pemecahan masalah yang efektif. Di dalam penelitian potensi dan masalah yang dikemukakan harus ditunjukkan melalui data empiric.

Pada tahap ini peneliti melakukan pra penelitian melalui wawancara, observasi, dan data dokumen berupa hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus, sehingga berdasarkan data yang diperoleh tersebut, peneliti dapat

mengidentifikasi permasalahan yang ada di SDN 1 Gribig Gebog, Kudus. Informasi yang diperoleh menunjukkan bahwa terbatasnya media pembelajaran yang menyebabkan guru menggunakan gambar dan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar. Rendahnya pemahaman secara konkret yang guru ajarkan menjadikan siswa kurang berkonsentrasi dan memahami materi yang diajarkan oleh guru. Masalah kurangnya pemahaman konkret siswa dan penggunaan media dalam pembelajaran IPA membuat peneliti mengembangkan produk untuk mengatasi masalah pembelajaran IPA.

#### 3.1.3.2 Pengumpulan Data

Setelah ditemukan potensi dan masalah yang ditunjukkan secara faktual, yang perlu dilakukan selanjutnya adalah mengumpulkan berbagai data dan informasi sebagai bahan perencanaan suatu produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut (Sugiyono 2015: 300). Setelah menemukan masalah di lapangan, langkah selanjutnya yaitu mencari sumber munculnya masalah tersebut. Peneliti perlu mengumpulkan berbagai informasi yang digunakan sebagai bahan untuk merencanakan suatu produk yang nantinya diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang terjadi. Untuk itu dalam mengumpulkan data diperlukan teknik pengumpulan data seperti wawancara, dan membuat angket analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap produk yang diharapkan, materi pelajaran yang akan disajikan dan mencari sumber pustaka dan hasil penelitian yang relevan. Dalam hal ini peneliti mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dokumentasi, angket kebutuhan guru dan siswa, serta nilai *pretest* siswa.

#### 3.1.3.3 Desain Produk

Hasil akhir dari kegiatan penelitian dan pengembangan adalah berupa desain produk baru yang lengkap dengan spesifikasinya. Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai patokan dalam menilai dan membuatnya. Dalam bidang teknik, desain produk harus dilengkapi dengan penjelasan mengenai ukuran, bahan, alat yang digunakan untuk membuatnya, serta prosedur kerja (Sugiyono 2015: 301).

Setelah mengumpulkan data melalui angket kebutuhan diperoleh hasil yang dirumuskan menjadi desain awal yang akan dikembangkan oleh peneliti. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media *flash card* berbantuan *edutainment* pada muatan IPA kelas IV. Bahan tersebut dirancang sesuai KD dan indikator yang akan dicapai pada materi gaya. Adapun langkah dalam mendesain produk meliputi: (1) penyusunan materi, format, dan layout desain bahan yang sesuai. (2) pembuatan desain produk (3) pengaplikasian media *flash card*.

#### 3.1.3.4 Validasi Ahli Media, Materi, dan Bahasa

Validasi desain menurut Sugiyono (2015: 302) merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk secara rasional sudah layak atau belum. Validasi produk dapat dilakukan dengan meminta beberapa ahli yang berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut, sehingga dapat diketahui kelebihan dan kelemahannya.

Pada tahap ini, validasi kelayakan media *flash card* berbantuan *edutainment* dilakukan oleh dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Setiap ahli memberikan penilaian atau validasi menggunakan instrumen validasi penilaian kelayakan terhadap rancangan media *flash card* berbantuan *edutainment*. Kedua ahli juga memberikan saran perbaikan terhadap media yang dinilai, sehingga peneliti dapat melakukan perbaikan lebih lanjut.

#### 3.1.3.5 Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi oleh beberapa ahli, maka akan diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya peneliti mencoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain (Sugiyono 2015: 302) Peneliti melakukan perbaikan/ revisi desain berdasarkan saran dari ahli media dan ahli materi yang telah melakukan penilaian. Setelah produk diperbaiki, media akan dikonsultasikan lagi kepada ahli media dan ahli materi sampai dinyatakan bahwa media tersebut layak untuk diujicobakan.

### 3.1.3.6 Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan dalam kelompok kecil, tahap ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dan masukan mengenai keefektifan media *flash card* berbantuan *edutainment*. Setyosari (2015: 293) menyebutkan uji coba awal dilakukan dengan melibatkan 6-12 subjek dan data hasil wawancara, observasi dan angket dikumpulkan lalu dianalisis. Hasil analisis dari uji coba awal menjadi bahan masukan untuk melakukan revisi produk awal. Uji coba produk dalam penelitian ini dilakukan dengan mendemonstrasikan penggunaan media *flash card* berbantuan *edutainment* pada uji coba berskala kecil, peneliti mengambil sampel sejumlah 4 siswa. Pada pelaksanaan uji coba skala kecil, peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel *sampling purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono 2016: 144). Pertimbangan dalam mengambil sampel ini adalah peneliti memilih sampel 4 siswa secara heterogen berdasarkan peringkat kelas, yaitu 1 siswa peringkat atas, 2 siswa peringkat tengah, dan 1 siswa peringkat bawah. Pengambilan sampel bertujuan agar uji coba produk ini seimbang dan merata sehingga dapat digunakan oleh semua siswa baik peringkat atas maupun bawah. Setelah 4 siswa menggunakan media, peneliti memberikan angket kepada guru dan siswa untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap media *flash card* berbantuan *edutainment* pada pembelajaran IPA materi gaya.

### 3.1.3.7 Revisi Desain

Setelah produk diuji efektivitas melalui penerapan produk kelas uji coba skala kecil, peneliti mendapatkan informasi dari angket tanggapan guru dan siswa yang berisi kelemahan dan kekurangan produk. Saran dari guru berupa media *flash card* berbantuan *edutainment* pada kartu jawaban memiliki jumlah yang sama dengan media *flash card* berbantuan *edutainment* pada kartu soal agar siswa tidak berebut pada saat menjawab. Sedangkan saran dari siswa berupa media *flash card* berbantuan *edutainment* mengenai aturan permainan monopoli yang jelas. Saran tersebut digunakan sebagai bahan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan agar lebih efektif saat digunakan. Produk yang sudah diperbaiki berdasarkan

validasi dan uji coba produk skala kecil, selanjutnya produk diuji keefektifannya pada uji pemakaian produk.

### 3.1.3.8 Uji Coba Pemakaian

Setelah produk direvisi berdasarkan uji coba produk, kemudian diujikan pada tahap uji coba pemakaian. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus yang terdiri dari 39 siswa dengan menggunakan teknik sampling jenuh yang berarti bahwa teknik penentuan sampel dengan menggunakan semua anggota populasi sebagai sampel. Uji coba pemakaian media *flash card* berbantuan *edutainment* dalam proses pembelajaran IPA materi gaya untuk mengetahui keefektifan media dari hasil belajar siswa. Desain rancangan yang digunakan adalah *pre-experimental design* dengan model *one group pretest-posttest design*, yakni terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* sesudah penelitian. Hal ini bertujuan untuk mengetahui hasil perlakuan yang lebih akurat, karena dapat membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan (Sugiyono 2015: 303). Berikut merupakan pola *one-group pretest posttest design*:

$$O_1 \times O_2$$

**Gambar 3.3** Pola *one-group pretest posttest design*.

Keterangan:

$O_1$  = nilai *pretest*

$O_2$  = nilai *posttest*

Nilai *pretest* ( $O_1$ ) diperoleh dari hasil belajar tanpa menggunakan media dan nilai *posttest* ( $O_2$ ) diperoleh dari hasil belajar menggunakan media *flash card* berbantuan *edutainment*.

## 3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian

### 3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Negeri 1 Gribig Gebog Kudus, Jalan Arief Lukman Hakim Gribig Kulon RT 01/04 Gebog Kudus.

### 3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020, dengan tahap sebagai berikut.

**Tabel 3.1** Waktu Penelitian

Tahap	Waktu	Keterangan
Persiapan	November-Januari	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pra penelitian</li> <li>2. Pengumpulan data awal</li> <li>3. Pengajuan judul identifikasi masalah</li> <li>4. Penyusunan proposal</li> </ol>
Pelaksanaan	Februari-April	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penyusunan proposal</li> <li>2. Penyusunan instrumen</li> <li>3. Penyusunan desain produk</li> <li>4. Validasi ahli</li> <li>5. Uji coba produk</li> <li>6. Uji coba pemakaian</li> </ol>
Penyelesaian	Mei-Juni	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analisis data</li> <li>2. Penyusunan laporan</li> </ol>



### **3.3 Data, Sumber Data, Dan Subjek Penelitian**

#### 3.3.1 Data

##### 3.3.1.1 Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang berbentuk kalimat, kata, atau gambar. (Sugiyono, 2014:23). Data ini diperoleh dari teknik nontes. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, angket, dan observasi yang dilakukan di SDN 1 Gribig Gebog Kudus.

##### 3.3.1.2 Data Kuantitatif

Menurut Sugiyono (2014:23) Data kuantitatif merupakan data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan. Data ini diperoleh dari teknik tes. Data kuantitatif dapat berupa hasil belajar siswa, misalnya hasil belajar siswa dalam muatan pelajaran IPA.

#### 3.3.2 Sumber Data

Arikunto (2013:172) sumber data dalam penelitian merupakan subjek yang berasal dari data yang diperoleh. Sumber data yang digunakan untuk mengetahui kebutuhan terhadap media yang dikembangkan, kelayakan, dan keefektifan media *flash card* berbantuan *edutainment* yang diperoleh dari siswa, guru, dan ahli.

##### 3.3.2.1 Siswa

Siswa menjadi sumber perolehan data mengenai kebutuhan terhadap media yang dikembangkan berupa media *flash card* berbantuan *edutainment* adalah siswa SDN 1 Gribig Gebog Kudus yang berjumlah 39 siswa. Siswa juga berperan sebagai penilai terhadap media yang telah dikembangkan dan sumber data hasil belajar siswa. Analisis kebutuhan dan penilaian terhadap media *flash card* berbantuan *edutainment* didapat melalui angket dan data hasil belajar siswa yang didapatkan melalui *pretest* dan *posttest*.

### 3.3.2.2 Guru

Guru kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus berperan dalam memperoleh data mengenai kebutuhan dan penilaian terhadap media *flash card* berbantuan *edutainment* melalui angket.

### 3.3.2.3 Ahli

Ahli berperan sebagai validator penilaian media *flash card* berbantuan *edutainment*. Ahli yang berperan sebagai subjek penelitian adalah ahli materi dan ahli media.

### 3.3.2.4 Peneliti

Peneliti sebagai subjek penelitian yang memiliki peran dalam mengumpulkan data, mengembangkan produk dan menganalisis data yang telah diperoleh.

### 3.3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian dibagi menjadi subjek uji coba skala kecil dan subjek uji coba skala besar. Subjek penelitian pada skala kecil yaitu yang dipilih dengan teknik *purposive sample* dari siswa kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus. Subjek penelitian pada skala besar yaitu siswa kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus sebanyak 39 siswa yang terdiri atas siswa laki-laki dan siswa perempuan. Uji coba instrumen soal dilakukan di SDN 1 Gribig Gebog Kudus dengan jumlah 39 siswa.

## 3.4 Variabel Penelitian

### 3.4.1 Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel yang menjadi sebab perubahan atau yang mempengaruhi variabel terikat disebut variabel bebas (Sugiyono, 2016:61). Variabel bebas merupakan variabel-variabel yang (mungkin) menyebabkan, mempengaruhi, atau memiliki

efek pada *outcome*. Variabel-variabel bebas juga dikenal dengan istilah variabel-variabel *treatment*, *manipulated*, *atecedent*, atau *predictor* (Creswell, 2019:70). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media *flash card* berbantuan *edutainment*.

#### 3.4.2 Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat merupakan variabel yang bergantung pada variabel bebas (Creswell, 2019:70). Variabel ini menjadi akibat dari pengaruh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini berupa hasil belajar IPA materi gaya yang lebih ditekankan pada aspek kognitif.

### 3.5 Definisi Operasional Konkret

Definisi operasional variabel adalah penjelasan dari variabel yang dipilih oleh peneliti. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini dijelaskan dalam tabel berikut.

**Tabel 3.2** Definisi Operasional Variabel

Variabel	Definisi Operasional Konsep	Definisi Operasional Variabel	Jenis Data
Media <i>Flash Card</i> berbantuan <i>edutainment</i>	<p><i>Flashcard</i> adalah media pembelajaran yang berukuran 25x30 cm yang berbentuk kartu dengan gambar-gambar. Gambar pada <i>flashcard</i> dapat berupa rangkaian pesan dengan keterangan pada setiap gambar. (Susilana dan Riyana 2009:94)</p> <p><i>Flashcard</i> berukuran 8x12 cm yang dapat berisi gambar, teks, atau tanda simbol untuk mempermudah siswa dalam berlatih dan menjadi petunjuk serta rangsangan. <i>Flashcard</i> dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kertas</p>	<p>Penelitian ini mengembangkan media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> pada muatan pelajaran IPA. Penelitian ini yang dikembangkan adalah <i>flash card</i> dengan berukuran 8x12 cm. <i>flash card</i> terdiri dari 2 kartu yaitu kartu soal dan kartu jawaban. <i>Flash card</i> berisi gambar, soal dan jawaban. <i>Flash card</i> dikemas dengan bantuan <i>edutainment</i> berupa nyanyian tentang materi serta permainan saat menggunakan media <i>flash card</i>. Dengan bantuan <i>edutainment</i> siswa akan tertarik kepada materi sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.</p>	Data Ordinal

	<p>yang dihadapi. (Arsyad 2013:115)</p> <p><i>Flashcard</i> adalah media pembelajaran yang seukuran <i>postcard</i> atau sekitar 25x30 cm berbentuk kartu bergambar. (Indriana 2011:68)</p> <p><i>Edutainment</i> adalah cara untuk membuat proses pendidikan dan proses pembelajaran menjadi menyenangkan, sehingga siswa dapat dengan mudah menerima materi pembelajaran tanpa merasa bahwa mereka sedang belajar. (Hamid 2011:20)</p> <p><i>Edutainment</i> adalah upaya untuk memberikan materi pembelajaran satu atau lebih mata pelajaran dengan</p>		
--	--	--	--

	<p>memasukkan berbagai hiburan untuk melahirkan perilaku-perilaku sosiokultur tertentu. (Widiasmoro 2018:28)</p>		
<p>Hasil belajar IPA</p>	<p>Hasil Belajar adalah perubahan tingkah laku pada peserta didik yang harus dicapai setelah melakukan kegiatan belajar yang telah dirumuskan dalam tujuan. (Rifa'I dan Anni 2012:69)</p> <p>Hasil belajar ialah hasil dari interaksi antara guru dan peserta didik. Hasil belajar dapat berupa hasil yang dapat diukur seperti angka di rapor. (Dimiyati dan Mudjiono 2015:3-4)</p>	<p>Hasil belajar IPA ditekankan pada aspek kognitif siswa dengan indikator sebagai berikut:</p> <p>3.3.1 Menjelaskan pengertian gaya.</p> <p>3.3.2 menentukan macam-macam gaya.</p> <p>3.3.3 menyimpulkan contoh gaya</p> <p>3.3.4 menjelaskan gaya di dalam air.</p> <p>3.3.5 menentukan pengaruh gaya terhadap benda.</p> <p>3.3.6 menyimpulkan contoh pengaruh gaya terhadap benda.</p>	<p>Data Interval</p>

### 3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Mengumpulkan data adalah pekerjaan yang penting dalam melakukan penelitian (Arikunto, 2013:266). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan teknik tes dan teknik nontes. Teknik tes dilakukan dengan *pretest* dan *posttest*, sedangkan teknik nontes dilakukan dengan wawancara, data dokumen, observasi, dan angket.

#### 3.6.1 Teknik Tes

Teknik tes dilakukan dengan memberikan soal untuk mendapatkan data mengenai kemampuan siswa terutama pada aspek kognitif siswa (Lestari dan Yudhanegara, 2017:232) menurut Arikunto (2013:266) mengemukakan bahwa tes digunakan untuk mengukur prestasi atau pencapaian pada sebuah objek. Sukamdinata (2013:223) mengemukakan bahwa tes bersifat sebagai mengukur yang digunakan dalam pendidikan.

Ada dua jenis tes yaitu tes psikologi dan tes hasil belajar. Tes psikologi digunakan dalam mengukur kecakapan potensi siswa dan karakteristik pribadi siswa. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur hasil belajar yang diperoleh siswa selama kurun waktu tertentu. Tes hasil belajar dilakukan dalam satu pertemuan, satu minggu, satu semester, satu pokok bahasan, serta satu jenjang pendidikan.

Sugiyono (2015:208) mengemukakan ada dua macam tes yang dapat digunakan dalam penelitian pengembangan yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* digunakan dalam mengetahui kondisi awal subjek sebelum mendapatkannya perlakuan dengan menggunakan produk tertentu. Guru dapat menentukan langkah tertentu dalam melakukan pembelajaran yang tepat dengan melihat kondisi dan kemampuan awal siswa. Tujuan dalam melakukan *pretest* adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikan sebuah perlakuan. *Posttest* digunakan dalam mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah diberikan perlakuan dengan produk tertentu yang berisi materi pelajaran. Hasil *posttest* akan dibandingkan dengan hasil *pretest*. Hal tersebut dilakukan guna melihat keefektifan penggunaan media *flash*

*card* berbantaun *edutainment* pada muatan pelajaran IPA kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus.

### 3.6.2 Teknik Nontes

#### 3.6.2.1 Wawancara

Lestari dan Yudhanegara (2017: 238) mengemukakan bahwa wawancara dilakukan oleh peneliti dengan memberikan beberapa pertanyaan yang diajukan secara langsung kepada responden.

Menurut Sukardi (2013:81) aspek pedoman wawancara dalam proses pengambilan data dapat dibedakan menjadi tiga macam jenis yaitu: (1) wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah dipersiapkan; (2) wawancara bebas atau tak berstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan tidak menggunakan pedoman wawancara dalam menyampaikan pertanyaan; (3) wawancara kombinasi, yaitu menggabungkan kedua cara dengan tujuan memperoleh informasi dengan maksimal. Dalam penelitian ini wawancara yang digunakan adalah jenis wawancara terstruktur, yaitu peneliti menggunakan pedoman wawancara untuk memperoleh informasi yang diinginkan. Peneliti telah menyiapkan instrumen berupa pertanyaan yang diajukan kepada responden. Peneliti menggunakan wawancara untuk mengumpulkan data dengan guru sebagai narasumber. Peneliti melakukan wawancara pada kegiatan prapenelitian dengan guru kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus.

#### 3.6.2.2 Data Dokumen

Catatan peristiwa yang telah berlalu baik berupa tulisan, gambar, atau karya monumental dari seseorang disebut dokumen. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, biografi, dan kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar, sketsa dan lain-lain (Sugiyono, 2016:240). Sedangkan menurut Arikunto (2013:274) metode dokumentasi merupakan metode yang



digunakan untuk mencari data terkait variabel yang berupa catatan, buku, surat kabar, transkrip, majalah, notula rapat, prasasti lengger, agenda dan sebagainya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dokumen merupakan teknik pengumpulan data melalui catatan peristiwa lampau yang berbentuk tulisan, gambar, catatan dan sebagainya. Pada penelitian ini, dokumen yang di dapat berupa daftar nama, jumlah siswa dan nilai siswa.

#### 3.6.2.3 Observasi

Observasi dilaksanakan dengan mengamati kondisi di lapangan. Pengamatan dilakukan dengan mencatat dan menganalisis peristiwa yang terjadi di lapangan. (Lestari dan Yudhanegara, 2017:238).

#### 3.6.2.4 Angket

Menurut Sugiyono (2016:216) angket yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi sejumlah pernyataan tertulis untuk dijawab oleh responden. Arikunto (2013:269) mengemukakan bahwa diperlukan proses uji coba untuk memperoleh angket dengan hasil bagus. Bentuk pertanyaan pada angket bisa bermacam-macam yaitu pertanyaan terbuka, pertanyaan berstruktur dan pertanyaan tertutup. Angket dengan pertanyaan terbuka berisi pertanyaan yang bisa dijawab responden secara bebas. Tidak ada anak pertanyaan ataupun rincian yang memberikan arahan dalam pemberian jawaban. Responden diberi kebebasan untuk memberikan jawaban. Pada angket berstruktur pertanyaan sudah disusun, disamping ada pertanyaan pokok ada juga anak pertanyaan. Angket tertutup, pertanyaan-pertanyaan telah memiliki alternatif pilihan jawaban yang tinggal pilih oleh responden. Responden tidak bisa memberikan jawaban atau respon lain kecuali telah tersedia sebagai alternatif jawaban (Sukmadinata, 2013:219).

Dari berbagai pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa angket adalah teknik pengumpulan data dengan memberikan sejumlah pertanyaan tertulis yang berkaitan dengan variabel yang akan diukur untuk diberikan kepada responden. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket analisis kebutuhan, angket validasi ahli, angket tanggapan guru dan angket tanggapan siswa. Angket kebutuhan media

ditujukan kepada guru dan siswa yang memuat tentang kondisi pembelajaran IPA di sekolah dan media *flash card* berbantuan *edutainment*. Bentuk angket yang digunakan adalah angket tertutup yang telah disediakan alternatif jawabannya. Responden angket analisis kebutuhan ini adalah guru dan siswa kelas 4 SDN 1 Gribig Gebog Kudus. Hasil analisis kebutuhan ini digunakan sebagai pertimbangan dalam merancang media *flash card* berbantuan *edutainment* pada muatan IPA. Angket validasi diisi oleh validator yang terdiri atas ahli materi dan ahli media. Sedangkan angket respon atau tanggapan diisi oleh guru dan siswa kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus yang bertujuan untuk mengetahui tanggapan guru dan siswa setelah melakukan pembelajaran IPA dengan media *flash card* berbantuan *edutainment*.

### 3.7 Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas

#### 3.7.1 Uji Kelayakan

Kelayakan media *flash card* berbantuan *edutainment* pada pembelajaran IPA dilakukan pengujian oleh validator ahli dengan berpedoman pada angket kelayakan. Untuk menguji kelayakan media digunakan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

(Purwanto, 2017:102)

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimum idela dari tes yang bersangkutan

Hasil persentase data kelayakan kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteria tertentu dengan cara menentukan jarak interval (Ji) menggunakan rumus interval sebagai berikut:

$$J_i = \frac{t-r}{k}$$

(Widoyoko 2015: 110)

Keterangan :

- Ji = jarak interval kelas  
 t = skor tertinggi ideal dalam skala  
 r = skor terendah ideal dalam skala  
 k = jumlah interval kelas

Berdasarkan ketentuan tersebut dapat dibuat klasifikasi hasil penilaian dengan persentase skala penilaian 100% sebagai berikut:

- a. Perentase tertinggi ideal = 100%  
 b. Persentase terendah ideal = 0%  
 c. Jarak interval =  $(100\%-0\%):4= 25\%$

Klasifikasi hasil persentase media dapat dikonversikan dalam tabel berikut:

**Tabel 3.3** Kriteria Kelayakan Media

Presentase	Kriteria
76%-100%	Sangat Layak
51%-75%	Layak
26%-50%	Cukup Layak
0%-25%	Kurang Layak

Hasil dari validator ahli mengenai data uji kelayakan media digunakan sebagai penilaian terhadap produk serta untuk mengetahui perlu tidaknya perbaikan terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran yang telah diberikan oleh para validator ahli.

### 3.7.2 Uji Validitas

Arikunto (2013:211) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Menurut Lestari dan Yudhanegara (2017:190) validitas suatu instrumen adalah tingkat ketepatan suatu instrumen yang dibuat untuk mengukur sesuatu yang harus diukur.

Pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi *point biserial*. Rumus *point biserial* sebagai berikut:

$$r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

(Arikunto 2013:93)

Keterangan:

$r_{pbi}$  : koefisien korelasi biserial

$M_p$  : rerata skor dari subjek yang menjawab betul bagi item yang dicari validitasnya.

$M_t$  : rerata skor total

$S_t$  : standar deviasi dari skor total proporsi

$p$  : proporsi deviasi dari skor yang menjawab benar

$$p = \frac{\text{banyak siswa yang menjawab benar}}{\text{jumlah seluruh siswa}}$$

$q$  : proporsi siswa yang menjawab salah ( $q=1-p$ )

Jika  $r_{pbi}$  lebih lebih besar dari r tabel, maka soal dikatakan valid. Sedangkan lebih kecil maka dikatakan tidak valid. Adapun r tabel yang digunakan ialah r tabel dengan taraf kepercayaan 5%.

Instrumen pada penelitian ini berupa tes tertulis dengan 60 butir pertanyaan yang telah diujicobakan pada siswa kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus. Hasil perhitungan menggunakan skor dikotomi yaitu jawaban benar mendapatkan skor 1

dan jawaban salah mendapatkan skor 0. Hasil  $r_{hitung}$  diperoleh dari hasil perhitungan korelasi *point biserial*, sedangkan  $r_{tabel}$  diperoleh dari  $N=39$  dengan taraf signifikan 5% sehingga diperoleh  $r_{tabel}$  yaitu 0,316. Apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka instrumen dikatakan valid. Sebaliknya jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka instrumen dikatakan tidak valid. Soal yang memenuhi kriteria valid dapat digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest* saat uji coba pemakaian.

Berdasarkan hasil uji coba soal sejumlah 60 soal pada siswa kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus diperoleh hasil soal dikatakan valid yaitu nomor 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 27, 28, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 38, 39, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 54, 56, 57, 58, 60. Sedangkan soal yang tidak valid yaitu nomor 1, 3, 10, 11, 14, 15, 17, 23, 25, 26, 29, 30, 37, 40, 41, 42, 53, 55, 59. Hasil perhitungan validitas uji coba ditunjukkan pada tabel berikut.

**Tabel 3.4** Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba

Kriteria	No Butir Soal	Jumlah
Valid	2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 27, 28, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 38, 39, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 54, 56, 57, 58, 60	41
Tidak Valid	1, 3, 10, 11, 14, 15, 17, 23, 25, 26, 29, 30, 37, 40, 41, 42, 53, 55, 59	19

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 22

Berdasarkan **tabel 3.4** analisis validitas dari hasil uji coba pada siswa kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus diperoleh hasil dari 60 butir soal terdapat soal yang dinyatakan valid dan soal dinyatakan tidak valid.

### 3.7.3 Uji Reliabilitas

Arikunto (2013:221) reliabilitas adalah suatu instrumen dapat dipercaya sebagai alat untuk mengumpulkan data karena dianggap sudah baik. Menurut Lestari dan Yudhanegara (2017:206) mengemukakan bahwa reliabilitas suatu instrumen adalah keajegan atau kekonsistenan instrumen jika diberikan kepada subjek yang sama, meskipun diberikan kepada orang yang berbeda, waktu yang berbeda, atau tempat yang berbeda, tetapi memberikan hasil yang sama atau relatif sama (tidak berbeda secara signifikan). Untuk mengetahui reliabilitas tes pilihan ganda yaitu menggunakan rumus KR-20 (Kuder Richardson). Berikut rumus KR-20:

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

(Arikunto, 2013:230)

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas tes secara keseluruhan.

$p$  = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

$q$  = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ( $q = 1-p$ )

$\sum pq$  = jumlah hasil perkalian antara  $p$  dan  $q$

$k$  = banyaknya item

$S$  = standar deviasidarites

Instrumen penelitian ini berupa tes tertulis dengan 60 butir pertanyaan yang telah diujicobakan pada siswa kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus. Hasil perhitungannya menggunakan skor dikotomi yaitu jawaban benar mendapat skor 1 dan jawaban salah mendapat skor 0. Hasil  $r_{hitung}$  diperoleh dari perhitungan KR-20, sedangkan  $r_{tabel}$  diperoleh dari  $N= 39$ , dengan taraf signifikan 5% sehingga

diperoleh  $r_{tabel}$  sebesar 0,316. Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka instrumen dikatakan reliabel. Apabila soal tersebut reliabel, maka akan digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest* saat uji coba pemakaian. Adapun kriteria reliabilitas soal sangat tinggi jika  $r_{hitung}$  0,80-1,00; kriteria tinggi jika  $r_{hitung}$  0,60-0,80, kriteria sedang jika  $r_{hitung}$  0,40-0,60; kriteria rendah jika 0,20-0,40 dan kriteria sangat rendah jika  $r_{hitung}$  0,00-0,002.

**Tabel 3.5** Hasil Reliabilitas Instrumen Soal Uji Coba

N	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Reliabilitas	Kriteria
39	0,916539	0,316	Reliabel	Sangat Tinggi

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 22

Berdasarkan hasil analisis uji reliabilitas instrumen soal uji coba, diperoleh  $r_{hitung}$  sebesar 0,916539. Nilai  $r_{hitung}$  ini dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  dengan N=39 dan taraf signifikan 5% diperoleh  $r_{tabel}$  sebesar 0,316. Jadi, dapat disimpulkan bahwa soal tersebut dikatakan reliabel karena nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan kriteria sangat tinggi.

#### 3.7.4 Taraf Kesukaran

Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya sesuatu merupakan salah satu analisis kuantitatif konvensional yang sederhana disebut indeks kesukaran. Dalam menguji kesukaran instrumen yang diujicobakan, maka peneliti menggunakan rumus indeks kesukaran menurut Arikunto (2012:232), yaitu:

$$P = \frac{B}{JS} \times 100\%$$

Keterangan:

P = indeks kesukaran

B = banyak siswa yang menjawab pertanyaan benar

JS = jumlah seluruh peserta tes

Hasil dari penghitungan akan diklasifikasikan berdasarkan indeks kesukaran soal sebagai berikut.

**Tabel 3.6** Indeks Kesukaran Soal

Besarnya angka P	Kriteria
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

(Arikunto, 2012: 235)

Hasil dari penghitungan yang telah dilakukan kemudian diklasifikasikan sesuai dengan **Tabel 3.7**. Pengklasifikasian maka akan terlihat soal yang sukar, sedang dan mudah. Soal-soal pilihan ganda yang dikategorikan berdasarkan klasifikasi taraf kesukaran soal.

**Tabel 3.7** Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba

Kriteria	Nomor Butir Soal	Nomor yang dipakai	Jumlah
Sukar	2, 4, 19, 24, 32, 35, 39, 42, 55	2, 4, 19, 24, 32, 35, 39, 42, 55	9
Sedang	1, 3, 6, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 20, 21, 23, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 33, 34, 36, 37, 40, 41, 43, 44,	1, 3, 6, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 20, 21, 23, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 33, 34, 36, 37, 40, 41, 43, 44,	38



	46, 47, 48, 51, 54, 57, 58, 59, 60	46, 47, 48, 51, 54, 57, 58, 59, 60	
Mudah	5, 7, 8, 13, 18, 22, 38, 45, 49, 50, 52, 53, 56	5, 7, 8, 13, 18, 22, 38, 45, 49, 50, 52, 53, 56	13

Taraf kesukaran yang ditunjukkan pada **Tabel 3.7** terdapat 9 soal yang termasuk dalam kriteria sukar, 38 soal yang termasuk dalam kriteria sedang dan 13 soal termasuk dalam kriteria mudah. Ketiga kriteria tersebut dapat dijadikan sebagai soal evaluasi. Soal evaluasi akan disusun dengan variasi taraf kesukaran, sehingga akan terdapat soal yang sukar, sedang, maupun mudah.

### 3.7.5 Daya Beda

Daya pembeda soal merupakan kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Angka penunjuk besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi, dan di singkat (D) (Arikunto, 2012: 226). Peneliti melakukan penggolongan kelompok atas dan kelompok bawah untuk mengetahui daya pembeda. Kelompok atas dan kelompok bawah ditentukan dengan cara mengurutkan hasil perolehan skor siswa, 50 % akan menjadi kelompok atas dan 50% akan menjadi kelompok bawah.

Penentuan daya beda dilakukan melalui penghitungan dengan rumus:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

(Arikunto, 2012: 238)

Keterangan:

$J$  = jumlah peserta tes

$J_A$  = banyaknya peserta kelompok atas

$J_B$  = banyaknya peserta kelompok bawah

$B_A$  = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

$B_B$  = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

$P_A$  = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$P_B$  = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

**Tabel 3.8** Klasifikasi Daya Pembeda

Besarnya angka D	Kriteria
0,00 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Sangat Baik

(Arikunto, 2012: 242)

Hasil dari penghitungan yang telah dilakukan kemudian di klasifikasikan sesuai dengan **Tabel 3.8**. Dengan pengklasifikasian maka akan terlihat soal yang jelek, cukup, baik dan sangat baik, berikut soal-soal pilihan ganda yang dikategorikan berdasarkan klasifikasi daya pembeda soal. Soal yang memenuhi kriteria cukup, baik, dan sangat baik akan digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest* saat uji coba pemakaian.

**Tabel 3.9** Kriteria Daya Beda Soal

Kriteria	Nomor Butir Soal	Nomor yang dipakai	Jumlah soal yang digunakan
Jelek	1, 3, 10, 11, 14, 15, 17, 23, 25, 26, 29, 30, 35, 37, 40, 41, 42, 59	-	0
Cukup	12, 13, 16, 21, 22, 31, 33, 38, 43, 47, 49, 50, 53, 55, 58	12, 13, 16, 21, 22, 31, 33, 38, 43, 47, 49, 50, 53, 55, 58	15
Baik	2, 4, 5, 6, 7, 8, 18, 19, 20, 24, 27, 28, 32, 34, 36,39, 45, 46, 48, 51, 52, 54, 56	2, 4, 5, 6, 7, 8, 18, 19, 20, 24, 27, 28, 32, 34, 36,39, 45, 46, 48, 51, 52, 54, 56	23
Sangat Baik	9, 44, 57, 60	9, 44, 57, 60	4

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 22

Berdasarkan hasil analisis validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya beda soal, peneliti akan menggunakan soal yang telah memenuhi kriteria sebagai soal pretest dan posttest. Soal yang digunakan soal yang valid, reliable, memiliki kriteria daya pembeda cukup, baik, dan baik sekali, serta berdasarkan taraf kesukaran soal. Perbandingan proporsi taraf kesukaran soal yang digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest* adalah menggunakan perbandingan 3-5-2, yang artinya 30% soal kategori mudah, 50% soal kategori sedang, dan 20% soal kategori sukar (Sudjana, 2009: 135-136).

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh 40 butir soal yang layak digunakan dalam penelitian. Data selengkapnya disajikan sebagai berikut.

**Tabel 3.10** Hasil Analisis Uji Coba Soal

Kriteria	Nomor Sutir soal	Jumlah
Soal layak	2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 27, 28, 31, 32, 33, 34, 36, 38, 39, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 54, 56, 57, 58, 60	40
Soal tidak layak	1, 3, 10, 11, 14, 15, 17, 23, 25, 26, 29, 30, 37, 40, 41, 42, 49, 53, 55, 58, 59	20

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 23

### 3.8 Teknik Analisis Data

#### 3.8.1 Analisis Data Produk

##### 3.8.1.1 Analisis Kelayakan Media

Data tentang instrumen kelayakan media *flash card* berbantuan *edutainment* oleh tim ahli dianalisis dengan uji deskriptif persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

(Purwanto, 2017:102)

Keterangan:

*NP* = nilai persen yang dicari atau diharapkan

*R* = skor mentah yang diperoleh

*SM* = skor maksimal dari tes yang digunakan

Hasil persentase data kelayakan kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteria tertentu dengan cara menentukan jarak interval (Ji) menggunakan rumus interval sebagai berikut:

$$\text{Jarak interval}(i) = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{jumlah kelas interval}}$$

(Widoyoko 2015: 110)

Berdasarkan ketentuan tersebut dapat dibuat klasifikasi hasil penilaian dengan persentase skala penilaian 100% sebagai berikut:

Persentase tertinggi ideal = 100%

Persentase terendah ideal = 0%

Jarak interval =  $(100\% - 0\%) : 4 = 25\%$

Klasifikasi hasil persentase media dapat dikonversikan dalam tabel berikut:

**Tabel 3.11** Kriteria Penilaian Ahli untuk Kelayakan Media

Persentase	Kriteria
76%-100%	Sangat Layak
51%-75%	Layak
26%-50%	Cukup Layak
0%-25%	Kurang Layak

### 3.8.1.2 Analisis Tanggapan

Keefektifan media *flash card* berbantuan *edutainment* pada muatan pelajaran IPA kelas IV di ukur dari hasil tanggapan guru dan tanggapan siswa yang di ukur dengan skor tertentu.

Data yang telah diberi skor kemudian dianalisis dengan uji deskriptif persentas dengan rumus berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

(Purwanto, 2017:102)

Keterangan:

*NP* = nilai persen yang dicari atau diharapkan

*R* = skor mentah yang diperoleh

*SM* = skor maksimal dari tes yang digunakan

Hasil persentase data kelayakan kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteria tertentu dengan cara menentukan jarak interval (*Ji*) menggunakan rumus interval sebagai berikut:

$$Jarak\ interval(i) = \frac{skor\ tertinggi - skor\ terendah}{jumlah\ kelas\ interval}$$

(Widoyoko 2015: 110)

Berdasarkan ketentuan tersebut dapat dibuat klasifikasi hasil penilaian dengan persentase skala penilainya 100% sebagai berikut:

Persentase tertinggi ideal = 100%

Persentase terendah ideal = 0%

Jarak interval =  $(100\% - 0\%) : 4 = 25\%$

Klasifikasi hasil persentase media dapat dikonversikan dalam tabel berikut:

**Tabel 3.12** Kriteria Penilaian Ahli untuk Keefektifan Media

Persentase	Kriteria
76%-100%	Sangat Efektif
51%-75%	Efektif
26%-50%	Cukup Efektif
0%-25%	Kurang Efektif

### 3.8.2 Analisis Data Awal

Keefektifan hasil *pretest* dan *posttest* siswa sebelumnya dapat dilakukan analisis terhadap hasil belajar kognitif siswa dengan menghitung skor yang diperoleh siswa dan uji normalitas hasil *pretest* dan *posttest*.

#### 3.8.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji hasil belajar *pretest* yaitu sebelum menggunakan media *flash card* berbantuan *edutainment* dan *posttest* yaitu setelah menggunakan media *flash card* berbantuan *edutainment*. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Shapiro-Wilk* berbantuan aplikasi SPSS versi 21. Dengan kriteria:

Nilai signifikansi  $>0,050$  dinyatakan normal

Nilai signifikansi  $<0,050$  dinyatakan tidak normal

### 3.8.3 Analisis Data Akhir

#### 3.8.3.1 *T-Test*

Untuk mengetahui keefektifan media *flash card* berbantuan *edutainment* terhadap hasil belajar dapat dianalisis dengan rumus bantuan aplikasi SPSS versi 21.

Untuk mengetahui hasil belajar kelas maka dapat diuji dengan menggunakan uji dua pihak yaitu:

$t$  hitung  $>$   $t$  tabel,  $H_a$  diterima

$t$  hitung  $<$   $t$  tabel,  $H_0$  diterima

$H_0$  = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan media *flash card* berbantuan *edutainment*.

$H_a$  = Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan media *flash card* berbantuan *edutainment*.

### 3.8.3.2 Uji Peningkatan Rata-rata (Gain)

Penilaian antara nilai *pretest* dan *posttest* dihitung menggunakan analisis indeks gain. Gain yang dimaksud dalam penelitian ini adalah gain ternormalisasi (N-gain). N-Gain merupakan data yang diperoleh dari membandingkan selisih skor *pretest* dan *posttest* dengan selisih SMI (Skor Maksimum Ideal) dan *pretest* pada materi gaya sesudah penggunaan media *flash card* berbantuan *edutainment*.

Rumus N-Gain sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{SMI - Pretest}$$

(Lestari dan Yudhanegara, 2017:235)

Kriteria interpretasi nilai N-Gain menurut Lestari dan Yudhanegara (2017:235) sebagai berikut.

**Tabel 3.13** Interpretasi Indeks Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
$N\text{-gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < N\text{-gain} < 0,70$	Sedang
$N\text{-gain} \leq 0,30$	Rendah



## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Penelitian**

Penelitian tentang pengembangan media *flash card* berbantuan *edutainment* pembelajaran IPA kelas IV materi gaya dilaksanakan di SDN 1 Gribig Gebog Kudus. Berikut ini terdapat beberapa hal yang akan dikaji berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *flash card* berbantuan *edutainment* pada pembelajaran IPA materi gaya antara lain: (1) hasil pengembangan media *flash card* berbantuan *edutainment*; (2) penilaian kelayakan pengembangan media *flash card* berbantuan *edutainment*; (3) angket tanggapan guru dan siswa; (4) keefektifan media *flash card* berbantuan *edutainment*.

##### **4.1.1 Perancangan Produk**

###### **4.1.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa terhadap Media *Flash Card* Berbantuan *Edutainment***

Pengembangan media *flash card* berbantuan *edutainment* disesuaikan dengan hasil angket kebutuhan guru dan siswa yang dianalisis secara deskriptif. Hasil analisis kebutuhan tersebut akan menjadi pertimbangan dalam pengembangan media *flash card* berbantuan *edutainment* pada pembelajaran IPA kelas IV. Berikut ini adalah hasil rekapitulasi kebutuhan guru.

**Tabel 4.1** Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru terhadap Media *Flash Card* Berbantuan *Edutainment*

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban
1.	Apakah menurut Ibu IPA sulit diajarkan kepada siswa?	Ya
2.	Apakah menurut Ibu, siswa kesulitan memahami materi gaya?	Ya
3.	Menurut Ibu, apakah media yang tersedia di sekolah kurang memotivasi siswa dalam belajar?	Ya
4.	Menurut Ibu, penggunaan media dapat membantu siswa dalam materi gaya?	Ya
5.	Apakah Ibu sudah menggunakan media dalam materi gaya?	Ya
6.	Apakah Ibu menginginkan media dalam pembelajaran IPA?	Ya
7.	Apakah Ibu membutuhkan media yang menarik dalam pembelajaran IPA?	Ya
8.	Apakah Ibu setuju dengan media <i>flash card</i> untuk materi gaya?	Ya
9.	Apakah Ibu perlu petunjuk dalam penggunaan media <i>flash card</i> ?	Ya
10.	Apakah Ibu setuju jika <i>flash card</i> berukuran 8x12cm?	Ya
11.	Apakah Ibu setuju jika <i>flash card</i> menggunakan warna-warna yang cerah?	Ya
12.	Apakah Ibu setuju jika <i>flash card</i> menggunakan berbagai gambar yang menarik?	Ya
13.	Jenis huruf manakah yang Ibu inginkan dalam <i>flash card</i> ?	Comic Sans MS

14.	Menurut Ibu, metode eksperimental/praktikum dapat membantu dalam pembelajaran IPA?	Ya
15.	Apakah Ibu pernah melakukan metode eksperimental/praktikum dalam pembelajaran IPA?	Ya
16.	Menurut Ibu, perlukah metode eksperimental/praktikum dalam materi gaya?	Ya
17.	Apakah Ibu menginginkan metode eksperimental/praktikum dalam materi gaya?	Ya
18.	Menurut Ibu, perlukah permainan disela-sela penggunaan media?	Ya
19.	Apakah Ibu setuju jika permainan monopoli yang dilakukan disela-sela penggunaan media?	Ya
20.	Apakah Ibu setuju jika ada hiburan seperti menonton video pendidikan dan bernyanyi disaat belajar?	Ya
21.	Apakah Ibu setuju jika siswa belajar dalam kelompok?	Ya
22.	Apakah Ibu setuju jika ada perubahan dalam pengaturan tempat duduk siswa?	Ya
23.	Apakah menurut Ibu dengan strategi pengajaran yang menarik dapat membantu semangat belajar siswa?	Ya
24.	Apakah menurut Ibu strategi pengajaran <i>numbered head together</i> menarik dalam penggunaan media <i>flash card</i> ?	Ya

Berdasarkan **tabel 4.1** hasil rekapitulasi tersebut diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mengajarkan pembelajaran IPA. Guru memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa agar siswa tidak merasa kesulitan dalam memahami materi.

Selain angket kebutuhan guru, peneliti juga membagikan angket kebutuhan kepada siswa terkait media *flash card* berbantuan *edutainment*. Berikut ini hasil rekapitulasi angket kebutuhan siswa.

**Tabel 4.2** Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa terhadap Media *Flash Card* Berbantuan *Edutainment*

No.	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	Jumlah
1.	Apakah pembelajaran IPA sulit?	Ya	39
		Tidak	0
2.	Apakah pembelajaran IPA menyenangkan?	Ya	18
		Tidak	29
3.	Apakah materi gaya sulit?	Ya	38
		Tidak	1
4.	Apakah kamu menginginkan media dalam pembelajaran IPA?	Ya	37
		Tidak	2
5.	Apakah guru pernah menggunakan media dalam materi gaya	Ya	9
		Tidak	30
6.	Apakah media yang digunakan guru menarik pada materi gaya?	Ya	6
		Tidak	33
7.	Apakah kamu setuju dengan media <i>flash card</i> untuk materi gaya?	Ya	39
		Tidak	0
8.	Apakah kamu perlu petunjuk dalam penggunaan media <i>flash card</i> ?	Ya	39
		Tidak	0
9.	Apakah kamu setuju jika <i>flash card</i> memiliki ukuran 8x12cm?	Ya	34
		Tidak	5
10.	Apakah kamu menyukai media yang berwarna?	Ya	39
		Tidak	0
11.	Apakah kamu setuju jika <i>flash card</i> menggunakan warna-warna yang cerah?	Ya	39
		Tidak	0
12.	Apakah kamu menyukai media yang bergambar?	Ya	39
		Tidak	0
13.	Apakah kamu menyukai media yang bergambar?	Ya	39
		Tidak	0
14.	Jenis huruf mana yang kamu sukai?	<b>Timen New Roman</b>	0


		<b>Comis Sans MS</b>	33
		<b>Footlight MT Light</b>	0
		<b>Tempus Sans ITC</b>	6
15.	Menurut kamu, apakah guru pernah melakukan eksperimental dalam pembelajaran IPA?	Ya	10
		Tidak	29
16.	Apakah kamu menginginkan eksperimental pada materi gaya?	Ya	39
		Tidak	0
17.	Menurut kamu, perlukah permainan disela-sela penggunaan media?	Ya	39
		Tidak	0
18.	Apakah kamu setuju dengan permainan monopoli yang dilakukan disela-sela penggunaan media?	Ya	39
		Tidak	0
19.	Apakah kamu setuju jika ada hiburan seperti menonton video pendidikan disaat belajar?	Ya	39
		Tidak	0
20.	Apakah kamu setuju jika ada perubahan dalam pengaturan tempat duduk?	Ya	39
		Tidak	0

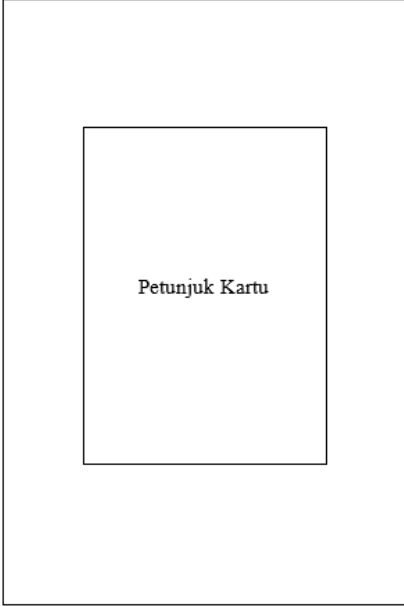
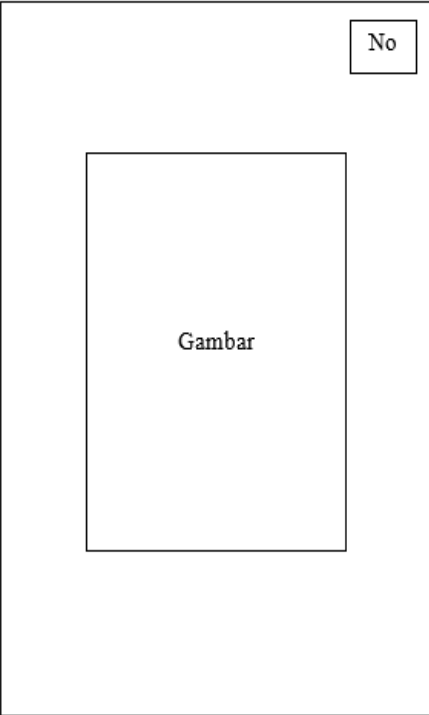
Berdasarkan **tabel 4.2**, dapat diketahui bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari dan memahami materi gaya. Siswa memerlukan media yang menarik dan menyenangkan. Semua siswa setuju jika media berbentuk kartu yang berukuran 8x12 cm dengan berbantuan *edutainment* yang berupa permainan monopoli. Media *flash card* dikemas menarik dengan menggunakan gambar dan warna yang cerah. Jenis font yang digunakan adalah Comic Sans MS. Media *flash card* diberikan petunjuk penggunaan.

#### 4.1.1.2 Desain Media

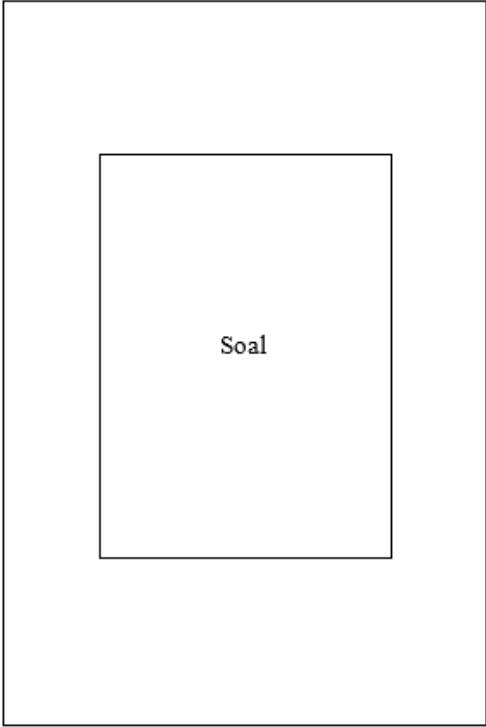
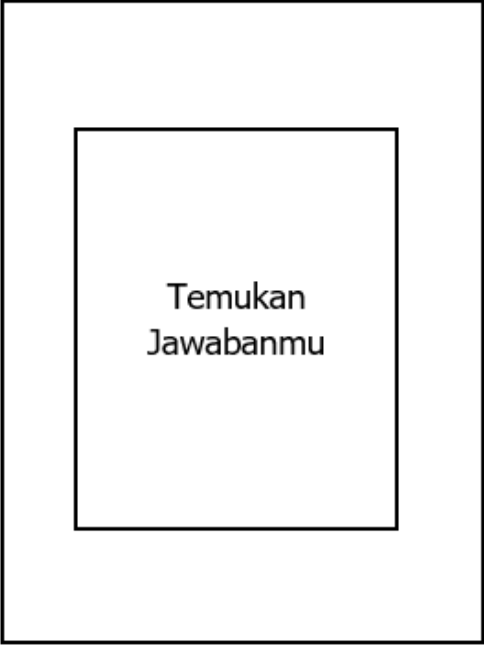
Media *flash card* ini merupakan media yang berbentuk kartu dengan ukuran 8x12 cm. media *flash card* berisi soal dengan mengkombinakan gambar dan warna yang menarik. Desain media *flash card* ditampilkan pada tabel berikut.

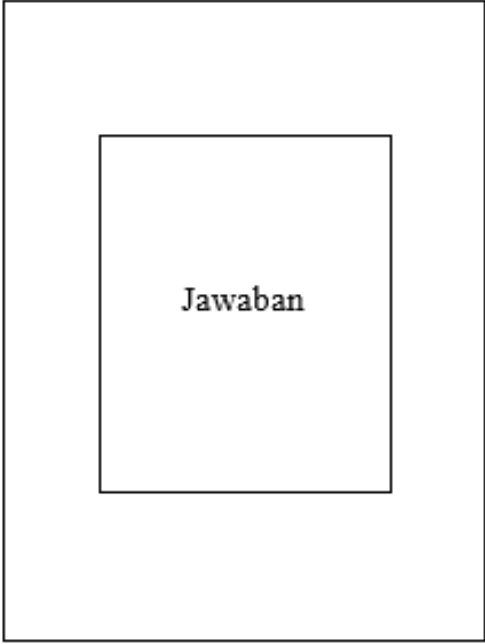
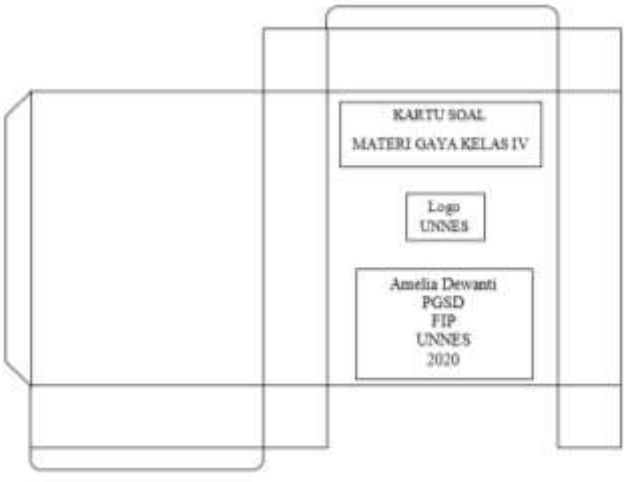
**Tabel 4.3** Desain Media *Flash Card* Berbantuan *Edutainment*

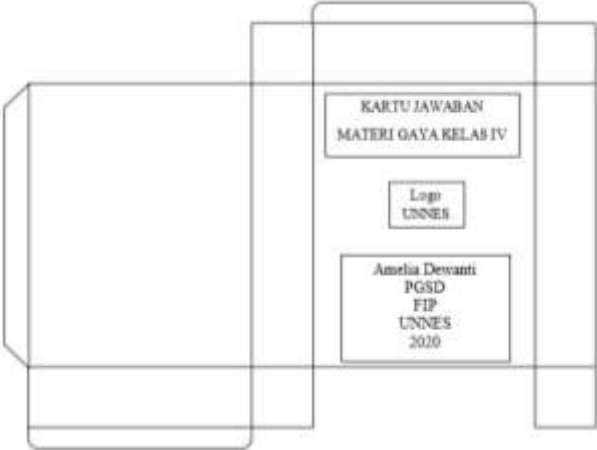
Desain Media <i>Flash Card</i> Berbantuan <i>Edutainment</i>	Keterangan
	<p><b>Tampilan KI, KD dan Indikator</b></p>

 <p>Petunjuk Kartu</p>	<b>Tampilan Petunjuk Kartu</b>
 <p>No</p> <p>Gambar</p>	<b>Tampilan Depan Kartu Soal</b>



 <p>Soal</p>	<b>Tampilan Belakang Kartu Soal</b>
 <p>Temukan Jawabanmu</p>	<b>Tampilan Depan Kartu Jawaban</b>

 <p>Jawaban</p>	<b>Tampilan Belakang Kartu Jawaban</b>
 <p>KARTU SOAL MATERI GAYA KELAS IV</p> <p>Logo UNNES</p> <p>Amelia Dewanti PGSD FIP UNNES 2020</p>	<b>Kardus Kartu Soal</b>

	<p><b>Kardus</b>      <b>Kartu</b></p> <p><b>Jawaban</b></p>
---	--

#### 4.1.1.3 Desain Pengembangan

##### 1. Kardus Kartu



**Gambar 4.1** Kardus *Flash Card* Kartu Soal



**Gambar 4.2** Kardus *Flash Card* Kartu Jawaban

Kardus kartu pada media *flash card* berbantuan *edutainment* didesain dengan pilihan warna yang cerah. Pada bagian kardus terdiri atas logo Universitas Negeri Semarang, judul media sesuai dengan pokok bahasan yang dikembangkan, nama pengembang, serta keterangan tulisan bahwa media ini digunakan untuk siswa kelas IV.

## 2. Petunjuk Kartu



**Gambar 4.3** Petunjuk *Flash Card* Kartu Soal



**Gambar 4.4** Petunjuk *Flash Card* Kartu Jawaban

Petunjuk penggunaan media berisi penjelasan singkat tentang cara penggunaan dalam menggunakan media sehingga dapat membantu mempermudah pemahaman pembaca mengenai isi/komponen yang terdapat dalam media.

### 3. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator



**Gambar 4.5** Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator media *flash card* berbantuan *edutainment* didesain dengan pilihan warna cerah serta gambar yang sesuai dengan materi yang dikembangkan. Pada tampilan ini, guru dapat mengetahui capaian yang harus dikuasai oleh siswa.

### 4. Kartu

Tabel 4.4 *Flash Card* Kartu Soal

Tampilan Depan	Tampilan Belakang
<p data-bbox="443 430 475 488">1</p> 	<p data-bbox="954 519 1305 967">Pak Budi ingin pergi berlibur bersama keluarganya, tetapi tiba-tiba saat menuju tempat liburan mobil Pak Budi mogok. Pak Budi mendorong mobil tersebut menuju ke pinggir jalan agar tidak terjadi macet. Kegiatan mendorong mobil merupakan contoh dari...</p>
<p data-bbox="443 1182 475 1240">2</p> 	<p data-bbox="954 1384 1305 1585">Rudi memiliki hobi melakukan olahraga kuda. Gaya yang terjadi pada kuda agar kuda dapat berlari adalah ....</p>



3



Bu Sinta meminta tolong kepada Bayu untuk memindahkan meja. Bayu mendorong meja menuju tempat yang diminta Bu Sinta. Saat mendorong meja, antara meja dan lantai terjadi sebuah gaya, gaya yang dimaksud adalah gaya...

4



Gaya dapat memengaruhi posisi perahu saat berlayar. Hal tersebut termasuk pengaruh gaya terhadap....

5



Febri sedang bermain sepak bola bersama teman-temannya. Tiba-tiba Febri mendapatkan giliran untuk mendapatkan bola. Gaya yang dilakukan Febri pada gambar tersebut adalah...

6



Pada gambar tersebut, Doraemon sedang membuka pintu. Kegiatan Doraemon membuka pintu merupakan contoh dari....

7



Tina disuruh ibu untuk mengambil air di sumur. Tina mengambil air di sumur dengan menggunakan timba air. Kegiatan yang dilakukan Tina pada gambar tersebut adalah...

8



Pohon kelapa di kebun Pak Ardi musim panen. Tetapi ada buah pohon kelapa yang jatuh sendiri dari pohonnya. Buah kepala yang jatuh menuju ke tanah disebabkan oleh gaya...

9



Toni menjadi kiper saat bermain sepak bola bersama teman-temannya. Saat bola menuju ke arah gawang, Toni menghalau bola agar tidak masuk ke dalam gawang. Kegiatan menghalau bola merupakan pengaruh gaya terhadap....

10



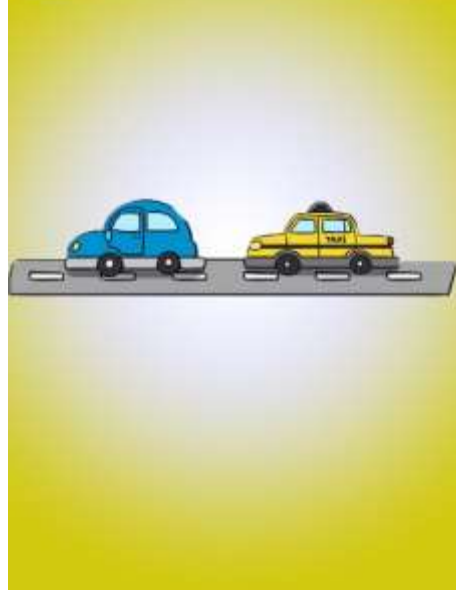
Saat Pak Sugeng mengendarai mobilnya, tiba-tiba rem mobilnya blong. Akibatnya mobil Pak Sugeng menabrak pohon seperti pada gambar. Hal tersebut merupakan pengaruh gaya terhadap...

11



Setiap sore saat tidak sekolah TPQ, Ari senang bermain layang-layang di lapangan dekat rumahnya. Gaya yang dilakukan Ari seperti pada gambar tersebut adalah...

12



Berdasarkan gambar tersebut, terjadi sebuah gaya antara ban mobil dan jalan. Gaya yang dimaksud adalah...

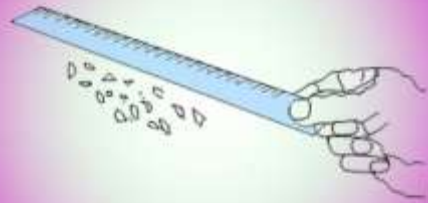


13



Pak Anton sedang menempa besi untuk membuat pesanan pisau dari pelanggannya. Pak Anton membuat pisau dari besi yang dipanaskan kemudian ditempa. Besi yang ditempa merupakan pengaruh gaya terhadap...

14



Potongan kertas yang kecil akan dapat terangkat dan menempel pada penggaris jika penggaris plastik digosok-gosokkan ke rambut. Hal tersebut terjadi akibat adanya gaya...

15



Saat Adam dan Adi bermain pesawat kertas, tiba tiba pesawat kertas mereka berbelok arah karena angin sehingga pesawat terbang mereka tidak lurus saat terbang. Kejadian tersebut merupakan pengaruh gaya pada...

16



Rio, Yogi, Dora, Nurul, Roni, Firman, dan Edo sedang melakukan lomba tarik tambang. Ada 2 tim dalam lomba ini yaitu tim Rio dan Tim Roni. Saat melakukan tarik tambang, gaya yang terjadi antara 2 tim tersebut adalah...

17



Gaya yang terjadi pada busur yang dibawa Udin saat Udin akan memanah busur ke arah sasaran adalah...

18



Rani sedang melakukan percobaan pada paku dan magnet. Saat magnet didekatkan paku, paku tertarik ke arah magnet. Hal tersebut terjadi akibat gaya...



19



Reno sedang melakukan olahraga paralayang. Terkadang arah paralayang berubah akibat adanya angin. Arah paralayang berubah akibat adanya....

20



Kemal sedang bermain ketapel. Ketapel yang digunakan Kemal menggunakan gaya...

21



Gaya yang terjadi pada saat Daffa bermain yoyo adalah...

22



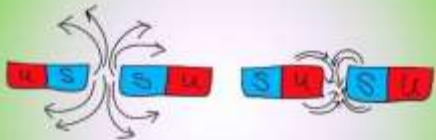
Raffa suka olahraga sepeda saat hari minggu. Saat bersepeda, gaya yang terjadi pada Raffa yaitu...

23



Gaya yang terjadi pada stopkontak dan colokan adalah gaya...

24



Apabila batang pada magnet tanda U berdekatan dengan tanda U, apa yang akan terjadi pada kedua batang magnet tersebut...

25



Selly setiap pagi selalu lari agar tubuhnya tetap sehat. Gaya yang terjadi saat Selly berlari adalah...

26



Gaya yang terjadi pada kompas adalah...

**Tabel 4.5** *Flash Card* Kartu Jawaban

Tampilan Depan	Tampilan Belakang
 <p>TEMUKAN PASANGANMU</p>	 <p>Gaya</p>
 <p>TEMUKAN PASANGANMU</p>	 <p>Gaya Otot</p>



**TEMUKAN  
PASANGANMU**



*Gaya Gesek*



**TEMUKAN  
PASANGANMU**



*Menendang  
Bola*



TEMUKAN  
PASANGANMU



Menarik  
Timba



TEMUKAN  
PASANGANMU



Gravitasi







TEMUKAN  
PASANGANMU



Gaya Tarik



TEMUKAN  
PASANGANMU



Magnet



**TEMUKAN  
PASANGANMU**



Arah Benda



**TEMUKAN  
PASANGANMU**



Dorongan dan  
Tarikan



**TEMUKAN  
PASANGANMU**



Gaya Listrik

Saling Bertolakan

**TEMUKAN  
PASANGANMU**





Pada kartu soal berisi gambar dan soal yang sesuai dengan materi pada bahasan yang dikembangkan. Gambar dan soal memiliki keterhubungan sehingga dapat membantu pemahaman siswa dalam memperoleh soal. Kartu jawaban terdiri atas jawaban pada kartu soal. Kedua kartu memadukan gambar dan warna yang cerah dan menarik.

#### **4.1.2 Penilaian Kelayakan Media**

Penilaian kelayakan media *flash card* berbantuan *edutainment* dinilai oleh validator media dan validator materi yang dilaksanakan dalam 2 tahap. Penilaian tahap pertama berisi validasi penilaian desain dan komponen media yang dinilai oleh validator media. Penilaian kelayakan tahap pertama menggunakan instrumen validasi yang terdiri dari 10 indikator yang ditanyakan dalam 3 aspek penilaian, meliputi aspek penilaian komponen kelayakan isi, aspek penilaian komponen penyajian dan aspek penilaian mutu teknis. Hasil penilaian kelayakan tahap I dinyatakan dalam 4 kriteria, meliputi kriteria sangat layak dengan rentang  $76\% < \text{skor} \leq 100\%$ , kriteria layak dengan rentang  $51\% < \text{skor} \leq 75\%$ , kriteria cukup layak

dengan rentang  $26\% < \text{skor} \leq 50\%$ , kriteria cukup layak dengan rentang  $0\% < \text{skor} \leq 25\%$ .

Hasil penilaian media pada aspek kelayakan isi, komponen penyajian dan mutu teknis mendapatkan respon oleh ahli materi positif (Ya) pada 10 indikator dengan persentase 100% yang termasuk kriteria sangat layak. Hasil rekapitulasi penilaian tahap I ditunjukkan dalam tabel berikut.

**Tabel 4.6** Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Tahap I

Aspek	Indikator	Respon
Komponen kelayakan isi	Relevan dengan KI, KD, dan Indikator	Ya
	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	Ya
	Memuat materi gaya	Ya
	Penyajian materi pembelajaran runtut, jelas, logis	Ya
Komponen penyajian	Sesuai dengan KI, KD, dan Indikator	Ya
	Menyajikan isi atau konten yang sesuai dengan materi gaya	Ya
	Media mudah digunakan oleh siswa dan guru	Ya
	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	Ya
Mutu teknis	Desain tampilan visual menarik, teks, dan gambar terlihat jelas	Ya
	Semua elemen pada media berfungsi dengan baik	Ya

Setelah selesai melakukan tahap I, selanjutnya tahap II yaitu validasi penilaian dari setiap komponen media yang terdiri dari validasi penilaian kelayakan isi dinilai oleh ahli materi dan validasi penilaian komponen penyajian oleh ahli media. Rekapitulasi hasil validasi setiap komponen oleh ahli materi dan ahli media dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 4.7** Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Tahap II Komponen Kelayakan Isi dan Penyajian

Validator/Ahli	Jumlah Skor	Rata-rata	Presentase	Kriteria
Media	58	14,5	90,625 %	Sangat Layak
Materi	28	7	77,77%	Sangat Layak

Data selengkapnya ada pada lampiran 32

Hasil validasi penilaian media pda komponen kelayakan penyajian oleh ahli media dengan 4 indikator yakni kesesuaian dengan KI, KD, dan indikator; sesuai dengan tingkat perkembangan siswa; mudah digunakan oleh guru dan siswa; serta desaian tampilan visual menarik. Adapun rekapitulasi hasil validasi media *flash card* berbantuan *edutainment* dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 4.8** Rekapitulasi Hasil Validasi Media *Flash Card* Berbantuan *Edutainment*

No	Indikator Komponen Penyajian	Skor
1.	Media sesuai dengan KI, KD, dan Indikator	12
2.	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	15
3.	Media mudah digunakan oleh guru dan siswa	16
4.	Desian tampilan visual menarik	15
Jumlah skor		58
Presentase		90,625%
Kriteria		Sangat layak

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 29

Berdasarkan **tabel 4.8** menunjukkan bahwa validasi penilaian kelayakan komponen penyajian mendapatkan skor 58 dengan presentase 90,625% termasuk dalam kriteria sangat layak.

Hasil validasi penilaian kelayakan isi oleh ahli materi dengan 4 indikator yakni sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; kejelasan sajian materi; kesesuaian dengan taraf berpikir siswa; siswa berpikir tingkat tinggi. Adapun rekapitulasi hasil validasi materi media *flash card* berbantuan *edutainment* dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 4.9** Rekapitulasi Hasil Validasi Materi Media *Flash Card* Berbantuan *Edutainment*

No	Indikator Komponen Penyajian	Skor
1.	Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai	12
2.	Kejelasan sajian materi	10
3.	Kesesuaian dengan taraf berpikir siswa	3
4.	Siswa berpikir tingkat tinggi	3
Jumlah skor		28
Presentase		77,77%
Kriteria		Sangat Layak

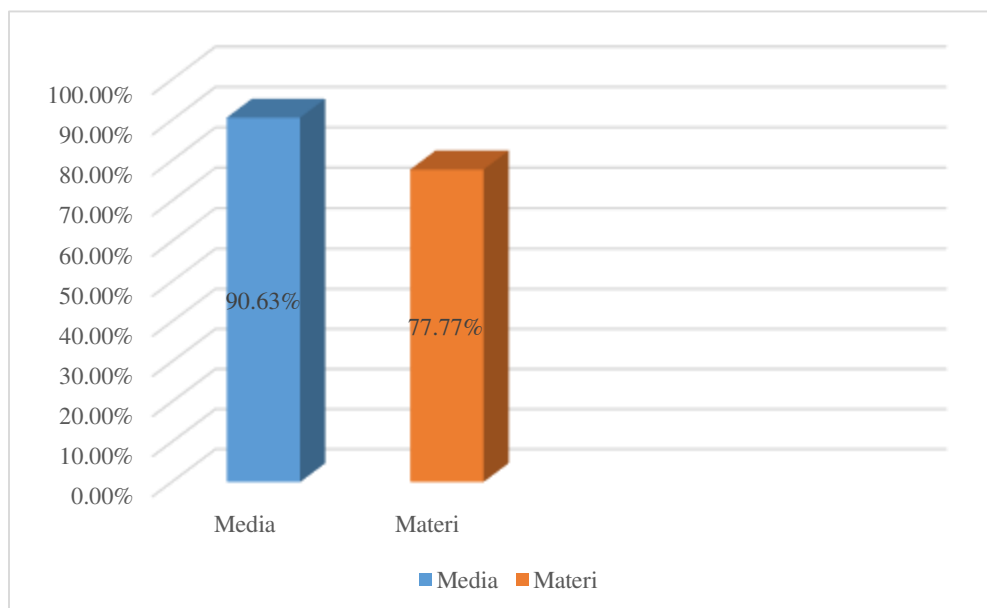
Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 30

Berdasarkan **tabel 4.9** validasi penilaian ahli materi terhadap media *flash card* berbantuan *edutainment* memperoleh skor 28 dengan presentase 77,77% termasuk kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil validasi penilaian pada setiap komponen media *flash card* berbantuan *edutainment* oleh ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan bahwa media *flash card* berbantuan *edutainment* layak digunakan. Instrumen validasi beserta penilaian oleh ahli secara keseluruhan terlampir pada lampiran 35.

Data presentase validasi penilaian media *flash card* berbantuan *edutainment* dapat ditampilkan dalam diagram sebagai berikut.





**Diagram 4.1** Hasil Validasi Penilaian pada Setiap Komponen

Berdasarkan **diagram 4.1** penialain kelayakan penyajian oleh ahli media mendapatkan skor 58 dengan presentase 90,625% termasuk kriteria sangat layak. Penilaian penyajian kelayakan isi oleh ahli materi mendapatkan skor 28 dengan presentase 77,77% termasuk kriteria sangat layak

Berdasarkan penilaian media *flash card* terhadap kelayakan penyajian dan kelayakan isi oleh para ahli terdapat masukan yang diberikan sebagai perbaikan media *flash card* berbantuan *edutainment* sebagai berikut.

**Tabel 4.10** Hasil Revisi Media *Flash Card* Berbantuan *Edutainment*

Ahli	Masukan	Revisi
Media	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kartu pertanyaan nomor 2, 4, 6, 9, dan 19 perlu diperbaiki karena rancu.</li> <li>2. Pemahaman tentang <i>edutainment</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perbaiki soal yang lebih jelas.</li> </ol>
Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tujuan</li> <li>2. Kisi-kisi soal dan soal</li> <li>3. Sumber belajar</li> <li>4. Materi IPA</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perbaiki tujuan</li> <li>2. Perbaiki kisi-kisi soal dan soal</li> <li>3. Perbaiki sumber belajar</li> <li>4. Perbaiki materi IPA</li> </ol>

Masukan dan saran yang diberikan oleh para ahli selanjutnya diperbaiki oleh peneliti. Ahli media memberikan masukan mengenai perbaikan soal yaitu memperjelas soal agar tidak rancu, dan pemahaman mengenai *edutainment* pada media. Ahli materi memberikan masukan memperbaiki tujuan, kisi-kisi soal dan soal, sumber belajar, materi IPA. Berikut adalah tampilan bahan ajar sebelum dan sesudah revisi.

**Tabel 4.11** Tampilan Media Sebelum dan Sesudah Revisi

Sebelum Revisi		Sesudah Revisi	
Ahli media memberikan masukan untuk memperbaiki kartu pertanyaan nomor 2, 4, 6, 9, dan 19 agar lebih jelas.			
Tampilan depan	Tampilan belakang	Tampilan depan	Tampilan belakang
<p>2</p> 	<p>Bayu disuruh Bu Sinta untuk memindahkan meja. Bayu mendorong meja menuju tempat yang diminta Bu Sinta. Saat mendorong meja, untara meja dan lantai ter jadi sebuah gaya, gaya yang dimaksud adalah gaya...</p>	<p>2</p> 	<p>Rudi memiliki hobi melakukan olahraga kuda. Gaya yang terjadi pada kuda agar kuda dapat berlari adalah ...</p>
<p>4</p> 	<p>Perahu pada gambar tersebut menggunakan tenaga angin agar perahu dapat berlayar. Saat berlayar, terkadang perahu berpindah arah sehingga nelayan harus mengatur posisi perahu agar sesuai dengan keinginan nelayan. Hal tersebut termasuk pengaruh gaya terhadap...</p>	<p>4</p> 	<p>Gaya dapat memengaruhi posisi perahu saat berlayar. Hal tersebut termasuk pengaruh gaya terhadap...</p>
<p>6</p> 	<p>Doraemon bersama teman-temannya selesai melakukan pertualangan ke tempat yang bagus. Seperti gambar tersebut, kegiatan yang Doraemon lakukan setelah berpetualang adalah...</p>	<p>6</p> 	<p>Pada gambar tersebut, Doraemon sedang membuka pintu. Kegiatan Doraemon membuka pintu merupakan contoh dari...</p>

<p>9</p> 	<p>9</p> <p>Toni menjadi kiper saat bermain sepak bola bersama teman-temannya. Saat bola menuju ke arah gawang sehingga Toni menghalau bola agar tidak masuk ke dalam gawang. Kegiatan Toni saat menghalau bola merupakan pengaruh gaya terhadap...</p>	<p>9</p> 	<p>9</p> <p>Toni menjadi kiper saat bermain sepak bola bersama teman-temannya. Saat bola menuju ke arah gawang. Toni menghalau bola agar tidak masuk ke dalam gawang. Kegiatan menghalau bola merupakan pengaruh gaya terhadap....</p>
<p>19</p> 	<p>19</p> <p>Reno sedang melakukan olahraga paralayang. Paralayang bergerak akibat adanya gaya dorong dari angin sehingga dapat arah paralayang dapat berbelok. Hal tersebut merupakan pengaruh gaya terhadap....</p>	<p>19</p> 	<p>19</p> <p>Reno sedang melakukan olahraga para arang. Terkadang arah paralayang berubah akibat adanya angin. Arah paralayang berubah akibat adanya....</p>

Ahli materi memberikan masukan untuk memperbaiki tujuan, sumber belajar, materi IPA, kisi-kisi soal, soal, dan penilaian

## TUJUAN

### SEBELUM REVISI

2. Dengan mengamati teks bacaan "Transportasi di Indonesia", siswa dapat menemukan kata-kata sulit pada teks bacaan minimal 5 dengan benar.
3. Dengan mengamati teks bacaan "Transportasi di Indonesia", siswa dapat menguraikan kata-kata sulit pada teks bacaan minimal 5 dengan benar.
4. Dengan mengamati arti kata-kata sulit, siswa dapat membuat kalimat dari kata-kata sulit minimal 5 secara mandiri dengan tepat.
5. Dengan membuat kalimat berdasarkan kata-kata sulit, siswa dapat melaporkan hasil kalimat dari kata-kata sulit secara lisan dengan percaya diri.
6. Dengan mengamati arti pada kata-kata sulit, siswa dapat merangkai arti berdasarkan kata sulit minimal 5 secara kelompok dengan tepat.
7. Dengan mengamati video pengertian dan macam-macam gaya, siswa dapat menentukan pengertian gaya dengan benar.
8. Dengan mengamati video pengertian dan macam-macam gaya, siswa dapat menguraikan macam-macam gaya minimal 4 dengan benar.
9. Dengan mengamati video pengertian dan macam-macam gaya, siswa dapat menyimpulkan minimal 3 contoh gaya berdasarkan macam-macam gaya dalam kehidupan sehari-hari.
10. Dengan mengamati lembar kerja kegiatan percobaan 5, siswa dapat melakukan kegiatan percobaan gaya magnet dengan runtut.
11. Dengan mengamati lembar kerja kegiatan percobaan 6, siswa dapat melakukan kegiatan percobaan gaya gesek dengan runtut.
12. Dengan mengamati lembar kerja kegiatan percobaan 7, siswa dapat melakukan kegiatan percobaan mengukur gaya dengan runtut.
13. Dengan melakukan kegiatan percobaan menggunakan lembar kerja kegiatan percobaan 5, siswa dapat membuat hasil laporan kegiatan percobaan gaya magnet dengan benar.

## SESUDAH REVISI

**TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Dengan mengamati teks bacaan “Transportasi di Indonesia”, siswa dapat menggarisbawahi kata-kata sulit pada teks bacaan minimal 5 dengan benar.
2. Dengan mengamati teks bacaan “Transportasi di Indonesia”, siswa dapat melengkapi teks bacaan minimal 5 dengan benar.
3. Dengan mengamati teks bacaan “Transportasi di Indonesia”, siswa dapat menguraikan makna kata-kata sulit pada teks bacaan minimal 5 dengan benar.
4. Dengan mengamati makna kata sulit, siswa dapat membuat kalimat dari kata-kata sulit minimal 5 secara mandiri dengan tepat.
5. Dengan membuat kalimat berdasarkan kata-kata sulit, siswa dapat melaporkan hasil kalimat dari kata-kata sulit secara lisan dengan percaya diri.
6. Dengan mengamati teks bacaan “Transportasi di Indonesia”, siswa dapat merangkai kata sulit berdasarkan makna minimal 5 secara kelompok dengan tepat.
7. Dengan mengkaji pengertian gaya, siswa dapat menjelaskan pengertian gaya dengan benar.
8. Dengan mengkaji macam-macam gaya, siswa dapat menentukan macam-macam gaya dengan benar.
9. Dengan mengkaji contoh macam-macam gaya, siswa dapat menyimpulkan contoh macam-macam gaya minimal 3 dalam kehidupan sehari-hari.
10. Dengan membaca LKPD 5, siswa dapat melakukan kegiatan percobaan gaya magnet dengan runtut.
11. Dengan membaca LKPD 6, siswa dapat melakukan kegiatan percobaan gaya gesek dengan runtut.
12. Dengan membaca LKPD 7, siswa dapat melakukan kegiatan percobaan mengukur gaya dengan runtut.



## SUMBER BELAJAR

## SEBELUM REVISI

Sularmi dan MD Wijayanti. 2009. *Sains Ilmu Pengetahuan Alam SD/MI 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

Lestari, Septi dan retno winarno. 2009. *Bahasa Indonesia SD/MI 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

Samidi dan Tri Puspitasari. 2009. *Bahasa Indonesia untuk SD/MI Kelas 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

Menteri Pendidikan. 2017. *Peraturan Pemerintah Nomor 3 Tahun 2017 Tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pemerintah dan Penilaian Hasil Belajar oleh Satuan Pendidikan*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia

*Penulis 23. 2016*  
*Penulis 2016*

## IX. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salam</li> <li>2. Pengkondisian fisik dan mental siswa</li> <li>3. Salah satu siswa memimpin doa</li> <li>4. Presensi</li> <li>5. menyanyikan lagu Indonesia Raya</li> <li>6. Tepuk PPK dan memotivasi siswa</li> <li>7. Literasi</li> <li>8. Apersepsi tentang "Apa saja alat transportasi di Indonesia?"</li> <li>9. Tujuan pembelajaran.</li> </ol>	10 Menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>10. Siswa dibagi ke dalam kelompok yang terdiri dari 5-6 anggota kelompok</li> </ol> <p><i>Fase 1: Orientasi terhadap Masalah</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>11. Siswa memperoleh masalah untuk melengkapi teks bacaan transportasi di Indonesia (<b>mengolah informasi</b>)</li> <li>12. Siswa memperoleh masalah untuk</li> </ol>	210 Menit

## SESUDAH REVISI

- Peniti
- Buku
- Pensil
- Penghapus
- Kater
- Tipex

### VIII. SUMBER BELAJAR

Kusumawati, Heny. 2017. *Buku Guru SD/MI Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas IV Tema 7 Indahnya Keberagaman Di Negeriku*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Kusumawati, Heny. 2017. *Buku Siswa SD/MI Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas IV Tema 7 Indahnya Keberagaman Di Negeriku*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Menteri Pendidikan. 2016. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia

### IX. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salam</li> <li>2. Pengkondisian fisik dan mental siswa</li> <li>3. Salah satu siswa memimpin doa</li> <li>4. Presensi</li> <li>5. menyanyikan lagu Indonesia Raya</li> <li>6. Tepuk PPK dan memotivasi siswa</li> <li>7. Literasi</li> <li>8. Apersepsi tentang "Apa saja alat transportasi di Indonesia?"</li> <li>9. Tujuan pembelajaran.</li> </ol>	<b>10 Menit</b>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>10. Siswa dibagi ke dalam kelompok yang</li> </ol>	<b>210 Menit</b>



## MATERI IPA

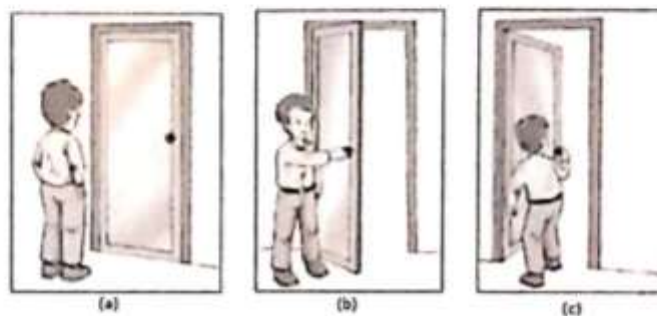
## SEBELUM REVISI

## IPA

## 1. Pengertian gaya

Tahukah kamu, apa yang dimaksud gaya? Perhatikan gambar 1.1 berikut.

Mengapa pintu dapat ditarik ke arah kamu dan didorong karena adanya pengaruh gaya. Jadi, apakah gaya itu?



Gambar 1.1

(a) Pintu diam karena tidak didorong atau ditarik (b) Pintu saat ditarik (c) Pintu saat

Sehingga, gaya dapat dinyatakan sebagai tarikan dan dorongan

Setiap hari kita selalu melakukan gaya. Contohnya, kegiatan membuka dan menutup pintu. Perhatikan gambar di atas. Pintu dalam keadaan diam ketika tidak dikenai gaya. Ketika ditarik, pintu bergerak mendekat. Namun sebaliknya, pintu bergerak

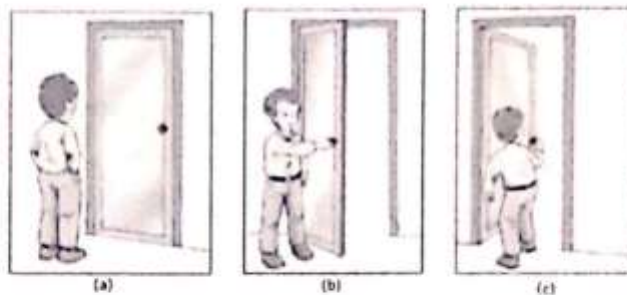
## SESUDAH REVISI

## IPA

## 1. Pengertian gaya

Tahukah kamu, apa yang dimaksud gaya? Perhatikan gambar 1.1 berikut.

Mengapa pintu dapat ditarik ke arah kamu dan didorong karena adanya pengaruh gaya. Jadi, apakah gaya itu?



(a) Pintu diam karena tidak didorong atau ditarik (b) Pintu saat ditarik (c) Pintu saat didorong

**Sehingga, gaya dapat dinyatakan sebagai tarikan dan dorongan**

Setiap hari kita selalu melakukan gaya. Contohnya, kegiatan membuka dan menutup pintu. Perhatikan gambar di atas. Pintu dalam keadaan diam ketika tidak dikenai gaya. Ketika ditarik, pintu bergerak mendekat. Namun sebaliknya, pintu bergerak menjauh ketika didorong. Tarikan dan dorongan yang diberikan pada pintu merupakan gaya.

Gaya tidak dapat dilihat, tetapi dapat dirasakan pengaruhnya. Selain contoh di atas, pengaruh gaya dapat diamati pada berbagai kegiatan di sekitar kita. Contohnya, mengayuh sepeda, mendayung perahu, mendorong meja, menendang bola, dan melempar batu.

## KISI-KISI SOAL

## SEBELUM REVISI

		pada teks bacaan.						
	4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.	4.7.1 membuat kalimat dari kata-kata sulit. 4.7.2 melaporkan hasil kalimat yang dibuat 4.7.3 merangkai makna berdasarkan kata sulit.	P3 P4 P5	Keterampilan	Nontes	Lembar Pengamatan	Rubrik	Lembar Pengamatan 1
IPA	3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya	3.3.1 menentukan pengertian gaya. 3.3.2 menguraikan macam-macam gaya.	L1, C3 L2, C4	Pengetahuan	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	4-10

*Handwritten notes:*  
L1: C1 & C2  
L2: C3  
L3: 4, 5, 8  
Kuis

## SESUDAH REVISI

		3.7.3 menguraikan makna kata-kata sulit pada teks bacaan.	L3, C4					
	4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.	4.7.1 membuat kalimat dari kata-kata sulit. 4.7.2 melaporkan hasil kalimat yang dibuat 4.7.3 merangkai kata sulit berdasarkan makna.	P3 P4 P5	Keterampilan	Nontes	Lembar Pengamatan	Rubrik	Lembar Pengamatan 1
IPA	3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya	3.3.1 menjelaskan pengertian gaya. 3.3.2 menentukan macam-macam gaya.	L1, C2 L2, C3	Pengetahuan	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	

## SOAL

## SEBELUM REVISI

Pasangan yang sesuai adalah....

- 1A, 2B, 3C, 4D
- 1D, 2C, 3B, 4A
- 1B, 2D, 3C, 4A
- 1B, 2D, 3A, 4C

3. Kata gawang memiliki makna yaitu....

- Dua tiang yang dihubungkan.
- Dua tiang yang tidak saling terhubung.
- Dua tiang yang berdiri tegak.
- Satu tiang yang berdiri tegak.

4. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar-gambar diatas termasuk gaya, sehingga gaya adalah....

- Sebuah tarikan yang dapat menyebabkan benda bergerak.
- Sebuah dorongan yang dapat menyebabkan benda bergerak.
- Sebuah dorongan atau tarikan yang tidak menyebabkan benda bergerak.
- Sebuah tarikan atau dorongan yang dapat menyebabkan benda bergerak.

5. Di bawah ini kegiatan yang *tidak* termasuk gaya adalah...

a.



c.



SESUDAH REVISI

Pasangan yang sesuai adalah...

- a. 1A, 2B, 3C, 4D
  - b. 1D, 2C, 3B, 4A
  - c. 1B, 2D, 3C, 4A
  - d. 1B, 2D, 3A, 4C
3. Kata gawang memiliki makna yaitu...
- a. Dua tiang yang dihubungkan.
  - b. Dua tiang yang tidak saling terhubung.
  - c. Dua tiang yang berdiri tegak.
  - d. Satu tiang yang berdiri tegak.
4. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar-gambar di atas termasuk....

- a. Gaya
  - b. Gerak
  - c. Bunyi
  - d. Cahaya
5. Yang dimaksud gaya adalah...
- a. Sebuah tarikan yang dapat menyebabkan benda bergerak
  - b. Sebuah dorongan yang dapat menyebabkan benda bergerak
  - c. Sebuah dorongan atau tarikan yang tidak menyebabkan benda bergerak
  - d. Sebuah dorongan atau tarikan yang menyebabkan benda bergerak

## PENILAIAN

## SEBELUM REVISI

Percobaan *Kelvin*

1. Alat & Bahan
2. Langkah Kerja / Prosedur
3. Hasil
4. Presentasi Hasil

Rubrik Penilaian Percobaan 2

Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Proses praktikum	Kesiapan alat dan bahan lengkap, langkah kerja runtut	Kesiapan alat dan bahan lengkap tetapi langkah kerja kurang runtut atau sebaliknya.	Kesiapan alat dan bahan kurang lengkap, langkah kerja tidak runtut.	Belum dapat menyiapkan alat dan bahan, langkah kerja belum runtut.
Hasil praktikum	Menjawab bahan diskusi secara keseluruhan dan berdiskusi dengan sangat baik.	Menjawab bahan diskusi secara keseluruhan dan berdiskusi dengan baik.	Menjawab bahan diskusi secara sebagian dan berdiskusi dengan kurang baik.	Belum dapat menjawab bahan diskusi dan belum dapat berdiskusi.
Keterampilan Berbicara	Pengucapan kata-kata secara keseluruhan jelas, tidak menggunakan, dan dapat dimengerti.	Pengucapan kata-kata di beberapa bagian jelas dan dapat dimengerti.	Pengucapan kata-kata tidak begitu jelas, tetapi masih dapat dipahami maksudnya oleh pendengar.	Pengucapan kata-kata secara keseluruhan tidak jelas, menggunakan, dan tidak dapat dimengerti.

Skor maksimal: 12

Nilai :  $\frac{\text{perolehan nilai}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

## SESUDAH REVISI

Rubrik Penilaian Percobaan 1

Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Alat dan Bahan	Alat dan bahan percobaan ada dan digunakan dengan benar dan tepat.	Alat dan bahan percobaan ada dan belum digunakan dengan benar dan tepat.	Alat dan bahan percobaan hanya sebagian dan belum digunakan dengan benar dan tepat.	Belum dapat menyiapkan alat dan bahan percobaan dan belum digunakan dengan benar dan tepat.
Langkah-langkah percobaan	Langkah-langkah percobaan urut, lengkap, dan benar.	Langkah-langkah percobaan urut, lengkap, tetapi terdapat kesalahan,	Langkah-langkah percobaan dilakukan sebagian saja.	Belum dapat melakukan langkah-langkah percobaan secara urut, lengkap, dan benar.
Hasil percobaan	Hasil percobaan sesuai dengan tujuan, indikator, rapi, dan sistematis.	Hasil percobaan sesuai dengan tujuan, indikator, rapi dan tidak sistematis.	Hasil percobaan sesuai dengan tujuan, indikator, tetapi tidak rapi dan tidak sistematis.	Belum dapat menghasilkan percobaan yang sesuai dengan tujuan, indikator, rapi, dan sistematis.
Presentasi percobaan	Presentasi percobaan jelas dan menjawab semua pertanyaan dengan benar.	Presentasi percobaan jelas dan menjawab sebagian pertanyaan dengan benar.	Presentasi percobaan tidak jelas dan menjawab sebagian pertanyaan dengan benar.	Belum dapat presentasi percobaan dengan benar dan belum dapat menjawab pertanyaan dengan benar.

Skor maksimal: 16

Nilai :  $\frac{\text{perolehan nilai}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

Media *flash card* berbantuan *edutainment* diperbaiki sesuai dengan masukan oleh ahli. Setelah direvisi dan divalidasi kemudian diterapkan pada uji pemakaian.

### 4.1.3 Angket Tanggapan

#### 4.1.3.1 Angket Tanggapan Guru

Angket tanggapan guru merupakan angket yang diberikan kepada guru untuk memperoleh informasi dan saran mengenai media *flash card* berbantuan *edutainment*. Angket tanggapan bertujuan untuk dijadikan masukan dalam perbaikan dan penyempurnaan produk. Angket tanggapan guru terdiri dari 15 pertanyaan. Angket diberikan kepada guru setelah guru mengamati dan menggunakan media *flash card* berbantuan *edutainment* pada uji coba produk. Hasil analisis angket tanggapan guru dapat dilihat seperti pada tabel berikut.



**Tabel 4.12** Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk

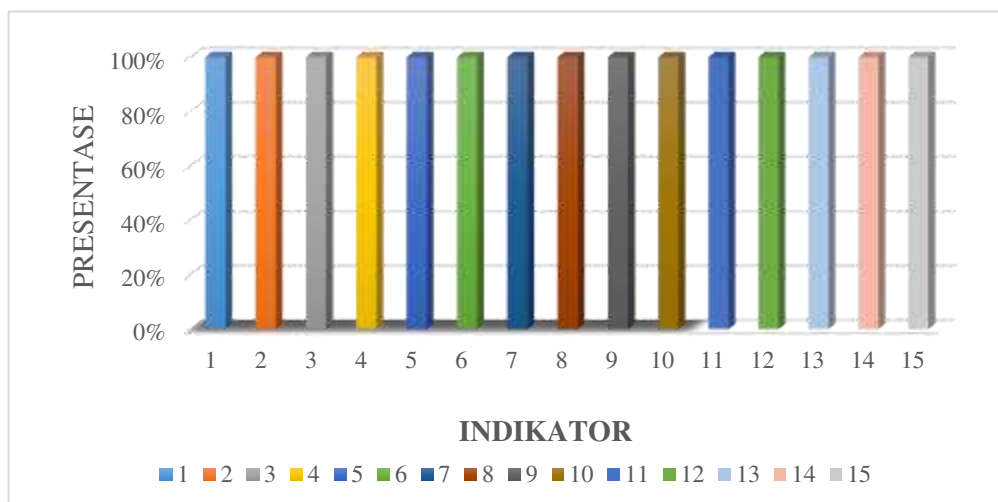
No.	Indikator yang ditanyakan	Jumlah skor	Presentase
1.	Tampilan media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> menarik.	1	100%
2.	Gambar dalam media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> dapat terlihat jelas.	1	100%
3.	Teks dalam media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> dapat terbaca dengan jelas.	1	100%
4.	Media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> menggunakan warna-warna cerah dan menarik.	1	100%
5.	Aturan permainan mudah dimengerti.	1	100%
6.	Media <i>flash card</i> pembelajaran IPA dapat dimainkan individu maupun kelompok.	1	100%
7.	Penggunaan media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> meningkatkan minat belajar.	1	100%
8.	Materi dalam media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> cukup lengkap.	1	100%
9.	Materi dalam media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> mudah dipahami.	1	100%
10.	Menambah pengetahuan tentang materi gaya	1	100%



11.	Soal yang disajikan sesuai indikator yang akan dicapai.	1	100%
12.	Soal pada media media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> mudah dipahami	1	100%
13.	Soal pada media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> menumbuhkan kemampuan berfikir.	1	100%
14.	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami.	1	100%
15.	Penggunaan kalimat mudah dimengerti.	1	100%

Berdasarkan **tabel 4.12** angket tanggapan guru terhadap media *flash card* berbantuan *edutainment* yang terdiri atas 15 pertanyaan, semuanya memperoleh respon positif (Ya) dengan skor 1 dan memperoleh presentase 100% pada masing-masing aspek yang ditanyakan.

Hasil angket tanggapan guru pada uji coba produk dapat dilihat pada diagram sebagai berikut.



**Diagram 4.2** Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk

**Keterangan:**

1. Tampilan media *flash card* berbantuan *edutainment* menarik.
2. Gambar dalam media *flash card* berbantuan *edutainment* dapat terlihat jelas.
3. Teks dalam media *flash card* berbantuan *edutainment* dapat terbaca dengan jelas.
4. Media *flash card* berbantuan *edutainment* menggunakan warna-warna cerah dan menarik.
5. Aturan permainan mudah dimengerti.
6. Media *flash card* pembelajaran IPA dapat dimainkan individu maupun kelompok.
7. Penggunaan media *flash card* berbantuan *edutainment* meningkatkan minat belajar.
8. Materi dalam media *flash card* berbantuan *edutainment* cukup lengkap.
9. Materi dalam media *flash card* berbantuan *edutainment* mudah dipahami.
10. Menambah pengetahuan tentang materi gaya.
11. Soal yang disajikan sesuai indikator yang akan dicapai.
12. Soal pada media *flash card* berbantuan *edutainment* mudah dipahami.
13. Soal pada media *flash card* berbantuan *edutainment* menumbuhkan kemampuan berfikir.
14. Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami.
15. Penggunaan kalimat mudah dimengerti.

#### 4.1.3.2 Angket Tanggapan Siswa

Angket tanggapan siswa terdiri dari 15 indikator yang diberikan kepada 20 siswa. Angket tanggapan tersebut diisi pada saat melakukan uji coba produk dengan tujuan mendapatkan informasi dan masukan tentang media sehingga dapat diperbaiki untuk penyempurnaan produk. Hasil analisis angket tanggapan siswa pada uji coba produk disajikan pada tabel berikut ini.

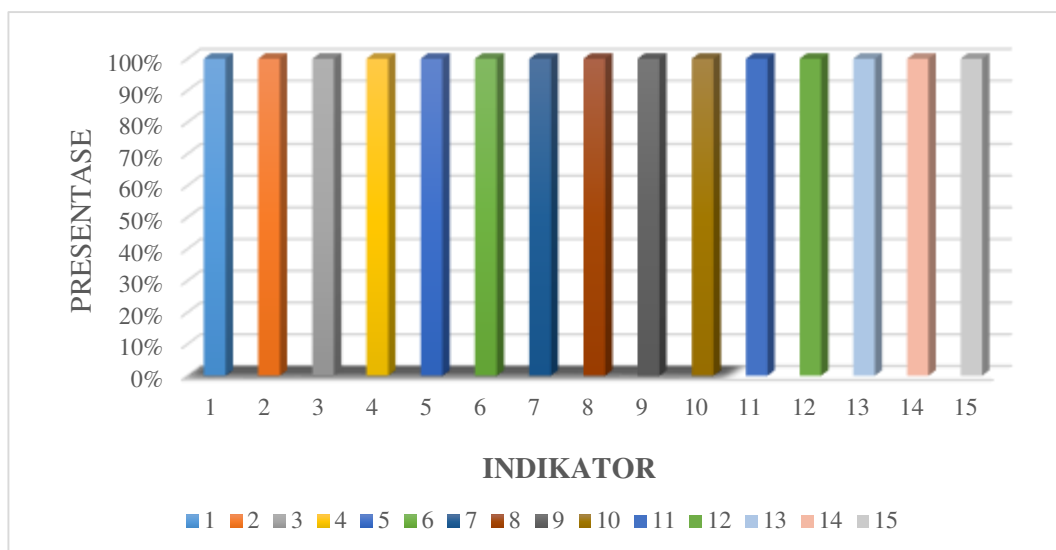
**Tabel 4.13** Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk

No.	Indikator yang ditanyakan	Jumlah skor	Presentase
1.	Tampilan media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> menarik.	20	100%
2.	Gambar dalam media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> dapat terlihat jelas.	20	100%
3.	Teks dalam media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> dapat terbaca dengan jelas.	20	100%
4.	Media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> menggunakan warna-warna cerah dan menarik.	20	100%
5.	Aturan permainan mudah dimengerti.	20	100%
6.	Media <i>flash card</i> pembelajaran IPA dapat dimainkan individu maupun kelompok.	20	100%
7.	Penggunaan media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> meningkatkan minat belajar.	20	100%
8.	Materi dalam media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> cukup lengkap.	20	100%
9.	Materi dalam media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> mudah dipahami.	20	100%
10.	Menambah pengetahuan tentang materi gaya	20	100%

11.	Soal yang disajikan sesuai indikator yang akan dicapai.	20	100%
12.	Soal pada media media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> mudah dipahami	20	100%
13.	Soal pada media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> menumbuhkan kemampuan berfikir.	20	100%
14.	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami.	20	100%
15.	Penggunaan kalimat mudah dimengerti.	20	100%

Berdasarkan **tabel 4.13** menunjukkan hasil tanggapan siswa kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus pada uji coba produk terhadap media *flash card* berbantuan *edutainment* yang terdiri dari atas 15 indikator mendapatkan penilaian dari 20 siswa, semua indikator mendapatkan skor dengan presentase 100%.

Hasil tanggapan siswa pada uji coba produk dapat dilihat pada statistik berikut.



**Diagram 4.3** Angket Tangapan Siswa Uji Coba Produk

**Keterangan:**

1. Tampilan media *flash card* berbantuan *edutainment* menarik.
2. Gambar dalam media *flash card* berbantuan *edutainment* dapat terlihat jelas.
3. Teks dalam media *flash card* berbantuan *edutainment* dapat terbaca dengan jelas.
4. Media *flash card* berbantuan *edutainment* menggunakan warna-warna cerah dan menarik.
5. Aturan permainan mudah dimengerti.
6. Media *flash card* pembelajaran IPA dapat dimainkan individu maupun kelompok.
7. Penggunaan media *flash card* berbantuan *edutainment* meningkatkan minat belajar.
8. Materi dalam media *flash card* berbantuan *edutainment* cukup lengkap.
9. Materi dalam media *flash card* berbantuan *edutainment* mudah dipahami.
10. Menambah pengetahuan tentang materi gaya.
11. Soal yang disajikan sesuai indikator yang akan dicapai.
12. Soal pada media media *flash card* berbantuan *edutainment* mudah dipahami.
13. Soal pada media *flash card* berbantuan *edutainment* menumbuhkan kemampuan berfikir.
14. Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami.
15. Penggunaan kalimat mudah dimengerti.

Berdasarkan **diagram 4.3** angket tanggapan siswa dapat dilihat bahwa seluruh indikator memperoleh presentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* berbantuan *edutainment* memperoleh respon positif.

#### 4.1.4 Keefektifan Media

##### 4.1.4.1 Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif siswa digunakan untuk mengetahui keefektifan media *flash card* berbantuan *edutainment*. Hasil belajar siswa dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* didapat sebelum siswa mendapatkan pembelajaran menggunakan media *flash card* berbantuan *edutainment*. Nilai *posttest* didapat setelah pembelajaran dengan menggunakan media *flash card* berbantuan *edutainment*.

**Tabel 4.14** Hasil Belajar Kognitif *Pretest* dan *Posttest*

Tindakan	Rata-rata	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Jumlah siswa tuntas	Ketuntasan belajar
<i>Pretest</i>	64,93	80	50	8	21%
<i>Posttest</i>	80,89	95	65	33	85%

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 35 dan 36

Berdasarkan **tabel 4.14** hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus pada saat *pretest* dan *posttest* diketahui bahwa rata-rata *pretest* adalah 64,93 dan rata-rata *posttest* adalah 80,89. Berdasarkan data tersebut diketahui perbedaan rata-rata dari nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 15,96. Jumlah siswa yang mengalami peningkatan ketuntasan belajar ketika *pretest* sebanyak 8 siswa (21%) dan jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar ketika *posttest* sebanyak 33

siswa (85%). Data menunjukkan bahwa hasil belajar siswa terhadap muatan IPA materi gaya kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media *flash card* berbantuan *edutainment*.

#### 4.1.4.2 Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui berdistribusi normal atau tidak hasil belajar *pretest* dan *posttest* kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus. Uji normalitas dapat membantu peneliti untuk menentukan teknik analisis data yang akan digunakan dari data yang diperoleh. Data yang berdistribusi normal, maka menggunakan teknik statistik parametrik. Uji normalitas dihitung menggunakan rumus uji *Shapiro-wilk* berbantuan aplikasi SPSS versi 21.

**Tabel 4.15** Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.094	39	.200 <sup>*</sup>	.961	39	.189
Posttest	.100	39	.200 <sup>*</sup>	.967	39	.303

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan **tabel 4.15** hasil uji normalitas nilai *pretest* dengan uji *Shapiro-wilk* berbantuan aplikasi SPSS versi 21 menunjukkan bahwa uji normalitas nilai *pretest* memiliki sig = 0,189 dan uji normalitas nilai *posttest* memiliki sig = 0,303. Kriteria pengujian normalitas dinyatakan normal jika nilai signifikansi > 0,050. Apabila nilai signifikansi < 0,050 maka data dikatakan tidak normal.

**Tabel 4.15** menunjukkan bahwa hasil uji normalitas nilai *pretest* adalah 0,189 > 0,050 sehingga data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas nilai *posttest* adalah 0,303 > 0,050 maka data berdistrusi normal. Berdasarkan data tersebut dapat



disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, maka perhitungan selanjutnya menggunakan teknik statistika parametrik.

#### 4.1.4.3 Hasil Uji Perbedaan Rata-rata

Setelah data dinyatakan normal pada uji normalitas selanjutnya dilakukan uji perbedaan rata-rata menggunakan teknik statistika parametrik dengan rumus *t-test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*.

**Tabel 4.16** Uji Perbedaan Rata-rata *Pretest* dan *Posttest*

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-15.974	7.372	1.180	-18.364	-13.585	-13.533	38	.000

Berdasarkan **tabel 4.16** hasil uji perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* berbantuan aplikasi SPSS versi 21, menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Kriteria pengujian *t-test* berpasangan (*paired sample t-test*) adalah jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05. Dan  $t_{hitung} (13,533) > t_{tabel} (2,025)$ . Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan hasil *posttest* dengan menggunakan media pembelajaran *flash card* berbantuan *edutainment*.

#### 4.1.4.4 Hasil Uji Peningkatan Rata-rata

Uji peningkatan rata-rata digunakan untuk mengetahui rata-rata peningkatan nilai *pretest* dan *posttest*. Perhitungan peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dihitung menggunakan analisis N-gain. N-gain merupakan normalisasi gain yang diperoleh dengan cara membandingkan selisih skor *pretest* dan *posttest* dengan selisih SMI dan *pretest*. Gain merupakan peningkatan rata-rata

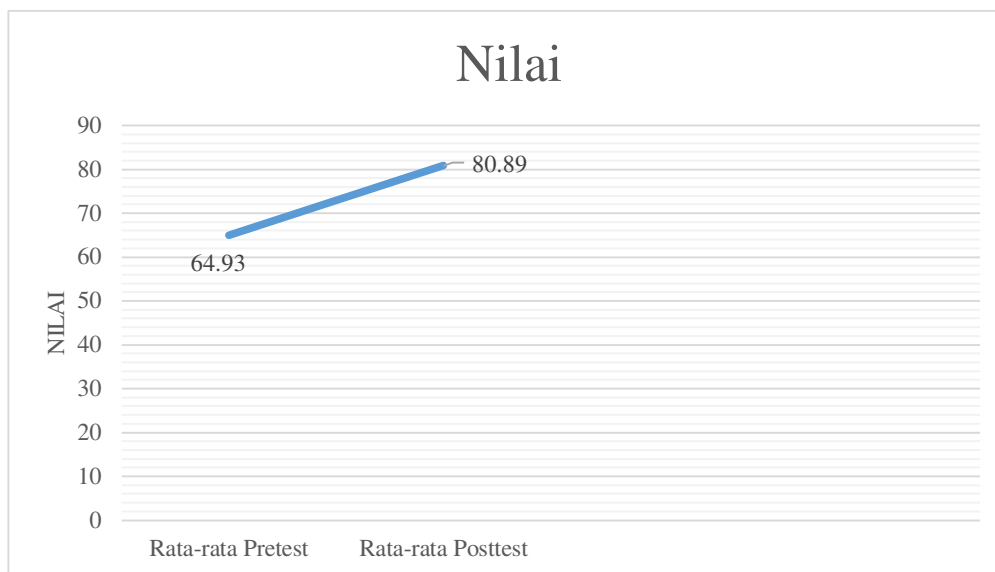
hasil belajar siswa pada materi gaya kelas IV setelah menggunakan media *flash card* berbantuan *edutainment*. Hasil peningkatan rata-rata data *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.17** Hasil Uji Rata-rata (N-gain)

Kategori	Nilai
Pretest	64,93
Posttest	80,89
Selisih rata-rata	15,96
N-gain kelas	0,455
Kriteria	Sedang

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 39

Berdasarkan **tabel 4.17** hasil peningkatan rata-rata (N-gain) menunjukkan bahwa siswa kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus mengalami peningkatan rata-rata 0,455 dengan selisih rata-rata 15,96 sehingga termasuk dalam kategori sedang. Peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* penggunaan media *flash card* berbantuan *edutainment* dapat disajikan dalam bentuk diagram garis sebagai berikut.



**Diagram 4.4** Peningkatan Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

**Diagram 4.4** menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar *pretest* dan *posttest* dengan perbedaan rata-rata sebesar 15,96. Peningkatan rata-rata tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* berbantuan *edutainment* efektif digunakan pada muatan pembelajaran IPA materi gaya siswa kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus.

## 4.2 Pembahasan

Pembahasan mengkaji lebih lanjut mengenai hasil pengembangan media *flash card* berbantuan *edutainment*. Pembahasan penelitian terdiri atas pemaknaan temuan dan implikasi hasil penelitian. Pemaknaan penemuan penelitian meliputi hasil pengembangan *media card* berbantuan *edutainment*, hasil penilaian kelayakan media *flash card* berbantuan *edutainment*, tanggapan siswa dan guru serta hasil

belajar *pretest* dan *posttest* penggunaan media *flash card* berbantuan *edutainment* pada muatan IPA kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus.

#### 4.2.1 Pemaknaan Temuan

##### 4.2.1.1 Hasil Pengembangan Media *Flash Card* Berbantuan *Edutainment*

Peneliti dalam mengembangkan media *flash card* berbantuan *edutainment* pada muatan IPA kelas IV menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan Borg dan Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono. Model pengembangan yang dilakukan oleh peneliti terdapat 8 tahap yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi produk; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian.

Pengembangan media *flash card* berbantuan *edutainment* dimulai dengan menemukan potensi dan masalah melalui kegiatan prapenelitian dengan melaksanakan identifikasi masalah yang menggunakan teknik observasi, wawancara dengan guru kelas IV serta pengumpulan data dokumen hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus. Dari hasil prapenelitian ditemukan permasalahan terkait dengan keterbatasan media pembelajaran. Guru hanya memanfaatkan gambar dan lingkungan di sekitar sekolah tanpa menggunakan media pembelajaran yang lainnya. Kurang optimalnya pemahaman konkret siswa saat mengikuti pembelajaran IPA. Hasil wawancara dengan guru diketahui bahwa materi IPA yang cenderung banyak menyebabkan guru kesulitan dalam melakukan penilaian dan kesulitan dalam mengkondisikan siswa sehingga siswa kurang latihan dalam materi pelajaran yang didapatnya. Selain itu, kurangnya konsentrasi siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa kesulitan untuk memahami materi, oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang menarik agar siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Ulfah (2019: 211-224) menjelaskan bahwa media memiliki peran dan fungsi yang penting dalam proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan media sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi agar lebih berkesan dan mudah diingat oleh siswa. Selain itu, media dapat sebagai sumber belajar yang dapat digunakan oleh

guru sehingga proses pembelajaran tercipta suasana belajar yang kondusif, efektif, efisien, dan menyenangkan.

#### 4.2.1.2 Hasil Penilaian Kelayakan Media *Flash Card* Berbantuan *Edutainment*

Hasil penilaian kelayakan media *flash card* berbantuan *edutainment* pada muatan IPA kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dengan memberikan penilaian menggunakan instrumen validasi penilaian menurut sumber buku yang sudah dikembangkan. Instrumen validasi penilaian berisi penilaian tahap I dan tahap II. Penilaian tahap I menilai kelengkapan desain dan komponen yang ada pada media *flash card* berbantuan *edutainment*. Setelah semua komponen dinilai dan tidak terdapat pernyataan negatif (tidak) oleh ahli media, maka media *flash card* berbantuan *edutainment* dapat dilanjutkan pada penilaian tahap II.

Penilaian desain dan komponen oleh ahli media mendapatkan respon positif (Ya) dengan presentase 100% dengan keseluruhan jumlah 10 indikator yang ditanyakan dalam 3 aspek penilaian, meliputi aspek penilaian komponen kelayakan isi, aspek penilaian komponen penyajian dan aspek penilaian mutu teknis. Hasil validasi oleh ahli media berkaitan dengan teori beberapa yakni teori yang diungkapkan Sudjana dan Rivai (2015) dengan ketepatan dengan tujuan pembelajaran dan teori yang diungkapkan Ashyar (2013) mengenai kesesuaian dengan topik yang diajarkan.

Pada aspek penilaian kelayakan isi yang ditampilkan terdapat kesesuaian media *flash card* berbantuan *edutainment* terhadap KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran; kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa; memuat materi gaya; serta penyajian materi pembelajaran runtut, jelas dan logis memperoleh respon positif (Ya). Pada aspek penilaian komponen penyajian yang meliputi kesesuaian dengan KI, KD, indikator; kesesuaian isi atau konten dengan materi gaya; kemudahan penggunaan media pembelajaran oleh siswa dan guru; dan kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa memperoleh respon positif (Ya). Pada aspek mutu teknis yang meliputi desain tampilan visual menarik, teks dan

gambar terlihat jelas; semua elemen media berfungsi dengan baik memperoleh respon positif (Ya). Penilaian tahap I dengan 10 deskriptor tersebut memperoleh respon positif (Ya) oleh ahli media.

Berdasarkan penilaian kelayakan media *flash card* berbantuan *edutainment* yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi gaya. Media yang telah dinyatakan sangat layak pada penilaian tahap I, maka selanjutnya akan dilakukan penilaian tahap II yaitu validasi pada setiap komponen oleh para ahli yang meliputi komponen kelayakan penyajian dan komponen kelayakan isi. Para ahli menilai media menggunakan instrumen sesuai dengan keahlian di bidang masing-masing.

Pada penilaian tahap II kelayakan media *flash card* berbantuan *edutainment* yang telah memperoleh skor kemudian diuji deskriptif presentase dengan rumus menurut Purwanto (2017:102). Hasil presentase dari media dikatakan layak apabila komponen kelayakan isi, dan komponen penyajian memiliki rata-rata dengan presentase  $50\% < \text{skor} \leq 75\%$  yang sudah diinterpretasikan ke dalam kriteria dengan menggunakan rumus Widoyoko (2016:110). Apabila hasil penilaian pada setiap komponen melebihi dari presentase 50% maka dapat disimpulkan bahwa media *flash card* berbantuan *edutainment* pada muatan IPA dinyatakan layak digunakan.

Hasil penilaian oleh ahli media dilakukan untuk menguji kelayakan penyajian media *flash card* berbantuan *edutainment*. Terdapat 4 indikator dengan 16 deskriptor. Adapun indikator tersebut yaitu media sesuai dengan KI, KD, dan indikator mendapatkan skor 12, sesuai dengan tingkat perkembangan siswa mendapatkan skor 15, media mudah digunakan oleh guru dan siswa mendapatkan skor 16, dan desain tampilan visual menarik mendapatkan skor 15. Keseluruhan hasil validasi ahli media mendapat skor 58 dengan presentase 90,625% termasuk dalam kategori sangat layak. Indikator tersebut sesuai dengan teori menurut (Daryanto 2013:16) bahwa media disusun menyatu dengan komponen-komponen pembelajaran. Di dalam media *flash card* berbantuan *edutainment* ini disusun dengan menampilkan judul, kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai.

Media ini juga mempunyai tampilan gambar sesuai dengan pendapat dari Chrisnawati,dkk (2016) dalam penelitian yang dilakukan oleh Ulfah (2019:211-224) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Kartik (Kartu Tematik) Tema 8 Keselamatan Di Rumah dan Di Perjalanan Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas II bahwa media gambar dapat memberikan gambaran berbagai hal seperti binatang, manusia, tempat, peristiwa yang akan dijelaskan oleh guru secara lebih konkret. Prinsip penggunaan media *flash card* yaitu dengan belajar sambil bermain. Belajar sambil bermain dapat membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Faradita (2017:185-192) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Course Review Horay* terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar bahwa hakikat motivasi belajar adalah dorongan belajar yang didapat peserta didik dari dalam dan luar sehingga terjadi sebuah perubahan tingkah laku. Cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menerapkan dan mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan bersifat membangun kemauan peserta didik untuk belajar sehingga timbullah kebiasaan belajar yang terjadi pada peserta didik. Selain itu menurut penelitian yang dilakukan Chen, dkk (2017:1-23) yang berjudul “*The Effectiveness of using In-Game Cards as Reward*” berpendapat bahwa siswa akan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran tentang kosa kata jika diberikan penghargaan tentang hasil belajar mereka. Dengan memberikan penghargaan pada hasil belajar yang mereka dapatkan maka siswa akan memiliki kebiasaan belajar. Menurut penelitian yang dilakukan Harun (2018: 72-79) yang berjudul Pengaruh Pemberian Tugas dan Perilaku Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar IPA Di SDN 2 Limboto Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo menjelaskan bahwa kebiasaan belajar memberikan dampak atau hasil yang positif bagi peserta didik sehingga membentuk kreativitas dalam aktivitas belajarnya. Menurut Munandar (2009:10) dalam penelitian Suprpto, dkk (2017:1-10) yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran dan Kreativitas terhadap Hasil Belajar IPS Di SDN Jaka Mulya Bekasi Selatan bahwa ciri kreativitas dibedakan menjadi dua yaitu ciri kognitif (*apititude*) yang berupa orisionalitas, fleksibelitas, kelancaran, dan elaborative sedangkan non-kognitif (*non-apititude*) berupa motivasi, kepribadian, dan sikap kreatif.

Hasil penilaian oleh ahli materi yang berkaitan dengan komponen kelayakan isi. Pada komponen kelayakan isi, total skor 28 dengan persentase 77,77% termasuk dalam kriteria sangat layak. Indikator penilaian komponen isi sebanyak 4 indikator dengan 9 deskriptor. Indikator tersebut yaitu isi materi relevan dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran memperoleh skor 12, kejelasan sajian materi memperoleh skor 10, kesesuaian dengan taraf berpikir siswa memperoleh skor 3, siswa berpikir tingkat tinggi memperoleh skor 3.

Berdasarkan hasil validasi penilaian tahap II oleh ahli media dan ahli materi terdapat beberapa indikator yang perlu diperbaiki. Adapun perbaikan yang dilakukan pada media meliputi kartu pertanyaan nomor 2, 4, 6, 9, dan 19 perlu diperbaiki karena rancu dan pemahaman tentang *edutainment*.

Aspek kajian empiris yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Budiarti (2018:326-338). Hasil penelitian menjelaskan bahwa pengembangan *flash card* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan dengan metode SAS divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian kelayakan produk mendapatkan skor dengan kategori baik maka produk sudah dikatakan layak digunakan.

Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Wijayanto dan Sutriyono (2018: 71-76) menjelaskan bahwa pengembangan media *flash card* memperoleh hasil validasi dengan kevalidan aspek materi sebesar 90,00% termasuk dalam kategori sangat baik serta aspek tampilan sebesar 84,74% termasuk dalam kategori sangat baik sehingga *flashcard* valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Analisis lembar kepraktisan diperoleh presentase 81,54% sehingga *flashcard* praktis digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Sukma, dkk (2018: 81-89) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis *edutainment* mendapatkan rata-rata penilaian dari ahli materi sebesar 88,8% dan penilaian dari ahli media sebesar 85,7% sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Hal tersebut diperkuat pada uji kemenarikan media. Pada kelompok kecil



mendapatkan rata-rata skor sebesar 88,4% dan uji coba lapangan mendapatkan rata-rata skor sebesar 89,6%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran matematika berbasis edutainment mendapatkan kategori sangat baik.

Validasi penilaian setiap komponen oleh ahli media dan ahli materi pada media *flash card* berbantuan *edutainment* mendapat persentase rata-rata komponen kelayakan penyajian sebesar 90,625% dan komponen kelayakan isi sebesar 77,77%. Media dikatakan layak apabila rata-rata melebihi persentase minimal yaitu 50% pada setiap rata-rata penilaian komponen. Media *flash card* berbantuan *edutainment* pada muatan IPA kelas IV dinyatakan “sangat layak” karena hasil penilaian media *flash card* berbantuan *edutainment* pada setiap komponen memiliki rata-rata yang melebihi persentase minimal yaitu 50%. Hal ini sesuai dengan perhitungan menggunakan persentase oleh Purwanto (2017:102), dimana skor diubah dalam bentuk persentase kemudian diinterpretasikan kedalam kriteria menggunakan rumus Widoyoko (2015:110) untuk mengetahui kriteria persentasenya.

#### 4.2.1.3 Keefektifan Media *Flash Card* Berbantuan *Edutainment*

Keefektifan media *flash card* berbantuan *edutainment* dapat dilihat melalui hasil belajar siswa yaitu nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* di dapat sebelum mengikuti pembelajaran IPA materi gaya menggunakan media *flash card* berbantuan *edutainment*. Sedangkan nilai *posttest* diperoleh setelah siswa mengikuti pembelajaran IPA materi gaya menggunakan media *flash card* berbantuan *edutainment*. Berdasarkan rata-rata nilai *pretest* adalah 64,93 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 80,89. Jumlah siswa yang memperoleh nilai tuntas pada *posttest* sebanyak 33 siswa (85%).

Setelah diperoleh nilai *pretest* dan *posttest* dilakukan uji normalitas untuk mengetahui analisis data yang akan digunakan selanjutnya. Uji normalitas data ini menggunakan rumus uji *Shapiro Wilk*. Hipotesis perhitungan meliputi  $H_0$  diterima apabila nilai  $\text{sig} > 0,05$  maka data dikatakan berdistribusi normal sedangkan  $H_0$  ditolak apabila  $\text{sig} < 0,05$  maka data dikatakan tidak berdistribusi normal. Nilai sig

pada kolom *Shapiro Wilk* menunjukkan  $\text{sig} > 0,05$  baik nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Nilai *pretest* memiliki nilai sig sebesar 0,189 dan nilai *posttest* memiliki nilai sig sebesar 0,303. Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, dengan demikian maka statistik yang digunakan adalah statistik parametrik.

Peneliti melakukan uji perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* setelah mengetahui nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Uji perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan uji t dua pihak (*paired sample t-test*). Keefektifan media *flash card* berbantuan *edutainment* pada muatan IPA kelas IV dapat diketahui dari perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil perhitungan *t-test* menggunakan uji *paired sample test* dengan aplikasi SPSS 21 diperoleh sig.(2-tailed) sebesar 0,000. Jika  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  maka  $H_a$  diterima atau terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada *pretest* dan *posttest*. Sedangkan jika  $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$  maka  $H_0$  diterima atau tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada *pretest* dan *posttest*. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar sebelum menggunakan media *flash card* berbantuan *edutainment* dan sesudah menggunakan media *flash card* berbantuan *edutainment*. Sehingga media tersebut dinyatakan efektif digunakan terhadap hasil belajar IPA kelas IV.

Setelah uji t dilakukan, peneliti melakukan uji N-Gain untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan rata-rata. Berdasarkan uji N-Gain diperoleh data bahwa peningkatan rata-rata (gain) data *pretest* dan *posttest* sebesar 0,455 dengan selisih rata-rata 15,96. Keefektifan media *flash card* berbantuan *edutainment* diketahui berdasarkan kenaikan hasil belajar siswa.

Aspek kajian empiris yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Safitri, dkk (2018:1-14). Hasil penelitian menunjukkan bahwa data awal sebelum diberikan perlakuan menunjukkan pada pembelajaran 2 ada 9 siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 55. Data awal dalam pembelajaran 5 ada 5 siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 45. Hasil belajar setelah diberikan

perlakuan menunjukkan bahwa semua siswa memperoleh nilai di atas KKM. Hal tersebut diperkuat dengan hasil uji t berpasangan. pada pembelajaran 2 diperoleh  $t_{hitung} = 8,376 > t_{tabel} = 2,093$ , sedangkan pada pembelajaran 5  $t_{hitung} = 7,264 > t_{tabel} = 2,093$ . Uji t berpasangan dapat dikatakan ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media *flash card* tematik berbasis permainan tradisional jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan sebaliknya dapat dikatakan tidak ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media *flash card* tematik berbasis permainan tradisional jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ . Sehingga pada penelitian ini dapat dikatakan bahwa ada perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media *flash card* tematik berbasis permainan tradisional.

Penelitian lain yang mendukung dilakukan oleh Damayanti, dkk (2016:175-182). Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik mampu mencapai nilai ketuntasan 70 sebanyak 40 orang dengan persentase 93% dengan nilai rata-rata 78,02 sehingga dapat dikatakan bahwa media *flash card* efektif digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik. Hal tersebut diperkuat dengan hasil analisis uji N-Gain. Dari hasil analisis uji N-Gain menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* mengalami peningkatan dengan hasil sebesar 0,6 yang berada pada kategori sedang.

Penelitian lain yang mendukung dilakukan oleh Rusydi (2018:138-151). Hasil penelitian menunjukkan bahwa keefektifan metode *edutainment* dapat dilihat dari *uji independent sample test* dengan membandingkan hasil tes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata hasil tes setelah perlakuan yaitu pada kelompok eksperimen berada pada kategori baik sebesar 77,50 sedangkan pada kelompok kontrol berada pada kategori kurang sebesar 45,78.

Berdasarkan penggunaan media yang digambarkan dalam bentuk kerucut Edgar Dale (Sanjaya, 2009) dalam penelitian yang dilakukan oleh Ulfah (2019:211-224) dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Kartik (Kartu Tematik) Tema 8 Keselamatan Di Rumah dan Di Perjalanan Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas II bahwa kerucut pengalaman atau *cone of experience* mengemukakan semakin konkret pelajaran yang didapat peserta didik dengan cara

pengalaman langsung dan melihat prosesnya, maka semakin banyak pengalaman belajar yang diperoleh siswa. Pada kerucut pengalaman Edgar Dale, media *flash card* berbantuan *edutainment* termasuk kegiatan secara langsung dan mandiri yang memberikan keberhasilan dalam menguasai materi dan daya ingat dengan hasil sebesar 90% melalui kegiatan aktif seperti pengalaman tiruan dan pengalaman secara langsung. Pengalaman tiruan yang diperoleh dari media *flash card* berbantuan *edutainment* yaitu berupa kartu yang berisi gambar, soal, jawaban, permainan monopoli, dan nyanyian yang berisi materi gaya, sedangkan pengalaman langsung diperoleh melalui kegiatan percobaan yang berisi tentang materi gaya seperti gaya magnet, gaya gesek, dll. Kegiatan tersebut membuat peserta didik menjadi lebih memahami dan menguasai materi yang disampaikan serta siswa akan mengingat secara kuat materi yang diperolehnya karena siswa melakukan kegiatan secara langsung dan mandiri sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

### **4.3 Implikasi Hasil Penelitian**

Implikasi hasil penelitian adalah dampak atau konsekuensi langsung yang diperoleh dari hasil penelitian pengembangan media *flash card* berbantuan *edutainment*. Implikasi dari penelitian ini terdiri atas 3 yaitu implikasi teoritis, implikasi praktis, dan implikasi pedagogis.

#### **4.3.1 Implikasi Teoritis**

Implikasi teoritis merupakan dampak dari hasil penelitian yang terdiri atas kelayakan media *flash card* berbantuan *edutainment* dan hasil belajar dalam pembelajaran IPA terhadap teori yang dikaji dalam kajian teori. Media *flash card* berbantuan *edutainment* sebagai media belajar siswa yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi gaya kepada siswa. Sesuai dengan pendapat Surana dalam penelitian Rambe (2017:1-16) yang berjudul Penggunaan Media *Flash Card* dalam Mengajarkan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Sekolah Dasar

mengemukakan bahwa *flash card* adalah sebuah permainan edukatif yang berupa pias-pias kartu dengan memuat gambar dan kata yang dirancang untuk meningkatkan berbagai aspek seperti mengembangkan daya ingat dan melatih kemandirian. Hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan media *flash card* berbantuan *edutainment* dapat meningkatkan hasil belajar pada muatan IPA materi gaya kelas IV.

#### 4.3.2 Implikasi Praktis

Implikasi praktis dalam penelitian ini berkaitan dengan dampak dari hasil penelitian terhadap proses pelaksanaan pembelajaran selanjutnya. Pengembangan media *flash card* berbantuan *edutainment* mempermudah guru dalam menyampaikan materi, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan mengefektifkan pembelajaran di kelas. Pendapat yang dikemukakan oleh Ulfah (2019:211-224) dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Kartik (Kartu Tematik) Tema 8 Keselamatan Di Rumah dan Di Perjalanan Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas II bahwa media sangat penting bagi pembelajaran karena media memiliki fungsi dan peran sebagai alat bagi guru untuk memperjelas materi sehingga lebih berkesan dan mudah diingat oleh peserta didik. Dengan adanya media *flash card* berbantuan *edutainment* menambah media pada muatan pembelajaran IPA di SDN 1 Gribig Gebog Kudus. Selain itu, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga menciptakan belajar yang menyenangkan. Guru dapat termotivasi untuk mengembangkan media dengan memanfaatkan permainan atau hiburan yang menyenangkan. Melalui media *flash card* berbantuan *edutainment* dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengenalkan selingan permainan atau hiburan yang dapat dilakukan guru pada siswa. Bagi pihak sekolah pengembangan media *flash card* berbantuan *edutainment* dapat memberikan kontribusi perbaikan system pembelajaran dengan memanfaatkan media yang sederhana dengan selingan yang menghibur siswa serta dapat meningkatkan kualitas sekolah.

### 4.3.3 Implikasi Pedagogis

Implikasi pedagogis merupakan keterlibatan hasil penelitian dengan gambaran umum tentang keefektifan media *flash card* berbantuan *edutainment* pada muatan IPA kelas IV. Implikasi pedagogis dari penelitian ini adalah memberikan gambaran lebih lanjut dalam mengembangkan media yang menarik, inovatif, serta mudah dipahami siswa. Pengembangan media juga disesuaikan dengan kondisi siswa yang berbeda-beda. Dengan memahami kondisi siswa maka pembelajaran akan lebih menarik. Sebagaimana dikemukakan Ulfah (2019:211-224) dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Kartik (Kartu Tematik) Tema 8 Keselamatan Di Rumah dan Di Perjalanan Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas II bahwa penggunaan media pembelajaran pada tingkat sekolah dasar adalah hal yang sangat penting karena pada usia sekolah dasar termasuk dalam tahapan operasional konkret yaitu peserta didik belajar dengan cara melihat secara nyata mengenai objek yang akan dipelajarinya.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *flash card* berbantuan *edutainment* pada hasil pembelajaran IPA kelas IV, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Peneliti telah mengembangkan media *flash card* berbantuan *edutainment* melalui beberapa tahapan yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian.
2. Media *flash card* berbantuan *edutainment* telah dikembangkan berdasarkan penilaian kelayakan isi oleh ahli media dan ahli materi dengan presentase 90,625% pada komponen kelayakan penyajian dan 77,77% pada komponen isi sehingga termasuk pada kriteria sangat layak.
3. Penggunaan media *flash card* berbantuan *edutainment* efektif digunakan pada pembelajaran IPA materi gaya. Hal ini ditunjukkan pada hasil belajar kognitif siswa pada nilai *pretest* dan *posttest* terdapat selisih rata-rata sebesar 15,96 dan peningkatan rata-rata sebesar 0,455 dengan kategori sedang. Hasil uji perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dengan perhitungan *t-test* diperoleh perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan hasil *posttest*.

## 5.2 Saran

Berdasarkan pelaksanaan penelitian pengembangan, maka terdapat beberapa saran yang direkomendasikan, yakni:

### 1. Bagi Siswa

Produk yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar secara kelompok agar dapat meningkatkan pemahaman dalam menerima materi pembelajaran.

### 2. Bagi Guru

Guru disarankan dapat memanfaatkan keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif dan pembelajaran yang menyenangkan pada muatan pelajaran lainnya

### 3. Bagi Sekolah

Sekolah disarankan dapat mengembangkan media pembelajaran dengan mengoptimalkan fasilitas yang ada agar kualitas pembelajarannya meningkat sehingga dapat meningkatkan akreditasi sekolah.



## DAFTAR PUSTAKA

- Alam, Syah Khalif, & Lestari, Ririn Hunafa. 2020. *Pengembangan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini dalam Memperkenalkan Bahasa Inggris melalui Flash Card*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4 (1):284-289.
- Andrioza & Zaman Badrus. 2016. *Edutainment dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Kajian Pendidikan Islam, 8 (1): 117-144.
- Anggraini, Ringga Dwi, Listyarini, Ika, & Huda Choirul. 2019. *Keefektifan Model Picture and Picture Berbantu Media Flashcard terhadap Keterampilan Menulis Karangan*. Internasional Journal of Elementary School, 3 (1): 35-40.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad. Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, H. Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Budiarti, Wahyu Nuning. 2018. *Pengembangan Flash Card untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan dengan Metode SAS (Struktural Analitik Sintesis) Siswa SD Kelas I*. Jurnal Tawadhu, 2 (1):326-338.
- Chen, Payton, dkk. 2017. *The Effectiveness of using In-Game Cards as Reward*. Chen at al. Research and Practice in Technology Enhanced, 12 (15): 1123-123.
- Creswell, John N. 2014. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Damayanti, Elsa, Yunus, Sitti Rahma, & Sudarto. 2016. *Pengembangan Media Visual Flash Card pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya*. Jurnal Sainsmat, 5 (2): 175-182.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati & Mujiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Zain, Aswan. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faradita, Meirza Nanda. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran*

- IPA Di Sekolah Dasar*. Elementary School Education Journal: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 2b (1): 185-192.
- Fitriyani, Eka, & Nulanda, Putri Zulmi. 2017. *Efektivitas Media Flash Card dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris*. Jurnal Ilmiah Psikologi, 4 (2): 167-182.
- Fukushima, Shogo. 2019. *Enhanced Flashcards For Second Language Vocabulary Learning With Emotional Binaural Narration*. Fukushima Research and Practice in Technology Enhanced, 14 (16): 1-19.
- Hamalik, Oemar. 2016. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamer, Welliam dan Rohimajaya, Nur Azmi. 2018. *Using Flash Card as Instructional Media to Enrich the Students Vocabulary Mastery in Learning English*. Journal of English Language Studies, 3 (2): 167-177.
- Hamid, Moh. Sholeh. 2014. *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva Press.
- Harun, Dewi. 2018. *Pengaruh Pemberian Tugas dan Perilaku Belakar Siswa terhadap Hasil Belajar IPA Di SDN 2 Limboto Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo* Jurnal Iventa, 2 (1): 72-79.
- Imaniyah, Siti, Hidayat, Jefri Nur, & P., R. Firman Nurbudi. 2018. *Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN Marengan Laok 1 Kecamatan Kalianget Kabupaten Sumenep*. Jurnal Pendidikan Dasar, 2 (1): 47-55.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Iswari, Fitria. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris berupa Flashcard Bergambar pada Tingkat Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 9 (2): 119-128.
- Lestari, Eka Karunia, & Yudhanegara, Mokhammad Ridwan. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Lestari, Ni Gusti Ayu Made Yeni. 2019. *The Application of Edutainment Method in Developing Beginner-Level Writing Competency for Students of Early Grade in Elementary School*. Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar, 4 (2): 110-119.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Masita, Mariana, & Wulandari, Desi. 2018. *Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping pada Pembelajaran IPA*. Jurnal Kreatif, 8 (2): 191-198.

- Maslakah, Nisaul, & Setiyaningrum, Zulia. 2017. *Pengaruh Pendidikan Media Flashcard terhadap Pengetahuan Anak tentang Pedoman Umum Gizi Seimbang Di SD Muhammadiyah Baluw Arti Surakarta*. *Jurnal Kesehatan*, 10 (1): 9-16.
- Mat, Muhammad Zahiri Awang, dkk. 2016. *An Action Research on the Effectiveness Uses of Flash Card in Promoting Hijaiyah Literacy among Primary School Pupils*. *Mediterranean Journal of School Science*, 7 (2): 433-438.
- Panjaitan, Seriani. 2017. *Meningkatkan Hasil Belajar IPA melalui Media Gambar pada Siswa Kelas IIA SDN 78 Pekanbaru*. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6 (1): 252- 266.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 Tentang Standar Nasional Pendidikan
- Permana, Adi, Hilaliyah, Hilda, & Jubei, Siti. 2019. *Penerapan Metode Edutainment dan Story Telling pada Guru-guru Taman Pendidikan Quran (TPQ) Natiqul Quran*. *Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat*, 2 (3): 187-193.
- Pradana, Pascalian Hadi, & Gerhani, Febrina. 2019. *Penerapan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak*. *Journal of Education and Instruction*, 2 (1): 25-31.
- Pratiwi, Ika Ari, Ardianti, Sekar Dewi, & Kanzunudin, Moh. 2018. *Peningkatan Kemampuan Kerjasama melalui Model Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Metode Edutainment pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 8 (2): 177-182.
- Purwanto, M. Ngalm. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rambe, Riris Nur Kholidah. 2017. *Penggunaan Media Flash Card dalam Mengajarkan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Islam dan Teknologi Pendidikan*, 7 (1): 1-16.
- Rifa'I, Achmad & Anni. C.T. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Pres.
- Rosdiana, Mila, Hidayat, Jefri Nur, & P. R. Firman Nurbudi. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Sains pada Siswa Kelas IV SDN Pragaan Laok I*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1 (2): 75-89.
- Rusydi, Nur Alfadhilah. 2018. *Pengaruh Penerapan Metode Edutainment dalam Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS Murid SD Kartika XX-I*. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 1 (2): 138-151.

- Safitri, Rima Wulan, Primiani, Cicilia Novi, & Hartini, Hartini. 2018. *Pengembangan Media Flashcard Tematik Berbasis Permainan Tradisional untuk Kelas IV Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku*. Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, 8 (1): 1-14.
- Santoso. 2018. *Penerapan Konsep Edutainment dalam Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan, 1 (1): 61-68.
- Saripudin, Aip, & Faujiah, Isnaeni Yuningsih. 2018. *Strategi Edutainment dalam Pembelajaran Di PAUD (Studi Kasus pada TK Di Kota Cirebon)*. Awlady: Jurnal Pendidikan Anak, 4 (1): 129-149
- Setiana, Yuni Nuraeni, Handayani, Oktia Woro Kasmini, & Suminar, Tri. 2020. *The Effect of Theme-Based Storytelling and Flash Card on Nutritional Knowledge in Early Childhood Education*. Journal of Primary Education, 9 (3): 342-350.
- Setyaningsih, Sulis, Masruhim, Muh Amir, & Rambitan, Vandalita M. M. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw dengan Flashcard terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Kelas XI SMA Negeri 2 Loa Janan*. Journal of Biology Education, 6 (3):293-300.
- Setyawan, Puguh, & Ibrahim, Muslimin. 2019. *Pengembangan Media Flashcard Pictorial Riddle pada Materi Plantae untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Konsep Siswa SMA/MA Kelas X*. Jurnal Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi, 8 (2): 260-269.
- Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2014. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Salemba Empat.
- \_\_\_\_\_. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukamdinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukardi. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: PT Bumi Angkasa.
- Sukma, Agustien Pranata, Nasution, Sri Purwati, & Anggoro, Bambang Sri. 2018. *Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment dengan*

*Pendekatan Metaphorical Thinking dengan Swish Max*. Desimal: Jurnal Matematika, 1 (1): 81-89.

Suprpto, Hugo Aries, Rusdi Muhammad, & Paryono. 2017. *Pengaruh Media Pembelajaran dan Kreativitas terhadap Hasil Belajar IPS Di SDN Jaka Mulya Bekasi Selatan*. Elementary School Education Journal: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 1 (1): 1-10.

Susilana, Rudi & Riyana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.

Suyono & Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Taghizadeh, Mahboubeh, Vaezi, Shahin, dan Ravan Maria. 2018. *Digital Games, Songs and Flashcards and their Effects on Vocabulary Knowledge of Iranian Preschoolers*. Internasional Journal of English Language & Translation Studies, 5 (4): 156-171.

Ulfah, Amaliyah. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Kartik (Kartu Tematik) Tema 8 Keselamatan Di Rumah dan Di Perjalanan Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas II*. Jurnal Profesi Pendidikan Dasar, 6 (2): 211-224.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Widiasmoro, Erwin. 2018. *Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Widoyoko, Eko Putro. 2015. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wijayanto, Rendy, & Sutriyono. 2018. *Pengembangan Media Flashcard pada Materi Pythagoras bagi Siswa Kelas VIII SMP*. Jurnal Pendidikan Berkarakter, 1 (1): 71-76

Wisudawati, Asih Widi & Sulistyowati, Eka. 2013. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara

# LAMPIRAN

## LAMPIRAN 1

## KISI-KISI INSTRUMEN

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* BERBANTUAN *EDUTAINMENT* UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL PEMBELAJARAN IPA**

Rumusan Masalah	Tujuan Penelitian	Variabel	Indikator	Sumber data	Instrumen
Bagaimanakah spesifikasi produk pengembangan media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> sebagai media pembelajaran muatan pelajaran IPA siswa kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus?	Mengembangkan media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> sebagai media pembelajaran muatan pelajaran IPA siswa kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus.	Desain dan komponen pengembangan media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Relevan dengan KI, KD, dan Indikator.</li> <li>2. Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.</li> <li>3. Memuat materi gaya</li> <li>4. Penyajian materi pembelajaran jelas dan logis.</li> </ol>	Dokumen dan rancangan produk	Lembar uji validitas penilaian desain dan komponen

<p>Bagaiamanakah kelayakan media pembelajaran <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> sebagai media pembelajaran muatan pelajaran IPA materi gaya pada kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus?</p>	<p>Menguji kelayakan media pembelajaran <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> sebagai media pembelajaran muatan pelajaran IPA materi gaya pada kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus.</p>	<p>Kelayakan media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i></p>	<p>Memenuhi indikator kelayakan komponen penyajian media:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sesuai dengan KI, KD, dan Indikator.</li> <li>2. Menyajikan isi atau konten yang sesuai dengan materi gaya.</li> <li>3. Media mudah digunakan oleh siswa dan guru.</li> <li>4. Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.</li> <li>5. Desain tampilan visual menarik, teks dan gambar terlihat jelas.</li> </ol>	<p>Validator ahli media dan ahli materi</p>	<p>Lembar uji validitas penilaian produk</p>
---	---	--	---	---	--



			<p>6. Semua elemen pada media berfungsi dengan baik.</p> <p>Memenuhi indikator kelayakan komponen isi media:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Sesuai dengan KI, KD, dan Indikator.</li><li>2. Sesuai dengan tujuan pembelajaran.</li><li>3. Sesuai dengan sintaks <i>Inquiry Learning</i>.</li><li>4. Sesuai dengan hakikat IPA.</li><li>5. Keruntutan penyajian materi.</li><li>6. Ketersampaian pesan.</li><li>7. Kesesuaian media dengan materi.</li></ol>		
--	--	--	---	--	--

			<p>8. Kesesuaian dengan tingkat taraf berpikir siswa.</p> <p>9. Memacu siswa untuk berpikir tingkat tinggi (HOT).</p>		
<p>Bagaiamanakah keefektifan media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> terhadap hasil belajar IPA materi gaya pada kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus?</p>	<p>Menguji keefektifan media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> terhadap hasil belajar IPA materi gaya pada kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus.</p>	<p>Hasil belajar IPA</p>	<p>3.3.1 Menjelaskan pengertian gaya.</p> <p>3.3.2 Menentukan macam-macam gaya.</p> <p>3.3.3 Menyimpulkan contoh gaya berdasarkan macam-macam gaya.</p> <p>3.3.4 Menjelaskan gaya di dalam air.</p> <p>3.3.5 Menentukan pengaruh gaya terhadap benda.</p>	<p>Daftar hasil belajar siswa</p>	<p>Tes Tertulis</p>

			3.3.6 Menyimpulkan contoh pengaruh gaya terhadap benda.		
--	--	--	---	--	--

## LAMPIRAN 2

**KISI-KISI INSTRUMEN ANGKET KEBUTUHAN GURU TERHADAP  
PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* BERBANTUAN  
*EDUTAINMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN  
IPA KELAS IV SDN 1 GRIBIG GEBOG KUDUS**

Aspek	Indikator	No
Aspek Pemahaman Awal Siswa	1. Pelaksanaan pembelajaran IPA	1
	2. Materi IPA tentang Gaya	2
Aspek Kebutuhan terhadap Media <i>Flash Card</i>	1. Media pembelajaran	3,4,5,6,7,8,9
	2. Ukuran pada media	10
	3. Warna pada media	11
	4. Gambar pada media	12
	5. Jenis tampilan pada media	13
Pembelajaran <i>Edutainment</i> (Erwin Widiasmoro, 2018:99-108)	1. Metode yang digunakan	14,15,16 18,19
	2. Permainan yang digunakan	20
	3. Ice breaking/hiburan	21,22
Strategi Pengajaran <i>Edutainment</i> (Moh. Sholeh Hamid, 2014: 125) (Moh. Sholeh Hamid, 2014: 218)	1. Pengaturan tempat duduk	23,24
	2. Strategi pengajaran	

Saran dan Masukan terhadap Media <i>Flash Card</i> berbantuan <i>Edutainment</i>	1. Saran dan Masukan terhadap Media <i>Flash Card</i> berbantuan <i>Edutainment</i> pada Materi Gaya Muatan IPA Kelas IV	25
--	--	----

**LAMPIRAN 3****ANGKET KEBUTUHAN GURU TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA  
*FLASH CARD* BERBANTUAN *EDUTAINMENT* UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN IPA KELAS IV SDN 1  
GRIBIG GEBOG KUDUS**

Hari/Tanggal :

Nama Guru :

NIP :

**Petunjuk Pengisian :**

1. Ibu dimohon untuk mengisi identitas diri pada tempat yang telah disediakan
2. Ibu diharapkan memberi jawaban pada setiap pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda cek (√) dalam kolom ya atau tidak untuk memilih jawaban yang dipilih.
3. Ibu dimohon memberikan saran dan masukan pada akhir pertanyaan.

Pertanyaan:

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah menurut Ibu IPA sulit diajarkan kepada siswa?		
2.	Apakah menurut Ibu, siswa kesulitan memahami materi gaya?		
3.	Menurut Ibu, apakah media yang tersedia di sekolah kurang memotivasi siswa dalam belajar?		
4.	Menurut Ibu, penggunaan media dapat membantu siswa dalam materi gaya?		
5.	Apakah Ibu sudah menggunakan media dalam materi gaya?		
6.	Apakah Ibu menginginkan media dalam pembelajaran IPA?		
7.	Apakah Ibu membutuhkan media yang menarik dalam pembelajaran IPA?		
8.	Apakah Ibu setuju dengan media <i>flash card</i> untuk materi gaya?		
9.	Apakah Ibu perlu petunjuk dalam penggunaan media <i>flash card</i> ?		
10.	Apakah Ibu setuju jika <i>flash card</i> berukuran 8x12cm?		
11.	Apakah Ibu setuju jika <i>flash card</i> menggunakan warna-warna yang cerah?		
12.	Apakah Ibu setuju jika <i>flash card</i> menggunakan berbagai gambar yang menarik?		
13.	Jenis huruf manakah yang Ibu inginkan dalam <i>flash card</i> ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Timen New Roman</b></li> <li>• <b>Comis Sans MS</b></li> </ul>	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Footlight MT Light</b></li> <li>• <b>Tempus Sans ITC</b></li> </ul>
14.	Menurut Ibu, metode eksperimental/praktikum dapat membantu dalam pembelajaran IPA?	
15.	Apakah Ibu pernah melakukan metode eksperimental/praktikum dalam pembelajaran IPA?	
16.	Menurut Ibu, perlukah metode eksperimental/praktikum dalam materi gaya?	
17.	Apakah Ibu menginginkan metode eksperimental/praktikum dalam materi gaya?	
18.	Menurut Ibu, perlukah permainan disela-sela penggunaan media?	
19.	Apakah Ibu setuju jika permainan monopoli yang dilakukan disela-sela penggunaan media?	
20.	Apakah Ibu setuju jika ada hiburan seperti menonton video pendidikan dan bernyanyi disaat belajar?	
21.	Apakah Ibu setuju jika siswa belajar dalam kelompok?	
22.	Apakah Ibu setuju jika ada perubahan dalam pengaturan tempat duduk siswa?	
23.	Apakah menurut Ibu dengan strategi pengajaran yang menarik dapat membantu semangat belajar siswa?	
24.	Apakah menurut Ibu strategi pengajaran <i>numbered head together</i> menarik dalam penggunaan media <i>flash card</i> ?	



25.	Saran dan masukan Ibu terhadap media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> pada materi gaya muatan IPA kelas IV ..... ..... ..... ..... ..... .....
-----	---

Kudus,

Guru Kelas IV

.....

## LAMPIRAN 4

**KISI-KISI INSTRUMEN ANGKET KEBUTUHAN SISWA TERHADAP  
PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* BERBANTUAN  
*EDUTAINMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN  
IPA KELAS IV SDN 1 GRIBIG GEBOG KUDUS**

Aspek	Indikator	No
Aspek Pemahaman Awal Siswa	1. Pelaksanaan pembelajaran IPA	1,2
	2. Materi IPA tentang gaya	3
Aspek Kebutuhan terhadap Media <i>Flash Card</i>	1. Media pembelajaran Ukuran pada media	4,5,6,7,8 9
	2. Warna pada media	10,11
	3. Gambar pada media	12,13
	4. Jenis tampilan pada media	14
Pembelajaran <i>Edutainment</i> (Erwin Widiasmoro, 2018:99-108)	1. Metode yang digunakan	15,16 17
	2. Permainan yang digunakan	18
	3. Ice breaking/hiburan	19
Strategi Pengajaran <i>Edutainment</i> (Moh. Sholeh Hamid, 2014: 125) (Moh. Sholeh Hamid, 2014: 218)	1. Pengaturan tempat duduk	20

**LAMPIRAN 5**

**ANGKET KEBUTUHAN SISWA TERHADAP PENGEMBANGAN  
MEDIA *FLASH CARD* BERBANTUAN *EDUTAINMENT* UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN IPA KELAS IV SDN 1  
GRIBIG GEBOG KUDUS**

Hari/Tanggal :

Nama Siswa :

Petunjuk Pengisian :

1. Tulislah identitas diri pada tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan yang disajikan.
3. Berilah tanda cek (✓) dalam kolom ya atau tidak untuk memilih jawaban yang dipilih.

Pertanyaan:

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah pembelajaran IPA sulit?		
2.	Apakah pembelajaran IPA menyenangkan?		
3.	Apakah materi gaya sulit?		
4.	Apakah kamu menginginkan media dalam pembelajaran IPA?		
5.	Apakah guru pernah menggunakan media dalam materi gaya?		
6.	Apakah media yang digunakan guru menarik pada materi gaya?		
7.	Apakah kamu setuju dengan media flash card untuk materi gaya?		
8.	Apakah kamu perlu petunjuk dalam penggunaan media <i>flash card</i> ?		
9.	Apakah kamu setuju jika <i>flash card</i> memiliki ukuran 8x12cm?		
10.	Apakah kamu menyukai media yang berwarna?		
11.	Apakah kamu setuju jika <i>flash card</i> menggunakan warna-warna yang cerah?		
12.	Apakah kamu menyukai media yang bergambar?		
13.	Apakah kamu setuju jika <i>flash card</i> menggunakan berbagai gambar yang menarik?		
14.	Jenis huruf mana yang kamu sukai?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Timen</b>      <b>New Roman</b></li> <li>• <b>Comis Sans MS</b></li> <li>• <b>Footlight</b>   <b>MT Light</b></li> <li>• <b>Tempus</b>   <b>Sans ITC</b></li> </ul>	

15.	Menurut kamu, apakah guru pernah melakukan eksperimental dalam pembelajaran IPA?		
16.	Apakah kamu menginginkan eksperimental pada materi gaya?		
17.	Menurut kamu, perlukah permainan disela-sela penggunaan media?		
18.	Apakah kamu setuju dengan permainan monopoli yang dilakukan disela-sela penggunaan media?		
19.	Apakah kamu setuju jika ada hiburan seperti menonton video pendidikan disaat belajar?		
20.	Apakah kamu setuju jika ada perubahan dalam pengaturan tempat duduk?		

Kudus,

Siswa Kelas IV

.....

**LAMPIRAN 6**

**INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN DESAIN DAN KOMPONEN  
PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* BERBANTUAN  
*EDUTAINMENT* PADA PEMBELAJARAN IPA**

**Tahap I**

Nama :

NIP :

Asala Instansi :

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda checklist (√) pada salah satu kolom Ya/Ada atau Tidak.
3. Setelah mengisi semua item pada angket, Bapak/Ibu dimohon memberikan catatan untuk perbaikan pengembangan media flash card berbantuan edutainment untuk meningkatkan pembelajaran IPA yang telah disediakan.

No.	Aspek Penilaian	Jawaban		Catatan untuk Perbaikan
		Ya	Tidak	
1.	Komponen kelayakan isi			
	1. Relevan dengan KI, KD, dan Indikator			
	2. Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa			
	3. Memuat materi gaya			
	4. Penyajian materi pembelajaran runtut, jelas, logis			
2.	Komponen penyajian	Ya	Tidak	
	1. Sesuai dengan KI, KD, dan Indikator			

	2. Menyajikan isi atau konten yang sesuai dengan materi gaya			
	3. Media mudah digunakan oleh siswa dan guru			
	4. Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa			
3.	Mutu Teknis	Ya	Tidak	
	1. Desain tampilan visual menarik, teks, dan gambar terlihat jelas			
	2. Semua elemen pada media berfungsi dengan baik.			

Catatan:

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

Keterangan:

Media *flash card* berbantuan *edutainment* dikatakan lolos penilaian tahap I apabila semua butir dalam instrument penilaian mendapat “nilai” atau respon positif (Ya). Selanjutnya validator ahli melakukan penilaian tahap II dengan mengisi lembar instrumen penilaian menurut bidang keahliannya.

Kudus,.....2020

Validator

.....  
 NIP.

**LAMPIRAN 7****INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN KELAYAKAN  
PENYAJIAN UNTUK AHLI MEDIA *FLASH CARD* BERBANTUAN  
*EDUTAINMENT* PADA PEMBELAJARAN IPA****Tahap II**

Nama :

NIP :

Asal Instansi :

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indicator dengan memberi tanda checklist ( $\surd$ ) pada kolom skala penilaian dengan interval penilaian sebagai berikut:  
Skor 1: kurang baik  
Skor 2: cukup baik  
Skor 3: baik  
Skor 4: sangat baik
3. Setelah mengisi semua item angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan Media Flash card berbantuan edutainment untuk meningkatkan pembelajaran IPA.
4. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk menilai Media flash card berbantuan edutainment ini saya mengucapkan terima kasih.



Indikator	Deskriptor	Skor				Catatan (bila diperlukan)
		1	2	3	4	
Media sesuai dengan KI, KD, dan Indikator	1. Menampilkan KI, KD, dan Indikator Pembelajaran.					
	2. Menampilkan gambar yang sesuai dengan materi.					
	3. Media flash card berbantuan edutainment					
	4. Gambar dalam media sesuai dengan pembahasan materi.					
Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	1. Materi yang disajikan sesuai dengan indikator.					
	2. Gambar terlihat jelas dan logis.					
	3. Teks terlihat jelas dan logis.					
	4. Keseluruhan tampilan media menarik.					
Media mudah digunakan oleh guru dan siswa.	1. Media mudah digunakan dalam proses pembelajaran.					
	2. Petunjuk penggunaan media jelas.					
	3. Kartu dan kotak mudah digunakan					

	4. Media sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.					
Desain tampilan visual menarik.	1. Desain tampilan media menarik minat belajar siswa.					
	2. Penyajian media dilengkapi gambar yang sesuai materi gaya.					
	3. Perpaduan warna, gambar, dan teks menarik.					
	4. Teks dan gambar terlihat jelas.					
Jumlah skor						

Skor minimal :

Skor maksimal :

Presentase skor sebagai berikut:  $NP = \frac{R}{SM} \times 100\% = - \times 100\% =$

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimum idela dari tes yang bersangkutan

Kriteria penilaian validasi ahli:

Persentase	Kriteria
76%-100%	Sangat layak
51%-75%	Layak
26%-50%	Cukup layak
0%-25%	Kurang layak

Kritik dan saran:

.....

.....

.....

Kudus,.....2020

Validator

.....

NIP.

**LAMPIRAN 8****INSTRUMEN PENILAIAN KOMPONEN VALIDITAS MATERI OLEH  
AHLI MATERI MEDIA *FLASH CARD* BERBANTUAN *EDUTAINMENT*  
DALAM PEMBELAJARAN IPA**

Judul Penelitian	: Media <i>Flash Card</i> Berbantuan <i>Edutainment</i> untuk Meningkatkan Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus
Subjek Penelitian	: SDN 1 Gribig Gebog Kudus
Materi Pokok	: Tema 7 Indahnya Keberagaman Di Negeriku
Peneliti	: Amelia Dewanti
Validator	:
Asal Instansi	:
Tanggal	:

**Petunjuk Penggunaan**

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda check list (√) pada kolom 1,2,3 dan 4 sesuai dengan deskriptor skor penilaian terlampir.
3. Setelah mengisi angket, Bapak/ Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan pengembangan media flash card berbantuan edutainment untuk meningkatkan pembelajaran IPA yang telah disediakan.

No	Aspek penilaian	Skor Penilaian				Catatan (Bila diperlukan)
		1	2	3	4	
1.	Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.	1	2	3	4	
	1. Materi yang disampaikan sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar					
	2. Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					
	3. Materi yang disampaikan sesuai dengan sintaks Inquiry Learning					
	4. Materi dalam IPA mengandung hakikat IPA (sikap proses, produk, aplikasi)					
2.	Kejelasan sajian materi	1	2	3	4	
	1. Materi yang disampaikan runtut (mudah ke sulit)					
	2. Ketercapaian pesan media flash card dengan tepat					
	3. Kesesuaian media dengan materi					
3.	Kesesuaian dengan taraf berfikir siswa.	1	2	3	4	
	1. Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SD					

4.	Siswa berpikir tingkat tinggi (HOTS)	1	2	3	4	
	1. Dapat memacu siswa untuk berpikir tingkat tinggi (HOT)					

Skor minimal :

Skor maksimal :

Presentase skor sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% = \text{---} \times 100\% =$$

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimum idela dari tes yang bersangkutan

Kriteria penilaian validasi ahli:

Persentase	Kriteria
76%-100%	Sangat layak
51%-75%	Layak
26%-50%	Cukup layak
0%-25%	Kurang layak

Kritik dan saran:

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

Semarang,.....2020

Validator

.....

NIP.

**LAMPIRAN 9**

**KISI-KISI INSTRUMEN ANGKET TANGGAPAN GURU TERHADAP  
MEDIA *FLASH CARD* BERBANTUAN *EDUTAINMENT* PADA MUATAN  
PEMBELAJARAN IPA MATERI GAYA**

No.	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1.	Mutu teknis dan penyajian media	Tampilan media	1
		Tampilan gambar dan warna	2-4
		Petunjuk penggunaan media	5-6
2.	Penyajian isi materi	Penyajian materi	7-10
		Penyajian soal	10-13
		Bahasa pada soal	14-15



**LAMPIRAN 10**

**INSTRUMEN ANGKET TANGGAPAN GURU TERHADAP MEDIA  
FLASH CARD BERBANTUAN EDUTAINMENT PADA MUATAN  
PEMBELAJARAN IPA MATERI GAYA**

Nama :

NIP :

Instansi :

**Petunjuk pengisian:**

1. Isilah identitas Ibu pada kolom yang telah disediakan.
2. Dimohon Ibu membaca beberapa aspek pertanyaan pada kolom dibawah ini, kemudian isilah tanda *checklist* (√) pada kolom Ya/Tidak yang telah disediakan.
3. Setelah mengisi setiap item pada angket, Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan media pada muatan pembelajaran IPA materi gaya.

**A. Lembar penilaian**

No.	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> menarik.		
2.	Gambar dalam media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> dapat terlihat jelas.		
3.	Teks dalam media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> dapat terbaca dengan jelas.		
4.	Media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> menggunakan warna-warna cerah dan menarik.		
5.	Aturan permainan mudah dimengerti.		

6.	Media <i>flash card</i> pembelajaran IPA dapat dimainkan individu maupun kelompok.		
7.	Penggunaan media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> meningkatkan minat belajar.		
8.	Materi dalam media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> cukup lengkap.		
9.	Materi dalam media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> mudah dipahami.		
10.	Menambah pengetahuan tentang materi gaya		
11.	Soal yang disajikan sesuai indikator yang akan dicapai.		
12.	Soal pada media media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> mudah dipahami		
13.	Soal pada media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> menumbuhkan kemampuan berfikir.		
14.	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami.		
15.	Penggunaan kalimat mudah dimengerti.		

**B. Penskoran**

Ya = 1      Tidak = 0

Persentase skor sebagai berikut

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang diharapkan

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Skor maksimal : 15

Skor minimal : 0

Lingkari pada bagian yang sesuai dengan penskoran

No	Presentas	Kriteria
1	76% < skor ≤ 100%	Sangat Efektif
2	56% < skor ≤ 75%	Efektif
3	26% < skor ≤ 50%	Cukup Efektif
4	0% < skor ≤ 25%	Kurang Efektif

**C. Rekomendasi dan Saran**

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

Kudus,

Guru Kelas IV

.....  
 NIP.

**LAMPIRAN 11**

**KISI-KISI INSTRUMEN ANGKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP  
MEDIA *FLASH CARD* BERBANTUAN *EDUTAINMENT* PADA MUATAN  
PEMBELAJARAN IPA MATERI GAYA**

No.	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1.	Mutu teknis dan penyajian media	Tampilan media	1
		Tampilan gambar dan warna	2-4
		Petunjuk penggunaan media	5-6
2.	Penyajian isi materi	Penyajian materi	7-10
		Penyajian soal	10-13
		Bahasa pada soal	14-15

## LAMPIRAN 12

### INSTRUMEN ANGKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP MEDIA *FLASH CARD* BERBANTUAN *EDUTAINMENT* PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPA MATERI GAYA

Nama :

No Urut :

Kelas :

#### Petunjuk pengisian:

1. Isilah identitas dan kelas pada kolom yang telah disediakan
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom dibawah ini, kemudian beri tanda *checklist* (✓) pada jawaban Ya/Tidak pada kolom yang telah disediakan.

#### A. Lembar Penilaian

No.	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> menarik.		
2.	Gambar dalam media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> dapat terlihat jelas.		
3.	Teks dalam media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> dapat terbaca dengan jelas.		
4.	Media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> menggunakan warna-warna cerah dan menarik.		
5.	Aturan permainan mudah dimengerti.		
6.	Media <i>flash card</i> pembelajaran IPA dapat dimainkan individu maupun kelompok.		
7.	Penggunaan media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> meningkatkan minat belajar.		

8.	Materi dalam media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> cukup lengkap.		
9.	Materi dalam media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> mudah dipahami.		
10.	Menambah pengetahuan tentang materi gaya		
11.	Soal yang disajikan sesuai indikator yang akan dicapai.		
12.	Soal pada media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> mudah dipahami		
13.	Soal pada media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> menumbuhkan kemampuan berfikir.		
14.	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami.		
15.	Penggunaan kalimat mudah dimengerti.		

**B. Penskoran**

Ya = 1      Tidak = 0

Persentase skor sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang diharapkan

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Skor maksimal : 15

Skor minimal : 0

Lingkari pada bagian yang sesuai dengan penskoran

No	Presentas	Kriteria
1	$76\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Efektif
2	$56\% < \text{skor} \leq 75\%$	Efektif
3	$26\% < \text{skor} \leq 50\%$	Cukup Efektif
4	$0\% < \text{skor} \leq 25\%$	Kurang Efektif

Kudus,

Siswa Kelas IV

.....

## LAMPIRAN 13

DESAIN SOAL MEDIA *FLASH CARD*

## KARTU SOAL

Petunjuk:

1. Satu box terdiri dari 26 kartu.
2. Setiap kartu berisi gambar dan soal.
3. Setiap peserta mendapatkan 3-4 kartu.
4. Jika ada kartu yang tersisa maka diberikan kepada guru.



KI

3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KD

3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.

Indikator

- 3.3.1 menjelaskan pengertian gaya.
- 3.3.2 menentukan macam-macam gaya.
- 3.3.3 menyimpulkan contoh macam-macam gaya
- 3.3.4 menjelaskan macam-macam gaya di dalam air.
- 3.3.5 menentukan pengaruh gaya terhadap benda.
- 3.3.6 menyimpulkan contoh pengaruh gaya terhadap benda.



# 1



Pak Budi ingin pergi berlibur bersama keluarganya, tetapi tiba-tiba saat menuju tempat liburan mobil Pak Budi mogok. Pak Budi mendorong mobil tersebut menuju ke pinggir jalan agar tidak terjadi macet. Kegiatan mendorong mobil merupakan contoh dari...



2



Rudi memiliki hobi melakukan olahraga kuda. Gaya yang terjadi pada kuda agar kuda dapat berlari adalah ....

3



Bu Sinta meminta tolong kepada Bayu untuk memindahkan meja. Bayu mendorong meja menuju tempat yang diminta Bu Sinta. Saat mendorong meja, antara meja dan lantai terjadi sebuah gaya, gaya yang dimaksud adalah gaya...

4



Gaya dapat memengaruhi posisi perahu saat berlayar. Hal tersebut termasuk pengaruh gaya terhadap....

5



Febri sedang bermain sepak bola bersama teman-temannya. Tiba-tiba Febri mendapatkan giliran untuk mendapatkan bola. Gaya yang dilakukan Febri pada gambar tersebut adalah...

6



Pada gambar tersebut,  
Doraemon sedang  
membuka pintu.  
Kegiatan Doraemon  
membuka pintu  
merupakan contoh  
dari....

7



Tina disuruh ibu untuk  
mengambil air di sumur.  
Tina mengambil air di  
sumur dengan  
menggunakan timba air.  
Kegiatan yang dilakukan  
Tina pada gambar  
tersebut adalah...



8



Pohon kelapa di kebun Pak Ardi musim panen. Tetapi ada buah pohon kelapa yang jatuh sendiri dari pohonnya. Buah kelapa yang jatuh menuju ke tanah disebabkan oleh gaya...

9



Toni menjadi kiper saat bermain sepak bola bersama teman-temannya. Saat bola menuju ke arah gawang, Toni menghalau bola agar tidak masuk ke dalam gawang. Kegiatan menghalau bola merupakan pengaruh gaya terhadap....

10



Saat Pak Sugeng mengendarai mobilnya, tiba-tiba rem mobilnya blong. Akibatnya mobil Pak Sugeng menabrak pohon seperti pada gambar. Hal tersebut merupakan pengaruh gaya terhadap...

11



Setiap sore saat tidak sekolah TPQ, Ari senang bermain layang-layang di lapangan dekat rumahnya. Gaya yang dilakukan Ari seperti pada gambar tersebut adalah...

12



Berdasarkan gambar tersebut, terjadi sebuah gaya antara ban mobil dan jalan. Gaya yang dimaksud adalah...

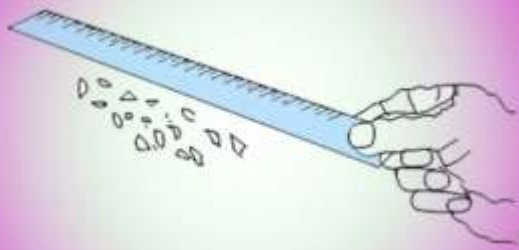
13



Pak Anton sedang menempa besi untuk membuat pesanan pisau dari pelanggannya. Pak Anton membuat pisau dari besi yang dipanaskan kemudian ditempa. Besi yang ditempa merupakan pengaruh gaya terhadap...



14



Potongan kertas yang kecil akan dapat terangkat dan menempel pada penggaris jika penggaris plastik digosok-gosokkan ke rambut. Hal tersebut terjadi akibat adanya gaya...

15



Saat Adam dan Adi bermain pesawat kertas, tiba tiba pesawat kertas mereka berbelok arah karena angin sehingga pesawat terbang mereka tidak lurus saat terbang. Kejadian tersebut merupakan pengaruh gaya pada...

16



Rio, Yogi, Dora, Nurul, Roni, Firman, dan Edo sedang melakukan lomba tarik tambang. Ada 2 tim dalam lomba ini yaitu tim Rio dan Tim Roni. Saat melakukan tarik tambang, gaya yang terjadi antara 2 tim tersebut adalah...

17



Gaya yang terjadi pada busur yang dibawa Udin saat Udin akan memanah busur ke arah sasaran adalah...



18



Rani sedang melakukan percobaan pada paku dan magnet. Saat magnet didekatkan paku, paku tertarik ke arah magnet. Hal tersebut terjadi akibat gaya...

19



Reno sedang melakukan olahraga paralayang. Terkadang arah paralayang berubah akibat adanya angin. Arah paralayang berubah akibat adanya....

20



Kemal sedang bermain ketapel. Ketapel yang digunakan Kemal menggunakan gaya...

21



Gaya yang terjadi pada saat Daffa bermain yoyo adalah...

22



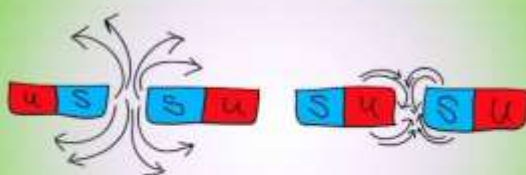
Raffa suka olahraga sepeda saat hari minggu. Saat bersepeda, gaya yang terjadi pada Raffa yaitu...

23



Gaya yang terjadi pada stopkontak dan colokan adalah gaya...

24



Apabila batang pada magnet tanda U berdekatan dengan tanda U, apa yang akan terjadi pada kedua batang magnet tersebut...

25



Selly setiap pagi selalu lari agar tubuhnya tetap sehat. Gaya yang terjadi saat Selly berlari adalah...





## LAMPIRAN 14

DESAIN JAWABAN MEDIA *FLASH CARD*



Gaya Gesek



Gaya Otot



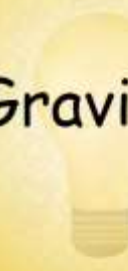
Menarik  
Timba



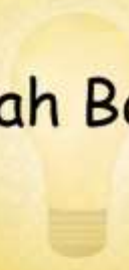
Gerak Benda



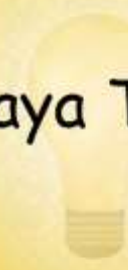
Menendang  
Bola



Gravitasi

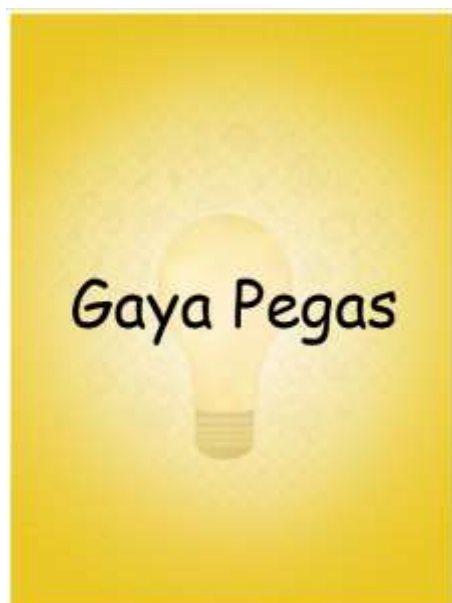


Arah Benda



Gaya Tarik





A faint, stylized lightbulb icon is centered in the background of the yellow box.

Saling  
Bertolakan

A faint, stylized lightbulb icon is centered in the background of the yellow box.

Dorongan dan  
Tarikan

## LAMPIRAN 15

DESAIN KARDUS MEDIA *FLASH CARD*

LAMPIRAN 16

DESAIN PERMAINAN MONOPOLI

	<p>BENDA BERGERAK MENJADI BERGERAK BENDA DIAM</p>	<p>BENDA BERGERAK MENJADI DIAM</p>	<p>BENTUK BENDA</p>	<p>ARAH BENDA</p>	<p>KECEPATAN BENDA</p>	<p>GAYA APUNG</p>	
<p>GAYA TARIK</p>	<p>MONOPOLI IPA MATERI GAYA UNTUK KELAS IV SDN 1 GRIBIG GEBOG KUDUS</p> <p>PILIH AKU</p> <p>PASANGANMU</p>						<p>GAYA TEKANAN KE ATAS</p>
<p>GAYA DORONG</p>							<p>TENGGELAM</p>
<p>GAYA GESEK</p>							<p>MELAYANG</p>
<p>GAYA GRAVITASI</p>							<p>MENGAJUNG</p>
	<p>GAYA MAGNET</p>	<p>GAYA PEGAS</p>	<p>GAYA LISTRIK</p>	<p>GAYA OTOT</p>	<p>GAYA</p>	<p>&lt;&lt; MULAI</p>	

**LAMPIRAN 17****KISI-KISI SOAL UJI COBA**

Satuan Pendidikan : SDN 1 Gribig Gebog Kudus

Muatan Pembelajaran : IPA

Kelas/Semester : IV/II

Kompetensi Inti : 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

Materi : Gaya

Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah Kognitif	Penilaian			Nomor Soal
			Teknik	Jenis	Bentuk	
3.3 Mengidentifikasi macammacam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.	3.3.7 Menjelaskan pengertian gaya.	C2	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
	3.3.2 Menentukan macammacam gaya.	C3	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	11, 12, 13, 14, 15
	3.3.3 Menyimpulkan contoh gaya berdasarkan macammacam gaya.	C5	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30
	3.3.4 Menjelaskan gaya di dalam air.	C2	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40
	3.3.5 Menentukan pengaruh gaya terhadap benda.	C3	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	41, 42, 43, 44, 45
	3.3.6 menyimpulkan contoh pengaruh gaya terhadap benda.	C5	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60

## LAMPIRAN 18

### SOAL TES UJI COBA

#### TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Berilah tanda silang (X) pada salah satu huruf a, b, c, atau d yang kamu anggap benar!

1. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar-gambar diatas termasuk gaya, sehingga pengertian gaya adalah....

- Sebuah tarikan yang dapat menyebabkan benda bergerak.
  - Sebuah dorongan yang dapat menyebabkan benda bergerak.
  - Sebuah dorongan atau tarikan yang tidak menyebabkan benda bergerak.
  - Sebuah tarikan atau dorongan yang dapat menyebabkan benda bergerak.
2. Di bawah ini kegiatan yang *tidak* termasuk gaya adalah

a.



c.



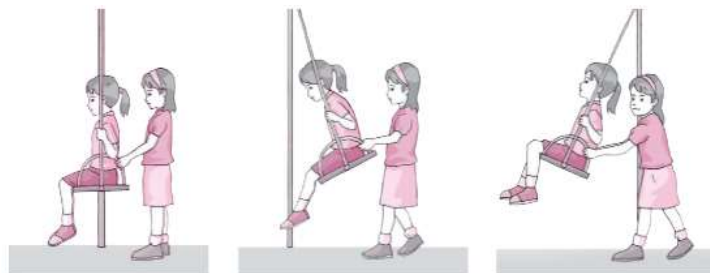
b.



d.



3. Sepeda dapat bergerak karena adanya....
  - a. Gesekan
  - b. Gaya
  - c. Gravitasi
  - d. Pantulan
4. Perhatikan gambar di bawah ini!



Kegiatan pada gambar di atas disebut....

- a. Gaya
  - b. Gerak
  - c. Angin
  - d. Tenaga
5. Di bawah ini adalah gaya yang termasuk tarikan, kecuali....
    - a. Menutup pintu
    - b. Menarik gerobak
    - c. Menarik pintu
    - d. Menarik benang layang-layang
  6. Bola dapat bergerak atau berhenti jika....
    - a. Dibiarkan saja
    - b. Diberi gaya
    - c. Dipanaskan
    - d. Ditangkap saja



7. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gaya yang dilakukan orang pada gambar tersebut adalah....

- a. Dorongan
  - b. Tarikan
  - c. Tolakan
  - d. Tenaga
8. Kegiatan yang *tidak* berhubungan dengan gaya adalah....
- a. Tomi memahat batu
  - b. Yudi mengayuh sepeda
  - c. Rafa menonton balap sepeda
  - d. Budi mendorong meja makan
9. Perhatikan kegiatan di bawah ini!
- 1) Rani mendorong kursi
  - 2) Rudi menarik senar layang-layang
  - 3) Indri melempar batu
  - 4) Indra menarik tempat tidur di kamar
  - 5) Edo membuka pintu

Gaya yang termasuk dorongan adalah....

- a. 1, 3, 5
  - b. 1, 2, 3
  - c. 1, 4, 5
  - d. 3, 4, 5
10. Perahu layar bergerak karena mendapatkan gaya....
- a. Tarik
  - b. Gravitasi

- c. Dorong
- d. Magnet

11. Perhatikan macam-macam gaya di bawah ini!

- 1) Gaya otot
- 2) Gaya angin
- 3) Gaya dada
- 4) Gaya listrik
- 5) Gaya magnet
- 6) Gaya kupu-kupu
- 7) Gaya gravitasi

Yang termasuk macam-macam gaya adalah....

- a. 1, 4, 5, 6
- b. 2, 3, 5, 7
- c. 2, 3, 6, 7
- d. 1, 4, 5, 7

12. Gaya yang timbul karena sifat elastis disebut gaya....

- a. Magnet
- b. Gravitasi
- c. Pegas
- d. Otot

13. Perhatikan tabel berikut!

	Macam gaya		Pengertian
1	Gaya magnet	X	gaya yang ditimbulkan oleh tarikan bumi.
2	Gaya gravitasi	Y	gaya yang dihasilkan oleh tenaga otot.
3	Gaya otot	Z	gaya yang ditimbulkan oleh tarikan atau dorongan dari magnet.

Manakah pasangan yang tepat pada tabel di atas?

- a. 1Z, 2Y, 3X
- b. 1X, 2Z, 3Y
- c. 2X, 3Y, 1Z

d. 2X, 3Z, 1Y

14. Perhatikan pernyataan di bawah ini!

- 1) Gaya yang dihasilkan oleh tenaga otot
- 2) Gaya yang terjadi karena aliran muatan listrik
- 3) Gaya yang ditimbulkan oleh keelastisan suatu benda
- 4) Gaya yang ditimbulkan oleh tarikan bumi

Yang termasuk pengetahuan dari gaya listrik adalah....

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

15. Yang dimaksud dengan gaya gesek adalah....

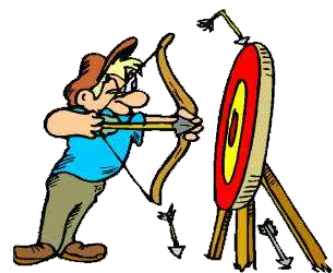
- a. Gaya yang terjadi karena bersentuhan dua permukaan benda.
- b. Gaya yang ditimbulkan oleh tarikan atau dorongan dari magnet.
- c. Gaya yang dihasilkan oleh tenaga otot
- d. Gaya yang ditimbulkan oleh keelastisan suatu benda

16. Kegiatan yang termasuk gaya pegas adalah....

a.



c.



b.



d.



17. Meteor yang masuk ke dalam atmosfer bumi tidak pernah sampai ke bumi, sebab adanya gaya....

- a. Gravitasi
- b. Magnet
- c. Gesekan
- d. Mesin

18. Perhatikan contoh gaya di bawah ini!

- 1) Habib dan Lukmi sedang membantu Ayah untuk mendorong gerobak.
- 2) Sarah dan teman-temannya sedang berlatih memanah.
- 3) Edi dan keluarga sedang menaiki dokar yang ditarik oleh kuda.
- 4) Nita sedang berlari di pagi hari.
- 5) Pohon rambutan milik Pak Sugeng berjatuh di tanah.

Yang termasuk gaya otot pada kegiatan di atas adalah....

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

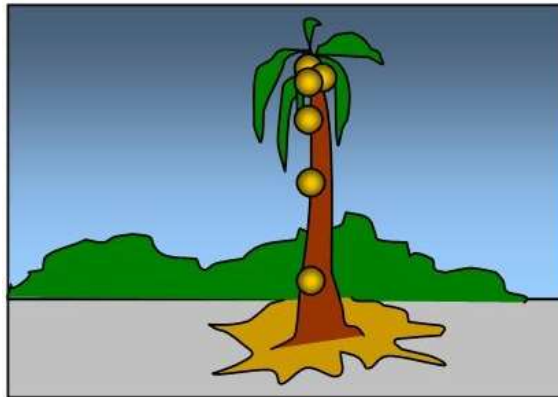
19. Berikut ini contoh macam-macam gaya!

	Macam-macam gaya		Contoh gaya
1	Gaya listrik	A	Paku yang tertarik oleh magnet
2	Gaya magnet	B	Gesekan antara bola dan tanah
3	Gaya gesek	C	Tv yang menyala

Pasangan yang sesuai adalah....

- a. 1A, 2B, 3C
- b. 2A, 3C, 1B
- c. 1C, 2B, 3A
- d. 1C, 2A, 3B

20. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gaya yang terjadi pada buah kelapa tersebut adalah....

- a. Gaya jatuh
  - b. Gaya gravitasi
  - c. Gaya angin
  - d. Gaya otot
21. Berikut ini yang **bukan** merupakan jenis alat yang dapat ditarik oleh magnet adalah...
- a. Gunting, panci, almari
  - b. Kompas, kursi, dynamo
  - c. Meja, pintu, kursi
  - d. Kompas, panci, pisau
22. Gerakan kelereng yang menggelinding di lantai, makin lama makin lambat, dan akhirnya berhenti. Hal ini terjadi akibat bekerjanya gaya....
- a. Otot
  - b. Magnet
  - c. Gravitasi
  - d. Gesek
23. Bergeraknya mobil dan motor karena adanya sumber listrik berupa aki merupakan contoh gaya....
- a. Gesekan
  - b. Listrik
  - c. Gravitasi

d. Pegas

24. Perhatikan gambar dibawah ini!



Pada gambar di atas merupakan contoh gaya....

- a. Magnet
- b. Pegas
- c. Listrik
- d. Gesek

25. Berikut ini yang merupakan contoh dari gaya pegas adalah....

- a. Fais bermain ketapel dengan teman-temannya
- b. Fani menonton tv dengan ibu
- c. Aulia sedang berolahraga kuda
- d. Jono mendorong gerobak buburnya

26. Setiap benda yang ada dipermukaan Bumi akan ditarik oleh Bumi. Gaya tarik bumi disebut disebut dengan gaya....

- a. Listrik
- b. Magnet
- c. Gesek
- d. Gravitasi

27. Perhatikan tabel di bawah ini

	Macam-macam gaya		Contoh gaya
1	Gaya otot	A	Beni senang mengikuti olahraga memanah

2	Gaya gravitasi	B	Rudi dan mawar setiap pagi selalu melakukan olahraga lari
3	Gaya pegas	C	Pohon di rumah Ani daunnya selalu berguguran

Pasangan yang sesuai adalah

- a. 1A, 2B, 3C
  - b. 1B, 2A, 3C
  - c. 1C, 2B, 3C
  - d. 1B, 2C, 3A
28. Gaya pegas terdapat pada benda yang mempunyai sifat....
- a. Lunak
  - b. Elastis
  - c. Keras
  - d. Lemah
29. Perhatikan gambar di bawah ini!



Setelah ditembak, bola biliar bergerak. Bola biliar kemudian berhenti di posisi B. Bola itu berhenti karena ada gaya....

- a. Gravitasi
  - b. Dorong
  - c. Tarik
  - d. Gesek
30. Perhatikan contoh benda di bawah ini!
- 1) Ban dan jalan
  - 2) Sepatu dan lantai
  - 3) Anak panah dan pemanah
  - 4) Pohon dan tanah

5) Lemari dan lantai

Contoh benda yang saat bersentuhan terjadi gaya gesek adalah....

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

31. Berikut ini yang merupakan keadaan benda di dalam air yang dipengaruhi oleh gaya, kecuali....

- a. Tenggelam, melayang terapung
- b. Tenggelam, melayang, otot
- c. Listrik, tenggelam, terapung
- d. Magnet, gravitasi, pegas

32. Perhatikan tabel di bawah ini!

	Keadaan benda		Pengaruh akibat gaya tekan ke atas dan berat benda
1	Terapung	A	Jika gaya tekan ke atas sama dengan berat benda.
2	Melayang	B	Jika gaya tekan ke atas lebih kecil dari berat benda.
3	Tenggelam	C	Jika gaya tekan ke atas lebih besar dari berat benda.

Berikut ini pasangan yang sesuai adalah....

- a. 1C, 2B, 3A
- b. 1C, 2A, 3B
- c. 1A, 2B, 3C
- d. 1C, 2B, 3A

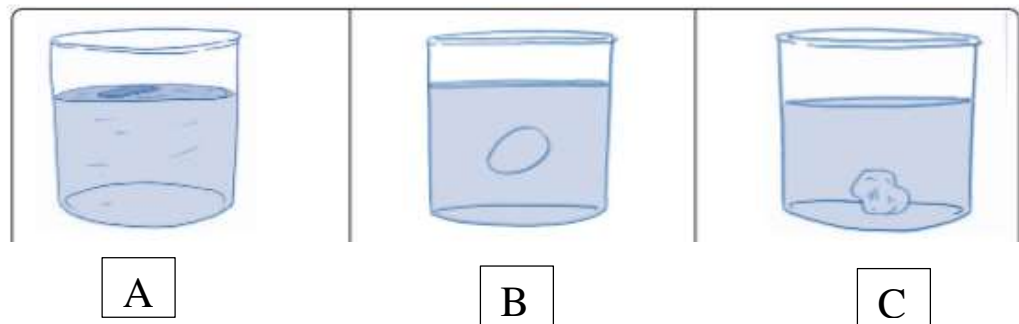
33. Kapal laut yang besar dapat mengapung di permukaan air. Hal tersebut karena adanya....

- a. Gaya gravitasi
- b. Gaya dorong
- c. Gaya tekan ke atas



d. Gaya pegas

34. Perhatikan gambar berikut!



Keadaan benda dalam air pada gelas A, B, C secara berurutan adalah....

- a. Terapung, tenggelam, melayang
  - b. Terapung, melayang, tenggelam
  - c. Melayang, terapung, tenggelam
  - d. Tenggelam, melayang, terapung
35. Berikut ini yang mempengaruhi gaya tekan ke atas adalah...
- a. Ukuran benda
  - b. Luas permukaan benda
  - c. Berat benda
  - d. Jenis benda
36. Contoh alat transportasi yang memanfaatkan gaya tekan ke atas adalah....
- a. Perahu
  - b. Mobil
  - c. Bus
  - d. Kereta api
37. Saat paku dimasukkan ke dalam air, maka akan tenggelam. Hal ini karena....
- a. Paku tidak bisa mengapung di air
  - b. Paku tidak mendapatkan gaya tekan ke atas
  - c. Paku terbuat dari logam
  - d. Gaya tekan ke atas pada paku lebih kecil dari pada berat paku

**Pertanyaan untuk soal nomor 38 dan 39**

Perhatikan benda-benda di bawah ini!

- 1) Batu
- 2) Besi
- 3) Kertas
- 4) Paku
- 5) Plastik
- 6) Cincin
- 7) Daun
- 8) Botol plastic

38. Yang merupakan contoh benda tenggelam adalah....

- a. 1, 2, 4, 8
- b. 1, 2, 4, 6
- c. 2, 4, 7, 8
- d. 2, 4, 6, 8

39. Yang merupakan contoh benda terapung adalah....

- a. 3, 5, 6, 7
- b. 3, 6, 7, 8
- c. 3, 5, 7, 8
- d. 5, 6, 7, 8

40. Saat daun dimasukkan ke dalam air, maka akan terapung. Hal ini karena....

- a. Daun memiliki berat yang ringan
- b. Gaya tekan ke atas pada daun lebih besar dari pada berat daun
- c. Daun tidak bisa tenggelam di air
- d. Daun tidak mendapatkan gaya tekan ke atas

41. Perhatikan pernyataan di bawah ini

- 1) Gaya menyebabkan benda hilang
- 2) Gaya menyebabkan benda berubah bentuk
- 3) Gaya menyebabkan benda bergerak
- 4) Gaya tidak menyebabkan benda bergerak
- 5) Gaya menyebabkan arah benda berubah

Dari pernyataan di atas, yang termasuk pengaruh gaya adalah....

- a. 2, 3, 5
  - b. 1, 2, 3
  - c. 2, 3, 4
  - d. 3, 4, 5
42. Gaya yang terjadi pada sebuah benda dapat mengakibatkan, kecuali....
- a. Benda berpindah kedudukan
  - b. Benda hilang
  - c. Benda diam
  - d. Benda berubah arah
43. Benda yang semula diam menjadi bergerak dan benda yang bergerak menjadi diam. Hal tersebut merupakan....
- a. Pengertian gaya
  - b. Contoh gaya
  - c. Macam gaya
  - d. Pengaruh gaya
44. Gaya yang bekerja pada sebuah benda selain mempengaruhi gerak benda juga mengubah....
- a. Bentuk benda
  - b. Isi benda
  - c. Jarak benda
  - d. Warna benda
45. Berikut ini yang **bukan** merupakan pengaruh gaya terhadap benda adalah....
- a. Gaya dapat mengubah arah benda
  - b. Gaya dapat mengubah kecepatan benda
  - c. Gaya dapat mengubah warna benda
  - d. Gaya dapat mengubah benda diam menjadi bergerak
46. Perhatikan gambar di bawah ini, menunjukkan bahwa gaya dapat...



- a. Mengubah benda bergerak menjadi diam
  - b. Mengubah bentuk benda
  - c. Mengubah arah benda
  - d. Mengubah kecepatan benda
47. Motor yang awalnya berjalan tiba-tiba di rem. Hal tersebut menunjukkan bahwa gaya dapat....
- a. Mengubah bentuk benda
  - b. Mengubah arah benda
  - c. Mengubah benda bergerak menjadi diam
  - d. Mengubah benda diam menjadi bergerak
48. Berikut ini yang **tidak** termasuk pengaruh gaya adalah....
- a. Botol plastik menjadi lekuk-lekuk setelah ditekan
  - b. Mobil bergerak berhenti setelah ditahan dari arah berlawanan
  - c. Gerobak yang bergerak setelah didorong
  - d. Kayu menjadi lapuk setelah didiamkan beberapa lama
49. Saat kamu menekan balon yang berisi udara, perubahan yang terjadi adalah....
- a. Perubahan isi
  - b. Perubahan warna
  - c. Perubahan bentuk
  - d. Perubahan gerak
50. Gambar di bawah ini adalah contoh gaya yang dapat....



- a. Menjadikan gerak benda
- b. Mengubah bentuk benda

- c. Menghentikan gerak benda
- d. Mengbelokkan arah benda

51. Kegiatan yang menunjukkan bahwa gaya dapat mengubah arah benda adalah....

a.



c.



b.



d.



52. Berikut ini contoh kegiatan gaya!

- 1) Pegas atau per akan berubah bentuk jika dikenai gaya, baik gaya tarik maupun gaya dorong.
- 2) Mobil mogok akan bergerak lebih cepat jika didorong oleh lima orang daripada didorong dua orang.
- 3) Menggelindingkan bola tenis di lantai yang halus akan lebih cepat dibanding menggelindingkan bola di lapangan rumput.
- 4) Telur yang jatuh ke tanah langsung pecah karena berbenturan dengan tanah.
- 5) Gerakan bola di tanah datar berbeda dengan di tanah miring.
- 6) Tanah liat dan plastisin merupakan bahan yang lunak dan dapat digunakan untuk membuat berbagai benda.
- 7) Mobil yang menabrak tiang akan penyok.
- 8) Kayu besar dibelah dengan kapak menjadi kayukayu kecil karena adanya gaya.

Kegiatan yang termasuk gaya dapat merubah bentuk benda adalah....

- a. 1, 3, 5, 6, 7
- b. 1, 2, 5, 6, 8
- c. 1, 4, 6, 7, 8
- d. 1, 2, 3, 4, 5

53. Saat pintu ditutup maka arah pintu akan ke depan, sedangkan saat pintu dibuka, arah pintu ke belakang. Pernyataan tersebut membuktikan bahwa gaya dapat mengubah....

- a. Arah
- b. Bentuk
- c. Bentuk dan arah
- d. Kecepatan

54. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar tersebut menunjukkan bahwa gaya dapat....

- a. Mengubah arah gerak benda
- b. Mengubah bentuk benda
- c. Mengubah benda diam menjadi bergerak
- d. Mengubah kecepatan benda

55. Berikut ini merupakan contoh dari gaya dapat mempengaruhi benda bergerak menjadi diam, *kecuali*....

- a. Mobil yang melaju di jalan tiba-tiba di rem
- b. Gerobak yang didorong tiba-tiba berhenti karena ada pembeli
- c. Kiper yang menangkap bola
- d. Plastisin yang ditekan-tekan sehingga membentuk sebuah benda

56. Berikut ini yang *bukan* termasuk contoh gaya mempengaruhi bentuk benda adalah....

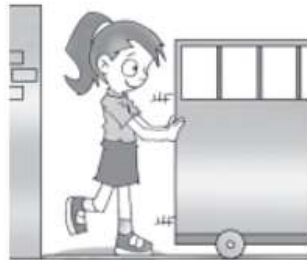
a.



c.



b.



d.



57. Perhatikan contoh pengaruh gaya di bawah ini!

- 1) Botol plastik yang ditekuk-lekuk
- 2) Kiper menangkap bola
- 3) Mobil yang mogok kemudian didorong akan bergerak
- 4) Bola yang menggelinding akibat ditendang akan bergerak
- 5) Sepeda dikayuh akan bergerak

Contoh kegiatan pengaruh gaya yang dapat mengubah benda bergerak adalah....

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

58. Contoh dari gaya dapat mengubah arah benda adalah....

- a. Memukul kok raket
- b. Melempar bola ke atas
- c. Memukul bola tenis ke dinding
- d. Menarik kursi

59. Ketika jalan lengang, pengemudi akan menginjak gas, akibatnya mobil akan melaju kencang. Namun ketika ada mobil yang lain di depan, pengemudi akan menginjak rem, akibatnya laju mobil akan melambat. Peristiwa tersebut membuktikan bahwa gaya dapat mengubah....
- Kecepatan gerak benda
  - Bentuk benda
  - Arah benda
  - Mobil
60. Besi yang dipanaskan dan dipukul akan menjadi pipih. Hal tersebut menunjukkan bahwa gaya....
- Mengubah berat benda
  - Mengubah bentuk benda
  - Mengubah warna benda
  - Mengubah gerak benda



**LAMPIRAN 19****KUNCI JAWABAN SOAL UJI COBA**

No.	Jawaban	No.	Jawaban	No.	Jawaban
1.	D	21.	C	41.	A
2.	C	22.	D	42.	B
3.	B	23.	B	43.	D
4.	A	24.	C	44.	A
5.	A	25.	A	45.	C
6.	B	26.	D	46.	B
7.	B	27.	D	47.	C
8.	C	28.	B	48.	D
9.	B	29.	D	49.	C
10.	C	30.	C	50.	A
11.	D	31.	D	51.	A
12.	C	32.	B	52.	C
13.	C	33.	C	53.	A
14.	C	34.	B	54.	B
15.	A	35.	C	55.	D
16.	C	36.	A	56.	C
17.	C	37.	D	57.	A
18.	B	38.	B	58.	A
19.	D	39.	C	59.	A
20.	B	40.	B	60.	B

**LAMPIRAN 20****PEDOMAN PENSKORAN TES UJI COBA**

1. Jik jawaban benar diberi skor 1
2. Jika jawaban salah diberi skor 0

$$S = R$$

(Arikunto, 2013:188)

**Keterangan:**

S = *Score*

R = *Right*

Skor maksimal : 60

Skor minimal : 0

**Penilaian**

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor benar}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

**LAMPIRAN 21****PENGGALAN SILABUS PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan : SDN 1 Gribig Gebog Kudus

Kelas/Semester : IV (Empat) / 2 (Dua)

Tema/SubTema : 7. Indahnya Keberagaman Di Negeriku/ 1. Keberagaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku

Pembelajaran : 1 (Bahasa Indonesia dan IPA)

Kompetensi Inti :

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mupel	Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi	Kegiatan	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber
						Teknik	Jenis	Bentuk		
Bahasa Indonesia	3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Tang jawab</li> <li>• Gemar membaca</li> </ul>	3.7.1 menggaris bawahi kata-kata sulit pada teks bacaan.	Makna dalam kata-kata sulit	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dibagi ke dalam kelompok yang terdiri dari 5-6 anggota kelompok.</li> <li>2. Siswa mengamati teks bacaan "Transportasi di Indonesia".</li> <li>3. Siswa menggarisbawahi kata yang menurutnya sulit pada teks bacaan</li> </ol>	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	6 X 35 Menit	Kusumawati, Heny. 2017. <i>Buku Guru SD/MI Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas IV Tema 7 Indahya Keberagaman Di Negeriku</i>
	3.7.2 melengkapi teks bacaan.		3.7.3 menguraikan makna kata-kata sulit pada teks bacaan.							

	dalam tulisan		4.7.3 Merangkai kata sulit berdasarkan makna.		“Transportasi di Indonesia”.					. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
IPA	3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Tang jawab</li> <li>• Rasa ingin tau</li> </ul>	3.3.1 menjelaskan pengertian gaya.	Pengertian gaya, macam-macam gaya, contoh gaya berdasarkan macam-macam gaya.	4. Siswa melengkapi teks bacaan “Transportasi di Indonesia”.	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda		Kusumawati, Heny. 2017. <i>Buku Siswa SD/MI Tematik Terpadu Kurikulum 2013</i>
	4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam		3.3.2 menentukan macam-macam gaya.		3.3.3 menyimpulkan contoh gaya berdasarkan macam-macam gaya.					

	kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.		<p>4.3.2 melakukan kegiatan percobaan gaya gesek.</p> <p>4.3.3 melakukan kegiatan percobaan mengukur gaya.</p> <p>4.3.4 membuat hasil laporan kegiatan percobaan gaya magnet.</p> <p>4.3.5 membuat hasil laporan kegiatan percobaan gaya gesek.</p>		<p>“Transportasi di Indonesia”.</p> <p>7. Siswa membuat kalimat dari kata sulit pada teks bacaan “Transportasi di Indonesia”.</p> <p>8. Siswa mengkomunikasikan hasil pekerjaannya setelah membuat kalimat dari kata sulit pada teks bacaan</p>					<p><i>Kelas IV</i>  <i>Tema 7</i>  <i>Indahnya Keberagaman Di Negeriku</i>  . Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan</p>
--	---	--	---	--	---	--	--	--	--	--

			<p>4.3.6 membuat hasil laporan kegiatan percobaan mengukur gaya.</p> <p>4.3.7 melaporkan hasil kegiatan percobaan gaya magnet.</p> <p>4.3.8 melaporkan hasil kegiatan percobaan gaya gesek.</p> <p>4.3.9 melaporkan hasil kegiatan percobaan mengukur gaya.</p>		<p>“Transportasi di Indonesia”.</p> <p>9. Siswa menjelaskan pengertian gaya.</p> <p>10. Siswa menentukan macam-macam gaya</p> <p>11. Siswa menemukan contoh gaya berdasarkan macam-macam gaya.</p> <p>12. Siswa diberikan papan</p>					
--	--	--	---	--	---	--	--	--	--	--

					<p>monopoli yang didalamnya berisi media <i>flash card</i></p> <p>13. Siswa secara berkelompok bermain monopoli.</p> <p>14. Siswa akan mendapatkan media <i>flash card</i> yaitu kartu soal setelah memainkan monopoli.</p> <p>15. Siswa masing-masing akan mendapatkan</p>					
--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--



					<p>media <i>flash card</i> masing-masing 3-4 pada kartu soal.</p> <p>16. Jika media <i>flash card</i> pada kartu soal tersisa diberikan kepada guru.</p> <p>17. Setelah siswa mendapatkan media <i>flash card</i> pada kartu soal, siswa menjawab dengan melihat</p>					
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

					<p>media <i>flash card</i> pada kartu jawaban yang tersedia secara kelompok.</p> <p>18. Siswa menuliskan jawaban sesuai nomor media <i>flash card</i> pada kartu soal yang didapatnya pada selembar kertas.</p> <p>19. Siswa melakukan kegiatan percobaan</p>					
--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--

					tentang gaya magnet. 20. Siswa menjawab bahan diskusi pada kegiatan percobaan tentang gaya magnet. 21. Siswa membuat hasil laporan tentang kegiatan percobaan gaya magnet. 22. Siswa melakukan kegiatan percobaan					
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

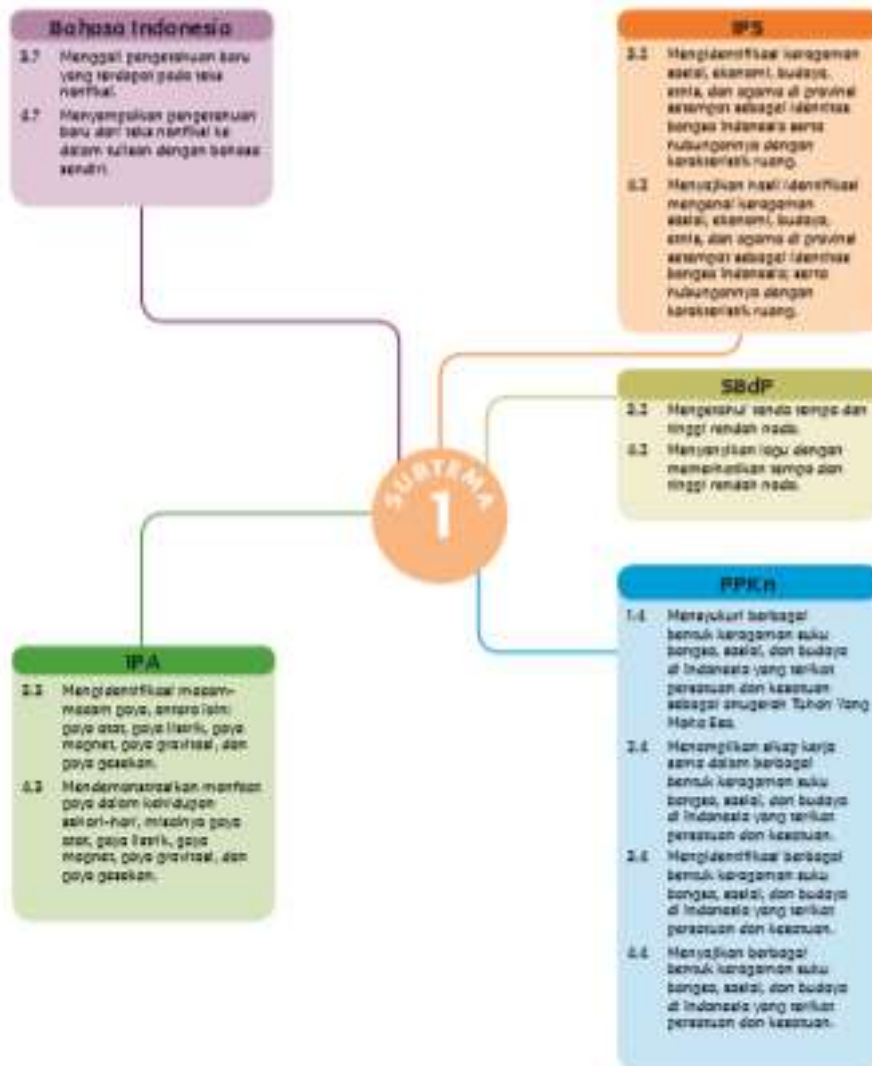
					tentang gaya gesek. 23. Siswa menjawab bahan diskusi pada kegiatan percobaan tentang gaya gesek. 24. Siswa membuat hasil laporan tentang kegiatan percobaan gaya gesek. 25. Siswa melakukan kegiatan percobaan					
--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--

					tentang mengukur gaya. 26. Siswa menjawab bahan diskusi pada kegiatan percobaan tentang mengukur gaya. 27. Siswa membuat hasil laporan tentang kegiatan percobaan mengukur gaya.					
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

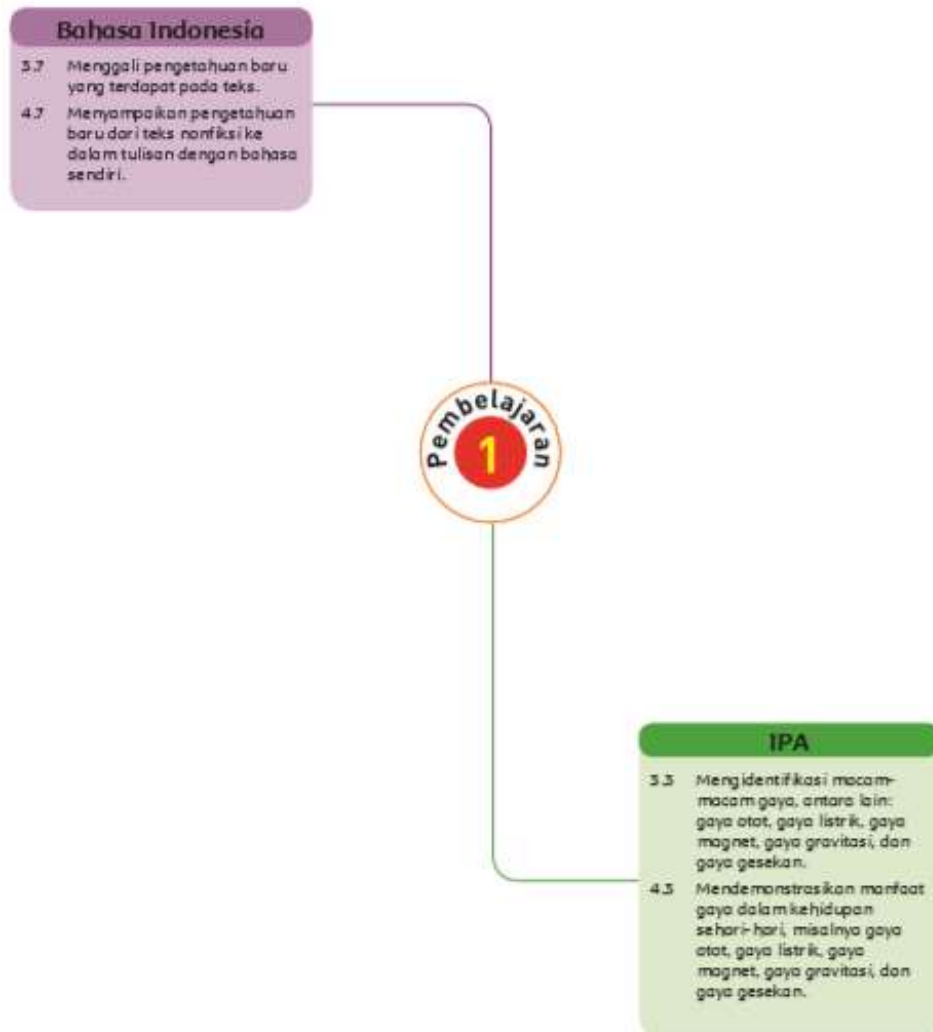
					<p>28. Siswa mengamati video tentang “Pengertian dan Macam-macam Gaya”.</p> <p>29. Siswa mencocokkan hasil pekerjaannya dengan informasi yang diperoleh.</p> <p>30. Siswa mengkomunikasikan hasil pekerjaan di depan kelas</p>					
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Subtema 1:  
Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku

Pemetaan Kompetensi Dasar



## Pemetaan Kompetensi Dasar





## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SDN 1 Gribig Gebog Kudus
Kelas/ Semester	: IV / 2
Tema	: 7. Indahnya Keberagaman di Negeriku
Subtema	: 1. Keberagaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku
Pembelajaran	: 1 (Bahasa Indonesia dan IPA)
Alokasi waktu	: 6 x 35 Menit

### I. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

## II. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

MUPEL	KOMPETENSI DASAR	NILAI KARAKTER	INDIKATOR
<b>Bahasa Indonesia</b>	3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Tanggung jawab</li> <li>• Gemar membaca</li> </ul>	3.7.1 menggarisbawahi teks bacaan.
	4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.		3.7.2 melengkapi teks bacaan.
			3.7.3 menguraikan makna kata-kata sulit pada teks bacaan.
			4.7.1 membuat kalimat dari kata-kata sulit.
			4.7.2 melaporkan hasil kalimat dari kata-kata sulit.
			4.7.3 merangkai kata sulit berdasarkan makna.
<b>IPA</b>	3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Tanggung jawab</li> </ul>	3.3.1 menjelaskan pengertian gaya.
			3.3.2 menentukan macam-macam gaya.
			3.3.3 menyimpulkan contoh gaya berdasarkan macam-macam gaya.

	<p>4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rasa ingin tau</li> </ul>	<p>4.3.1 melakukan kegiatan percobaan gaya magnet.</p> <p>4.3.2 melakukan kegiatan percobaan gaya gesek.</p> <p>4.3.3 melakukan kegiatan percobaan mengukur gaya.</p> <p>4.3.4 membuat hasil laporan kegiatan percobaan gaya magnet.</p> <p>4.3.5 membuat hasil laporan kegiatan percobaan gaya gesek.</p> <p>4.3.6 membuat hasil laporan kegiatan percobaan mengukur gaya</p> <p>4.3.7 melaporkan hasil kegiatan percobaan gaya magnet.</p> <p>4.3.8 melaporkan hasil kegiatan percobaan gaya gesek.</p>
--	---	--	---

			4.3.9 melaporkan hasil kegiatan percobaan mengukur gaya.
--	--	--	--

### III. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati teks bacaan “Transportasi di Indonesia”, siswa dapat menggarisbawahi kata-kata sulit pada teks bacaan minimal 5 dengan benar.
2. Dengan mengamati teks bacaan “Transportasi di Indonesia”, siswa dapat melengkapi teks bacaan minimal 5 dengan benar.
3. Dengan mengamati teks bacaan “Transportasi di Indonesia”, siswa dapat menguraikan makna kata-kata sulit pada teks bacaan minimal 5 dengan benar.
4. Dengan mengamati makna kata sulit, siswa dapat membuat kalimat dari kata-kata sulit minimal 5 secara mandiri dengan tepat.
5. Dengan membuat kalimat berdasarkan kata-kata sulit, siswa dapat melaporkan hasil kalimat dari kata-kata sulit secara lisan dengan percaya diri.
6. Dengan mengamati teks bacaan “Transportasi di Indonesia”, siswa dapat merangkai kata sulit berdasarkan makna minimal 5 secara kelompok dengan tepat.
7. Dengan mengkaji pengertian gaya, siswa dapat menjelaskan pengertian gaya dengan benar.
8. Dengan mengkaji macam-macam gaya, siswa dapat menentukan macam-macam gaya dengan benar.
9. Dengan mengkaji contoh macam-macam gaya, siswa dapat menyimpulkan contoh macam-macam gaya minimal 3 dalam kehidupan sehari-hari.

10. Dengan membaca LKPD 5, siswa dapat melakukan kegiatan percobaan gaya magnet dengan runtut.
11. Dengan membaca LKPD 6, siswa dapat melakukan kegiatan percobaan gaya gesek dengan runtut.
12. Dengan membaca LKPD 7, siswa dapat melakukan kegiatan percobaan mengukur gaya dengan runtut.
13. Dengan melakukan kegiatan percobaan menggunakan LKPD 5, siswa dapat membuat hasil laporan kegiatan percobaan gaya magnet dengan benar.
14. Dengan melakukan kegiatan percobaan menggunakan LKPD 6, siswa dapat membuat hasil laporan kegiatan percobaan gaya gesek dengan benar.
15. Dengan melakukan kegiatan percobaan menggunakan LKPD 7, siswa dapat membuat hasil laporan kegiatan percobaan mengukur gaya dengan benar.
16. Dengan melakukan kegiatan percobaan menggunakan LKPD 5, siswa dapat melaporkan hasil kegiatan percobaan gaya magnet secara lisan dengan percaya diri.
17. Dengan melakukan kegiatan percobaan menggunakan LKPD 6, siswa dapat melaporkan hasil kegiatan percobaan gaya gesek secara lisan dengan percaya diri.
18. Dengan melakukan kegiatan percobaan menggunakan LKPD 7, siswa dapat melaporkan hasil kegiatan percobaan mengukur gaya secara lisan dengan percaya diri.

#### IV. MATERI

<b>POKOK</b>	<b>PENGAYAAN</b>	<b>REMIDIAL</b>	<b>KO. KURIKULER</b>
1. Kata Sulit pada teks bacaan. 2. Pengertian n gaya. 3. Macam-macam gaya. 4. Contoh gaya.	1. Cara menemukan arti kata dalam kamus. 2. Pengaruh gaya terhadap benda	1. Kata sulit pada teks bacaan 2. Pengertian n gaya 3. Macam-macam gaya 4. Contoh gaya	Mengamati dan mencatat kegiatan yang termasuk gaya di lingkungan sekitar.

#### V. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Scientifics (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan/ mengolah informasi/menalar, mengkomunikasikan)
2. Model : Inquiry Learning
3. Metode : Kerja Kelompok, Tanya Jawab, Ceramah, dan Eksperimen.

#### VI. MEDIA PEMBELAJARAN

**Media:**

- Bahasa Indonesia : Teks bacaan tentang “Transportasi di Indonesia”

- IPA : Video tentang “Pengertian dan Macam-macam Gaya”, Media *Flash Card* berupa Kartu Soal dan Kartu Jawab, Lagu tentang Materi Gaya, dan Papan Monopoli

## VII. ALAT DAN BAHAN PEMBELAJARAN

### Alat dan Bahan:

- LCD
- Laptop
- Speaker
- Papan atau triplek
- Balok kayu
- Pasir
- Penggaris atau meteran
- Bola pingpong
- Bullpen
- Magnet
- Paku
- Peniti
- Buku
- Pensil
- Penghapus
- Kater
- Tipex

## VIII. SUMBER BELAJAR

Kusumawati, Heny. 2017. *Buku Guru SD/MI Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas IV Tema 7 Indahnya Keberagaman Di Negeriku*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Kusumawati, Heny. 2017. *Buku Siswa SD/MI Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas IV Tema 7 Indahnnya Keberagaman Di Negeriku*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Menteri Pendidikan. 2016. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia



## IX. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salam</li> <li>2. Pengkondisian fisik dan mental siswa</li> <li>3. Salah satu siswa memimpin doa</li> <li>4. Presensi</li> <li>5. menyanyikan lagu Indonesia Raya</li> <li>6. Tepuk PPK dan memotivasi siswa</li> <li>7. Literasi</li> <li>8. Apersepsi tentang “Apa saja alat transportasi di Indonesia?”</li> <li>9. Tujuan pembelajaran.</li> </ol>	<b>10 Menit</b>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>10. Siswa dibagi ke dalam kelompok yang terdiri dari 5-6 anggota kelompok</li> </ol> <p><i>Fase 1: Orientasi terhadap Masalah</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>11. Siswa memperoleh masalah untuk menggarisbawahi kata yang menurutnya sulit pada teks bacaan “Transportasi di Indonesia”. (<b>mengolah informasi</b>)</li> <li>12. Siswa memperoleh masalah untuk melengkapi teks bacaan “Transportasi di Indonesia”. (<b>mengolah informasi</b>)</li> <li>13. Siswa memperoleh masalah untuk menguraikan makna dari kata sulit pada teks bacaan transportasi di Indonesia. (<b>mengolah informasi</b>)</li> </ol>	<b>210 Menit</b>

	<p>14. Siswa memperoleh masalah untuk menjelaskan pengertian gaya (<b>mengolah informasi</b>)</p> <p>15. Siswa memperoleh masalah untuk menentukan macam-macam gaya (<b>mengolah informasi</b>)</p> <p>16. Siswa memperoleh masalah untuk menemukan contoh gaya berdasarkan macam-macam gaya. (<b>mengolah informasi</b>)</p> <p><i>Fase 2: Merumuskan Masalah</i></p> <p>17. Siswa diberi LKPD 1</p> <p>18. Siswa mengamati teks bacaan “Transportasi di Indonesia”. (<b>mengamati, mengumpulkan informasi</b>)</p> <p>19. Siswa menggarisbawahi kata-kata yang menurutnya sulit. (<b>mengamati, mengumpulkan informasi</b>)</p> <p>20. Siswa mencari kata pada kolom kata yang telah disediakan untuk melengkapi teks bacaan “Transportasi di Indonesia” yang masih rumpang. (<b>mengumpulkan informasi, mengolah informasi</b>)</p> <p>21. Siswa diberi LKPD 2</p> <p>22. Siswa menguraikan makna dari kata sulit pada teks bacaan “Transportasi di</p>	
--	--	--

	<p>Indonesia?”. <b>(mengumpulkan informasi, mengolah informasi)</b></p> <p>23. Siswa diberi LKPD 4</p> <p>24. Siswa menjelaskan pengertian gaya. <b>(mengumpulkan informasi, mengolah informasi)</b></p> <p>25. Siswa menentukan macam-macam gaya. <b>(mengumpulkan informasi, mengolah informasi)</b></p> <p>26. Siswa mencari contoh gaya berdasarkan macam-macam gaya. <b>(mengumpulkan informasi, mengolah informasi)</b></p> <p>27. Siswa diberikan papan monopoli yang didalamnya berisi media <i>flash card</i> berupa kartu soal dan kartu jawaban. <b>(mengamati)</b></p> <p>28. Siswa secara berkelompok bermain monopoli. <b>(mencoba)</b></p> <p>29. Siswa akan mendapatkan media <i>flash card</i> berupa kartu soal setelah memainkan monopoli. <b>(mengamati)</b></p> <p>30. Siswa masing-masing akan mendapatkan media <i>flash card</i> sebanyak 3-4 kartu soal.</p> <p>31. Jika media <i>flash card</i> pada kartu soal tersisa diberikan kepada guru.</p> <p>32. Setelah siswa mendapatkan media <i>flash card</i> pada kartu soal, siswa menjawab dengan melihat media <i>flash card</i> pada kartu</p>	
--	---	--

	<p>jawaban yang tersedia secara kelompok. <b>(mengolah informasi)</b></p> <p>33. Siswa menuliskan jawaban sesuai nomor media <i>flash card</i> pada kartu soal yang didapatnya pada selembar kertas. <b>(mengolah informasi)</b></p> <p><i>Fase 3: Mengajukan Hipotesis</i></p> <p>34. Siswa mencoba menjawab tentang kata yang sesuai untuk melengkapi teks bacaan “Transportasi di Indonesia” yang rumpang pada kolom jawaban yang telah disediakan. <b>(mencoba, mengolah informasi)</b></p> <p>35. Siswa mencoba menjawab tentang makna kata sulit pada teks bacaan transportasi di Indonesia. <b>(mencoba, mengolah informasi)</b></p> <p>36. Siswa merangkai makna sesuai kata sulit pada teks bacaan “Transportasi di Indonesia” yang telah disediakan. <b>(mencoba, mengolah informasi)</b></p> <p>37. Siswa mencoba menjawab tentang pengertian gaya. <b>(mencoba, mengolah informasi)</b></p> <p>38. Siswa mencoba menjawab tentang macam-macam gaya. <b>(mencoba, mengolah informasi)</b></p>	
--	--	--

	<p>39. Siswa mencoba menjawab tentang contoh gaya berdasarkan macam-macam gaya. <b>(mencoba, mengolah informasi)</b></p> <p>40. Siswa diberi LKPD 5.</p> <p>41. Siswa melakukan kegiatan percobaan tentang gaya magnet. <b>(mencoba, mengumpulkan informasi, mengolah informasi)</b></p> <p>42. Siswa menjawab bahan diskusi pada kegiatan percobaan tentang gaya magnet. <b>(mengolah informasi)</b></p> <p>43. Siswa membuat hasil laporan tentang kegiatan percobaan gaya magnet. <b>(mengolah informasi)</b></p> <p>44. Siswa diberi LKPD 6.</p> <p>45. Siswa melakukan kegiatan percobaan tentang gaya gesek. <b>(mencoba, mengumpulkan informasi, mengolah informasi)</b></p> <p>46. Siswa menjawab bahan diskusi pada kegiatan percobaan tentang gaya gesek. <b>(mengolah informasi)</b></p> <p>47. Siswa membuat hasil laporan tentang kegiatan percobaan gaya gesek. <b>(mengolah informasi)</b></p> <p>48. Siswa diberi LKPD 7</p> <p>49. Siswa melakukan kegiatan percobaan tentang mengukur gaya. <b>(mencoba,</b></p>	
--	--	--

	<p><b>mengumpulkan informasi, mengolah informasi)</b></p> <p>50. Siswa menjawab bahan diskusi pada kegiatan percobaan tentang mengukur gaya. <b>(mengolah informasi)</b></p> <p>51. Siswa membuat hasil laporan tentang kegiatan percobaan mengukur gaya. <b>(mengolah informasi)</b></p> <p><i>Fase 4: Mengumpulkan Informasi</i></p> <p>52. Siswa mengumpulkan informasi mengenai makna dari kata sulit pada teks bacaan “Transportasi di Indonesia”. <b>(mengamati, mengumpulkan informasi)</b></p> <p>53. Siswa mengamati video tentang “Pengertian dan Macam-macam Gaya.” <b>(mengamati, mengumpulkan informasi)</b></p> <p><i>Fase 5. Menguji Hipotesis</i></p> <p>54. Siswa mencocokkan hasil pekerjaannya dengan informasi yang diperoleh mengenai kata yang sesuai untuk melengkapi teks bacaan “Transportasi di Indonesia”. <b>(mengumpulkan informasi)</b></p> <p>55. Siswa mencocokkan hasil pekerjaannya dengan informasi yang diperoleh mengenai makna dari kata sulit pada teks bacaan “Transportasi di Indonesia”. <b>(mengumpulkan informasi)</b></p>	
--	--	--

	<p>56. Siswa diberi LKPD 3</p> <p>57. Siswa membuat kalimat dari kata sulit pada teks bacaan “Transportasi di Indonesia”. <b>(mengolah informasi)</b></p> <p>58. Siswa mengkomunikasikan hasil pekerjaannya di depan kelas setelah membuat kalimat dari kata sulit pada teks bacaan “Transportasi di Indonesia”. <b>(mengkomunikasikan)</b></p> <p>59. Siswa mencocokkan hasil pekerjaannya dengan informasi yang diperoleh tentang pengertian gaya. <b>(mengumpulkan informasi)</b></p> <p>60. Siswa mencocokkan hasil pekerjaannya dengan informasi yang diperoleh tentang macam-macam gaya. <b>(mengumpulkan informasi)</b></p> <p>61. Siswa mencocokkan hasil pekerjaannya dengan informasi yang diperoleh untuk menyimpulkan contoh gaya berdasarkan macam-macam gaya. <b>(mengumpulkan informasi)</b></p> <p>62. Siswa mengkomunikasikan hasil pekerjaannya di depan kelas tentang kegiatan percobaan gaya magnet. <b>(mengkomunikasikan)</b></p> <p>63. Siswa mengkomunikasikan hasil pekerjaannya di depan kelas tentang</p>	
--	--	--

	<p>kegiatan percobaan gaya gesek. <b>(mengkomunikasikan)</b></p> <p>64. Siswa mengkomunikasikan hasil pekerjaannya di depan kelas tentang kegiatan percobaan mengukur gaya. <b>(mengkomunikasikan)</b></p> <p><i>Fase 6. Menarik Kesimpulan</i></p> <p>65. Siswa menarik kesimpulan tentang pengertian gaya, macam-macam gaya, dan contoh macam-macam gaya.</p> <p>66. Siswa bersama guru bernyanyi yang berjudul “Gaya”</p> <p>67. Siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami <b>(menanya)</b></p> <p>68. Siswa diberikan penguatan tentang materi.</p>	
<b>Penutup</b>	<p>69. Siswa bersama guru melakukan refleksi.</p> <p>70. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran</p> <p>71. Siswa merangkum hasil pembelajaran.</p> <p>72. Siswa mengerjakan soal evaluasi.</p> <p>73. Siswa diberikan tindak lanjut berupa pengayaan dan remedial</p> <p>74. Siswa melakukan tepuk “Salut”</p> <p>75. Siswa diajak guru berdoa sebelum mengakhiri pelajaran.</p> <p>76. Siswa diberi pesan dan kesan.</p> <p>77. Salam</p>	<b>25 menit</b>



## X. PENILAIAN

Muatan Pembelajaran	Penilaian		
	Teknik	Jenis	Bentuk
Bahasa Indonesia	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda
	Non Tes	Lembar Pengamatan	Rubrik
IPA	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda
	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik

Kudus, 23 Juni 2020



Guru Kelas IV

Ira Azlina, S.Pd

NIP. 19910325 201903 2 020

### MATERI AJAR

Tema : 7. Indahnya Keberagaman di Negeriku  
 Subtema : 1. Keberagaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku  
 Pembelajaran : 1 (Bahasa Indonesia dan IPA)  
 Kelas/Semester : IV /2

Mupel	Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator
Bahasa Indonesia	3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Tanggung jawab</li> <li>• Gemar membaca</li> </ul>	3.7.1 menggarisbawahi kata-kata sulit pada teks bacaan.
			3.7.2 melengkapi teks bacaan.
	4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.		3.7.3 menguraikan makna kata-kata sulit pada teks bacaan.
			4.7.1 membuat kalimat dari kata-kata sulit.
			4.7.2 melaporkan hasil kalimat dari kata-kata sulit.
			4.7.3 merangkai kata sulit berdasarkan makna.
IPA	2.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Mandiri</li> </ul>	3.3.1 menjelaskan pengertian gaya.

	<p>listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanggung jawab</li> <li>• Rasa ingin tau</li> </ul>	<p>3.3.2 menentukan macam-macam gaya.</p> <p>3.3.3 menyimpulkan contoh macam-macam gaya.</p>
	<p>4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.</p>		<p>4.3.1 melakukan kegiatan percobaan gaya magnet.</p> <p>4.3.2 melakukan kegiatan percobaan gaya gesek.</p> <p>4.3.3 melakukan kegiatan percobaan mengukur gaya.</p> <p>4.3.4 membuat hasil laporan kegiatan percobaan gaya magnet.</p> <p>4.3.5 membuat hasil laporan kegiatan percobaan gaya gesek.</p> <p>4.3.6 membuat hasil laporan kegiatan</p>

			<p>percobaan mengukur gaya</p> <p>4.3.7 melaporkan hasil kegiatan percobaan gaya magnet.</p> <p>4.3.8 melaporkan hasil kegiatan percobaan gaya gesek.</p> <p>4.3.9 melaporkan hasil kegiatan percobaan mengukur gaya.</p>
--	--	--	---

## MATERI POKOK DAN REMIDIAL

### Bahasa Indonesia

#### Transportasi di Indonesia

Negara Indonesia adalah **Negara** kepulauan yang penduduknya berjumlah lebih dari dua ratus juta orang. Pulau-pulau di Indonesia, baik besar maupun kecil, kurang lebih berjumlah 13.000 **pulau**. Untuk pergi dari satu daerah atau satu pulau ke pulau lainnya, tentu saja seseorang memerlukan suatu alat transportasi. Dalam hal ini, transportasi menjadi suatu hal yang sangat penting karena sangat dibutuhkan.

Di Indonesia, seseorang sudah terbiasa berpindah-pindah dari satu kota ke kota lain untuk **bekerja** ataupun bersekolah. Orang Indonesia memang tidak banyak yang memiliki mobil pribadi, namun ada banyak **alat transportasi** yang bisa mereka gunakan. Transportasi darat, air, maupun udara sudah tersedia. Selain mobil, bus, dan truk, di jalan raya juga banyak kita jumpai seseorang yang beraktivitas dengan menggunakan kendaraan kecil seperti sepeda, becak, maupun kendaraan bermotor.

Dahulu di kota Jakarta banyak terdapat kendaraan roda tiga yang bernama **bemo** dan **bajaj**. Saat ini keberadaan bemo sudah sangat jarang. Selain sering menimbulkan kemacetan dan banyak menimbulkan **polusi udara**, bemo juga menimbulkan **polusi suara**. Oleh Karena itu, sekarang keberadaan bemo diganti dengan kendaraan yang lebih ramah lingkungan.

Di kota-kota yang banyak dikunjungi oleh **turis**, seperti Yogyakarta dan Solo, juga tersedia alat transportasi yang bernama dokar. Dokar adalah kendaraan yang ditarik oleh kuda. Perjalanan naik dokar lebih menarik dan menyenangkan karena pelan-pelan dan tidak ada rebut. Dengan demikian, kita bisa menikmati suasana perjalanan.

Selain jenis transportasi darat seperti yang telah disebutkan di atas, di Indonesia juga tersedia transportasi air dan udara. Di daerah Sumatra, Kalimantan, dan Papua sungai-sungai juga bisa dipakai sebagai Sarana transportasi. Banyak sungai-sungai besar yang dijadikan sebagai **jalur** transportasi antardaerah. Selain itu, jika kita ingin pergi dari satu pulau ke pulau yang lain, kita bisa naik pesawat ataupun kapal laut.

Sumber: <http://webuvic.ca/hrd/indonesia/unit12/trans1.htm>, Karya Martin Holmes, dengan perubahan

Kata sulit dan makna

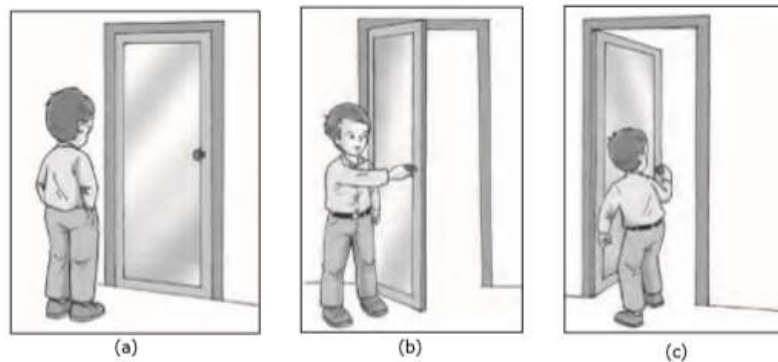
- 1) Negara = organisasi dalam suatu wilayah yang mempunyai kekuasaan tertinggi
- 2) Pulau = tanah (daratan) yang dikelilingi air (lautan)
- 3) Bekerja = mengerjakan suatu hal
- 4) Alat transportasi = kendaraan yang dipergunakan
- 5) Bemo = becak bermotor
- 6) Bajaj = kendaraan umum bermotor beroda tiga
- 7) Polusi udara = pencemaran yang terjadi di udara
- 8) Polusi suara = pencemaran yang terjadi pada bisungnya
- 9) Turis = pengunjung yang datang dari luar daerah ke suatu daerah
- 10) Jalur = bagian jalan

## IPA

### 1. Pengertian gaya

Tahukah kamu, apa yang dimaksud gaya? Perhatikan gambar 1.1 berikut.

Mengapa pintu dapat ditarik ke arah kamu dan didorong karena adanya pengaruh gaya. Jadi, apakah gaya itu?



(a) Pintu diam karena tidak didorong atau ditarik (b) Pintu saat ditarik (c) Pintu saat didorong

**Sehingga, gaya dapat dinyatakan sebagai tarikan dan dorongan**

Setiap hari kita selalu melakukan gaya. Contohnya, kegiatan membuka dan menutup pintu. Perhatikan gambar di atas. Pintu dalam keadaan diam ketika tidak dikenai gaya. Ketika ditarik, pintu bergerak mendekat. Namun sebaliknya, pintu bergerak menjauh ketika didorong. Tarikan dan dorongan yang diberikan pada pintu merupakan gaya.

Gaya tidak dapat dilihat, tetapi dapat dirasakan pengaruhnya. Selain contoh di atas, pengaruh gaya dapat diamati pada berbagai kegiatan di sekitar kita. Contohnya, mengayuh sepeda, mendayung perahu, mendorong meja, menendang bola, dan melempar batu.

## 2. Macam-macam gaya

Dalam kehidupan sehari-hari kita banyak menemukan gaya dengan macam yang berbeda satu dan yang lainnya. Gaya tarik, gaya dorong, dan gaya gesek merupakan beberapa gaya yang dapat kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Setiap gaya yang dilakukan memerlukan tenaga. Berdasarkan sumber tenaga yang diperlukan, gaya dibedakan menjadi beberapa di antaranya adalah sebagai berikut.

### a. Gaya otot

Gaya otot merupakan gaya yang dihasilkan oleh tenaga otot. Contoh gaya otot adalah pada saat kita menarik atau mendorong meja, membawa belanjaan ibu, dan menendang bola. Karena terjadi sentuhan maka gaya ini termasuk gaya sentuh.



**Gambar 2.1** Anak sedang menendang bola

### b. Gaya gesek

Gaya gesek merupakan gaya yang terjadi karena bersentuhannya dua permukaan benda. Contoh gaya gesek adalah gaya yang bekerja pada rem sepeda. Pada saat akan berhenti, karet rem yang pada sepeda akan bersentuhan dengan pelek sepeda sehingga terjadi gesekan yang menyebabkan sepeda dapat berhenti ketika dilakukan pengereman.



**Gambar 2.2** Gaya gesek terjadi antara karet rem dengan pelek sepeda

### c. Gaya magnet

Gaya magnet merupakan gaya yang ditimbulkan oleh tarikan atau dorongan dari magnet. Contoh gaya magnet adalah tertariknya paku ketika didekatkan



**Gambar 2.3** Magnet menarik paku



dengan magnet. Benda-benda dapat tertarik oleh magnet jika masih berada dalam medan magnet.

**d. Gaya gravitasi**

Gaya gravitasi merupakan gaya yang ditimbulkan oleh tarikan bumi. Contoh gaya gravitasi adalah jatuhnya buah dari atas pohon dengan sendirinya. Semua benda yang dilempar ke atas akan tetap kembali ke bawah karena pengaruh gravitasi bumi.



**Gambar 2.4** Mangga jatuh karena gravitasi bumi

**e. Gaya listrik**

Gaya listrik merupakan gaya yang terjadi karena aliran muatan listrik. Muatan listrik ini ditimbulkan oleh energy listrik. Contoh gaya listrik bergerak adalah kipas angin karena dihubungkan dengan sumber energy listrik. Muatan listrik dari sumber energy listrik mengalir ke kipas angin. Sehingga, kipas angin dapat bergerak.



yang  
Aliran  
sumber  
adalah

**Gambar 2.5** Kipas angin bergerak karena adanya gaya listrik

**f. Gaya pegas**

Gaya pegas merupakan gaya yang ditimbulkan oleh keelastisan suatu benda, misalnya pegas dan busur panah. Ketika anak panah dilepaskan dari busurnya, anak panah akan melesat ke depan.



benda,  
Ketika  
maka

**Gambar 2.6** Anak panah lepas dari busurnya

Berdasarkan sifatnya, gaya dikelompokkan menjadi:

a. Gaya sentuh

Gaya sentuh merupakan gaya yang timbul karena gaya langsung bersentuhan dengan benda.

Contoh: gaya otot, gaya pegas, gaya gesek

a. Gaya tak sentuh

Gaya tak sentuh merupakan gaya yang timbul walaupun, gaya tidak bersentuhan dengan benda.

Contoh: gaya magnet, gaya listrik, gaya gravitasi.

### 3. Besar gaya

Besar gaya yang dimiliki sumber gaya tidak sama. Misalnya, besar gaya yang diberikan kuda berbeda dengan besar gaya yang diberikan sapi. Bergitu pun manusia. Gaya yang dihasilkan setiap orang mungkin berbeda-beda. Ada yang kuat, ada yang lemah, dan ada yang sedang. Jadi, besar gaya berbeda-beda. Alat khusus yang digunakan untuk mengukur gaya disebut dynamometer. Bentuk dynamometer seperti gambar di atas.



Sumber: [www.svalander.se](http://www.svalander.se)

**Gambar 3.1** Dinamometer merupakan alat untuk mengukur gaya

Besar dan kecilnya gaya menentukan pengaruh gaya pada benda. Jika ada mobil yang sedang diam, coba kamu dorong. Kamu mungkin tidak dapat menggerakkan mobil. Berbeda jika kamu mendorong sepeda. Tentu sepeda lebih mudah digerakkan. Hal ini menunjukkan bahwa gaya memiliki keterbatasan dalam mempengaruhi gerak benda. Demikian juga, ketika gaya harus mengubah bentuk benda. Hanya gaya-gaya yang mencukupi yang dapat memengaruhi benda.

Oleh karena itu, untuk mengubah suatu benda harus menggunakan sumber gaya yang sesuai. Misalnya, untuk menghancurkan bangunan atau meratakan tanah. Sumber gaya yang paling tepat untuk melakukannya adalah bulldozer.



Sumber: [www.8294cz.in](http://www.8294cz.in)

**Gambar 3.2** Bulldozer digunakan untuk pekerjaan yang berat karena memiliki gaya yang sangat besar

## MATERI PENGAYAAN

### Bahasa Indonesia

#### Cara menemukan makna di kamus

Jika kamu ingin arti suatu kata, kamu dapat menggunakan kamus. Kamus adalah kumpulan istilah-istilah dengan artinya, dan biasanya disusun secara alfabetis. Membaca sebuah kamus atau ensiklopedi dapat dilakukan dengan cara membaca memindai. Membaca memindai adalah membaca sekilas pokok-pokok yang ingin kita ketahui saja. Sekarang, kamu akan belajar menemukan makna dan informasi secara tepat dalam kamus atau ensiklopedi melalui membaca memindai.

#### 1. Menemukan Makna dan Informasi secara Tepat dalam Kamus melalui Membaca Memindai

Bacalah dengan cermat bacaan berikut ini!

##### Membuat Parasut Mainan



Untuk dapat membuat parasut mainan diperlukan alat dan bahan. Kamu harus menyiapkan plastik tipis. Selain itu, kamu siapkan gunting, penggaris, benang, tinta, dan paku. Potonglah plastik hingga berbentuk lingkaran. Ukurlah dengan diameter 20 cm. Bagilah pinggir lingkaran menjadi beberapa bagian. Berilah tanda dengan tinta. Berilah lubang dengan paku masing-masing tanda dengan tinta itu. Ambillah benang, lalu potonglah menjadi 12 bagian. Masukkan ujung benang dalam lubang itu, lalu ikatlah.

Talikan benang-benang itu menjadi satu dengan orang-orangan. Lalu lemparkan ke udara. Jika benar kamu membuat maka parasut mainan akan mengembang. Selanjutnya secara pelan akan jatuh ke tanah.

## 2. Membaca Kamus untuk Mencari Makna Kata

Pada bacaan di atas ada beberapa kata yang dicetak tebal, yaitu parasut, lingkaran, diameter, udara, dan mengembang. Apakah kalian mengerti makna semua kata yang terdapat pada bacaan "Membuat Parasut Mainan"? Apabila ada beberapa kata yang maknanya belum kalian ketahui, kalian tidak usah khawatir. Untuk mengetahui makna kata yang belum kalian ketahui, ada dua langkah.

- Langkah pertama, kalian dapat mencari arti kata pada kamus. Kamus merupakan suatu buku yang berisi kata atau istilah dan maknanya. Langkah kedua, susunlah kalimat dengan memakai katakata tersebut.
- Langkah kedua bermanfaat untuk memantapkan pengertian yang kalian peroleh setelah langkah pertama. Untuk mencari arti kata dalam kamus tidak sulit. Kita harus mencari kata dasarnya terlebih dahulu. Kata parasut adalah kata dasar. Kamu tinggal mencari dalam kamus. Kata lingkaran dari lingkaran + an. Setelah didapat kata dasar, lalu kita cari makna kata itu. Kata diameter dan udara tinggal mencari di huruf d dan u. Lalu dicari apa makna kata itu. Kata mengembang berasal dari me + kembang. Ternyata kata dasarnya adalah kembang. Kita tinggal mencari makna kata kembang tersebut. Mencari makna suatu kata dalam kamus tidaklah sulit karena susunan kata dalam kamus sudah diurutkan berdasarkan abjadnya, yaitu dari huruf A - Z.

Berikut ini beberapa langkah mencari arti kata dalam kamus.

- a. Carilah huruf pertama kata tersebut dalam kamus. Untuk kata parasut, carilah huruf P.
- b. Setelah kalian menemukan huruf P, kalian tidak akan langsung menemukan kata parasut. Misalnya, kata pagi pasti lebih dulu kalian temukan daripada kata parasut. Karena huruf "g" pada pagi lebih awal letaknya daripada "h" pada parasut.
- c. Meski sudah menemukan huruf P kalian belum tentu menemukan kata parasut. Bahkan kalian menemukan kata palu, ini berarti bahwa kata parasut terletak di depan kata palu. Sebab huruf itu lebih awal muncul daripada huruf "l".

## IPA

### 1. Pengaruh gaya terhadap benda.

#### A. Gaya memengaruhi gerak benda

Gaya juga dapat memengaruhi arah gerak benda. Gaya ini sering dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya sepeda dapat bergerak karena dikayuh. Perahu layar memanfaatkan gaya dorong angin agar perahu bergerak. Pergerakan suatu benda tergantung pada besar kecilnya gaya yang dikenakan pada benda. Semakin besar gaya yang mengenai benda, semakin cepat benda tersebut bergerak. Akibatnya, benda berpindah semakin jauh. Sebaliknya, semakin kecil gaya yang mengenai benda, semakin lambat gerakannya. Jarak perpindahan benda akibat gaya tersebut juga semakin pendek. Bahkan, gaya yang terlalu kecil tidak dapat menggerakkan benda.

#### 1. Berbagai gerak benda

Benda bergerak berarti benda itu bergeser dari tempat semula. Benda dapat bergerak karena adanya gaya. Gaya adalah bentuk tarikan dan dorongan yang diberikan pada benda. Hal ini dapat menyebabkan perpindahan benda. Pengaruh gaya terhadap benda yang bergerak akan dijelaskan sebagai berikut.

Ada bermacam-macam gerakan benda, misalnya bergeser, berputar, dan melayang. Kelereng yang kita dorong akan bergerak menggelinding. Meja yang kita dorong akan bergerak dengan cara bergeser. Benda-benda tersebut dapat bergerak karena mendapatkan gaya.

## 2. Gaya memengaruhi benda diam



**Gambar 1.1** Penjual bakso mendorong gerobak

Benda yang diam dapat bergerak karena mendapatkan gaya. Bola yang diam dapat bergerak saat ditendang. Pintu yang diam dapat bergerak saat kita tarik. Tidak semua benda akan bergerak ketika mendapatkan gaya. Cobalah dorong dinding yang ada di kelasmu. Dapatkah dinding itu bergerak? Seorang anak

kecil tidak dapat memindahkan lemari berukuran besar. Meskipun ia mendorong lemari itu sekuat tenaga. Gaya untuk menggerakkan benda harus sebanding dengan berat benda. Lemari besar dapat bergerak jika didorong beberapa orang dewasa. Artinya, gaya yang besar dibutuhkan untuk menggerakkan benda berat. Contoh lainnya adalah gerobak bakso yang didorong penjualnya akan bergerak maju.

## 3. Gaya memengaruhi benda bergerak



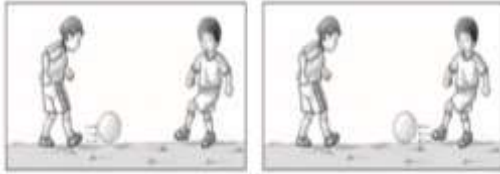
**Gambar 1.2** Anak-anak bermain sepak bola

Benda yang bergerak juga dapat dipengaruhi oleh gaya. Kelereng yang menggelinding dapat berhenti saat ditahan dengan tangan. Benda yang bergerak dapat diam ketika mendapatkan gaya. Gaya juga dapat membuat benda bergerak lebih

cepat. Mobil mogok bergerak lebih cepat jika didorong 10 orang daripada 5 orang. Benda bergerak juga dapat berubah arah dengan adanya gaya. Contoh lainnya adalah saat bermain sepak bola. Bola akan bergerak saat ditendang dan akan berhenti jika ditahan.



#### 4. Gaya memengaruhi arah gerak benda



**Gambar 1.3** Gaya mengubah arah gerak benda

Gaya dapat mengubah arah gerak benda. Amatilah gambar di bawah. Bola ditendang ke arah teman kalian. Lalu, teman kalian menendang kembali bola. Bola itu tampak berubah arahnya. Cepat atau lambat gerak suatu

benda dipengaruhi oleh besar kecilnya gaya yang diberikan kepada benda tersebut. Benda bergerak cepat ketika diberi gaya yang besar. Sebaliknya, benda bergerak lambat ketika diberi gaya yang kecil.

#### 5. Gaya mengubah kecepatan gerak benda

Perhatikan mobil yang sedang bergerak! Jika kamu amati, kecepatan mobil tersebut tidak akan sama. Kamu bisa melihatnya pada speedometer. Gerak mobil terkadang cepat dan terkadang lambat. Apakah yang menyebabkan kecepatan mobil tersebut berubah-ubah? Ketika jalan lengang, pengemudi akan menginjak gasnya. Akibatnya, mobil akan melaju kencang. Namun, ketika ada mobil yang lain di depannya, pengemudi akan menginjak rem. Akibatnya, laju mobil akan melambat. Injakan gas dan injakan rem termasuk bentuk gaya. Oleh karena itu, gaya dapat mempengaruhi kecepatan gerak benda.

#### B. Gaya memengaruhi bentuk benda



**Gambar 1.4** Bentuk botol minuman air gepeng

Coba tekan botol bekas air mineral yang terbuat dari plastik. Apa yang terjadi? Botol yang ditekan akan berubah bentuk. Botol tersebut berubah bentuk, berbeda dengan bentuknya semula. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa gaya dapat memengaruhi bentuk

benda. Piring yang dijatuhkan ke lantai akan pecah. Piring itu juga

mengalami perubahan, tidak menyerupai bentuknya semula. Benda-benda yang terbuat dari kaca atau keramik mudah pecah. Misalnya, ketika tertimpa benda lain atau jatuh ke lantai. Benda dapat jatuh ke bawah karena adanya gaya dorong.



**Gambar 1.4** Gaya dorong mengubah bentuk benda

Tanah liat yang lembek dapat diubah menjadi bermacam-macam bentuk. Selain tanah liat, ada juga plastisin. Bedanya, plastisin tidak lengket di tangan. Plastisin biasa digunakan sebagai bahan untuk membuat mainan. Dengan memberikan tekanan dan tarikan pada keduanya, kita dapat membuat bermacam-

macam bentuk. Artinya, gaya yang diberikan dapat mengubah bentuk benda tersebut.

### **MATERI KO. KURIKULER**

Mengamati dan mencatat kegiatan yang termasuk gaya di lingkungan sekitar.

### MEDIA AJAR

Tema : 7. Indahnya Keberagaman di Negeriku  
 Subtema : 1. Keberagaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku  
 Pembelajaran : 1 (Bahasa Indonesia dan IPA)  
 Kelas/Semester : IV /2

Mupel	Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Media	LKPD
Bahasa Indonesia	3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.	3.7.1 menggarisbawahi kata-kata sulit pada teks bacaan. 3.7.2 melengkapi teks bacaan. 3.7.3 menguraikan makna kata-kata sulit pada teks bacaan.	1. Dengan mengamati teks bacaan “Transportasi di Indonesia”, siswa dapat menggarisbawahi kata-kata sulit pada teks bacaan minimal 5 dengan benar.	Teks bacaan “Transportasi Di Indonesia” Kartu kata dan makna kata	LKPD I, II, III
	4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke	4.7.1 membuat kalimat dari kata-kata sulit.			

	<p>dalam tulisan dengan bahasa sendiri.</p>	<p>4.7.2 melaporkan hasil kalimat dari kata-kata sulit.</p> <p>4.7.3 merangkai kata sulit berdasarkan makna.</p>	<p>2. Dengan mengamati teks bacaan “Transportasi di Indonesia”, siswa dapat melengkapi teks bacaan minimal 5 dengan benar.</p> <p>3. Dengan mengamati teks bacaan “Transportasi di Indonesia”, siswa dapat menguraikan makna kata-kata sulit pada teks</p>		
--	---	--	--	--	--

			<p>bacaan minimal 5 dengan benar.</p> <p>4. Dengan mengamati makna kata sulit, siswa dapat membuat kalimat dari kata-kata sulit minimal 5 secara mandiri dengan tepat.</p> <p>5. Dengan membuat kalimat berdasarkan kata-kata sulit, siswa dapat melaporkan hasil kalimat dari kata-kata sulit secara</p>		
--	--	--	---	--	--

			<p>lisan dengan percaya diri.</p> <p>6. Dengan mengamati teks bacaan “Transportasi di Indonesia”, siswa dapat merangkai makna kata sulit minimal 5 secara kelompok dengan tepat.</p>		
IPA	3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet,	<p>2.3.1 menjelaskan pengertian gaya.</p> <p>2.3.2 menentukan macam-macam gaya.</p>	7. Dengan mengkaji pengertian gaya, siswa dapat menjelaskan	Video “pengertian dan macam-macam gaya”	LKPD IV, V, VI, VII

	gaya gravitasi, dan gaya gesekan.	2.3.3 menyimpulkan contoh macam-macam gaya.	pengertian gaya dengan benar.	Kartu pratikum gaya magnet	
	4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.	4.3.1 melakukan kegiatan percobaan gaya magnet. 4.3.2 melakukan kegiatan percobaan gaya gesek. 4.3.3 melakukan kegiatan percobaan mengukur gaya. 4.3.4 membuat hasil laporan kegiatan percobaan gaya magnet.	8. Dengan mengkaji macam-macam gaya, siswa dapat menentukan macam-macam gaya dengan benar. 9. Dengan mengkaji contoh macam-macam gaya, siswa dapat menyimpulkan contoh macam-macam gaya minimal 3 dalam kehidupan sehari-hari.	Kartu praktikum gaya gesek Kartu pratikum mengukur gaya Lagu tentang gaya	

		<p>4.3.5 membuat hasil laporan kegiatan percobaan gaya gesek.</p> <p>4.3.6 membuat hasil laporan kegiatan percobaan mengukur gaya</p> <p>4.3.7 melaporkan hasil kegiatan percobaan gaya magnet.</p> <p>4.3.8 melaporkan hasil kegiatan percobaan gaya gesek.</p> <p>4.3.9 melaporkan hasil kegiatan</p>	<p>10. Dengan membaca LKPD 5, siswa dapat melakukan kegiatan percobaan gaya magnet dengan runtut.</p> <p>11. Dengan membaca LKPD 6, siswa dapat melakukan kegiatan percobaan gaya gesek dengan runtut.</p> <p>12. Dengan membaca LKPD 7, siswa dapat</p>		
--	--	---	--	--	--



		<p>percobaan mengukur gaya.</p>	<p>melakukan kegiatan percobaan mengukur gaya dengan runtut.</p> <p>13. Dengan melakukan kegiatan percobaan menggunakan LKPD 5, siswa dapat membuat hasil laporan kegiatan percobaan gaya magnet dengan benar.</p> <p>14. Dengan melakukan</p>		
--	--	---------------------------------	--	--	--

			<p>kegiatan percobaan menggunakan LKPD 6, siswa dapat membuat hasil laporan kegiatan percobaan gaya gesek dengan benar.</p> <p>15. Dengan melakukan kegiatan percobaan menggunakan LKPD 7, siswa dapat membuat hasil laporan kegiatan</p>		
--	--	--	---	--	--

			<p>percobaan mengukur gaya dengan benar.</p> <p>16. Dengan melakukan kegiatan percobaan menggunakan LKPD 5, siswa dapat melaporkan hasil kegiatan percobaan gaya magnet secara lisan dengan percaya diri.</p> <p>17. Dengan melakukan kegiatan</p>		
--	--	--	--	--	--

			<p>percobaan menggunakan LKPD 6, siswa dapat melaporkan hasil kegiatan percobaan gaya gesek secara lisan dengan percaya diri.</p> <p>18. Dengan melakukan kegiatan percobaan menggunakan LKPD 7, siswa dapat melaporkan hasil kegiatan</p>		
--	--	--	--	--	--

			percobaan mengukur gaya secara lisan dengan percaya diri.		
--	--	--	---	--	--

## BAHASA INDONESIA

### Teks bacaan “Transportasi di Indonesia”

#### Transportasi di Indonesia

Negara Indonesia adalah **Negara** kepulauan yang penduduknya berjumlah lebih dari dua ratus juta orang. Pulau-pulau di Indonesia, baik besar maupun kecil, kurang lebih berjumlah 13.000 **pulau**. Untuk pergi dari satu daerah atau satu pulau ke pulau lainnya, tentu saja seseorang memerlukan suatu alat transportasi. Dalam hal ini, transportasi menjadi suatu hal yang sangat penting karena sangat dibutuhkan.

Di Indonesia, seseorang sudah terbiasa berpindah-pindah dari satu kota ke kota lain untuk **bekerja** ataupun bersekolah. Orang Indonesia memang tidak banyak yang memiliki mobil pribadi, namun ada banyak **alat transportasi** yang bisa mereka gunakan. Transportasi darat, air, maupun udara sudah tersedia. Selain mobil, bus, dan truk, di jalan raya juga banyak kita jumpai seseorang yang beraktivitas dengan menggunakan kendaraan kecil seperti sepeda, becak, maupun kendaraan bermotor.

Dahulu di kota Jakarta banyak terdapat kendaraan roda tiga yang bernama **bemo** dan **bajaj**. Saat ini keberadaan bemo sudah sangat jarang. Selain sering menimbulkan kemacetan dan banyak menimbulkan **polusi udara**, bemo juga menimbulkan **polusi suara**. Oleh Karena itu, sekarang keberadaan bemo diganti dengan kendaraan yang lebih ramah lingkungan.

Di kota-kota yang banyak dikunjungi oleh **turis**, seperti Yogyakarta dan Solo, juga tersedia alat transportasi yang bernama dokar. Dokar adalah kendaraan yang ditarik oleh kuda. Perjalanan naik dokar lebih menarik dan menyenangkan karena pelan-pelan dan tidak ada rebut. Dengan demikian, kita bisa menikmati suasana perjalanan.

Selain jenis transportasi darat seperti yang telah disebutkan di atas, di Indonesia juga tersedia transportasi air dan udara. Di daerah Sumatra, Kalimantan, dan Papua sungai-sungai juga bisa dipakai sebagai Sarana transportasi. Banyak sungai-sungai besar yang dijadikan sebagai **jalur** transportasi antardaerah. Selain itu, jika kita ingin pergi dari satu pulau ke pulau yang lain, kita bisa naik pesawat ataupun kapal laut.

Sumber: <http://webuvic.ca/hrd/indonesia/unit12/trans1.htm>, Karya Martin Holmes, dengan pengubahan

### Video “Pengertian dan Macam-macam Gaya”



### Kartu Soal dan Kartu Jawab



## Lagu Gaya

### Menggunakan lagu becak

Mari kita belajar, tentang materi gaya  
Tarikan dan dorongan memengaruhi benda  
Ayo kita bersama lihat macam-macamnya  
Mari kita belajar bersama  
Ada macamnya gaya, yaitu gaya otot  
Dan juga gaya listrik, beserta gaya magnet  
Gaya pegas dan gesek dan gaya gravitasi  
Itu semua macam-macam gaya

## Papan Monopoli





**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (I)**

Sekolah Dasar : SDN 1 Gribig	Tema	: 7
Kelas : 4	Subtema	: 1
Semester : 2	Alokasi Waktu	: menit

Nama	: _____
No. Presensi	: _____

Bahasa Indonesia

Indikator

3.7.4 menggarisbawahi kata-kata sulit pada teks bacaan.
---

3.7.5 melengkapi teks bacaan.
-------------------------------

Petunjuk

1. Guru akan membagikan lembar kerja siswa pada masing-masing kelompok.
2. Siswa membaca teks bacaan “Transportasi Di Indonesia”.
3. Siswa menggarisbawahi pada kata yang sulit dan melengkapi teks bacaan yang masih rumpang.
4. Siswa mengisi teks bacaan yang masih rumpang dengan melihat kolom jawaban yang telah disediakan.
5. Jika selesai mengerjakan lembar kerja dicocokkan bersama.

**Berilah garis bawah pada kata yang menurutmu sulit dan lengkapilah teks bacaan di bawah ini!**

### **Transportasi di Indonesia**

Negara \_\_\_\_\_ adalah **Negara** kepulauan yang penduduknya berjumlah lebih dari dua ratus juta orang. Pulau-pulau di Indonesia, baik besar maupun kecil, kurang lebih berjumlah \_\_\_\_\_ **pulau**. Untuk pergi dari satu daerah atau satu pulau ke pulau lainnya, tentu saja seseorang memerlukan suatu alat \_\_\_\_\_. Dalam hal ini, transportasi menjadi suatu hal yang sangat \_\_\_\_\_ karena sangat dibutuhkan.

Di Indonesia, seseorang sudah terbiasa berpindah-pindah dari satu **kota** ke kota lain untuk **bekerja** ataupun \_\_\_\_\_. Orang Indonesia memang tidak banyak yang memiliki mobil pribadi, namun ada banyak **alat transportasi** yang bisa mereka gunakan. Transportasi darat, air, maupun \_\_\_\_\_ sudah tersedia. Selain mobil, bus, dan truk, di \_\_\_\_\_ juga banyak kita jumpai seseorang yang beraktivitas dengan menggunakan kendaraan kecil seperti sepeda, becak, maupun kendaraan bermotor.

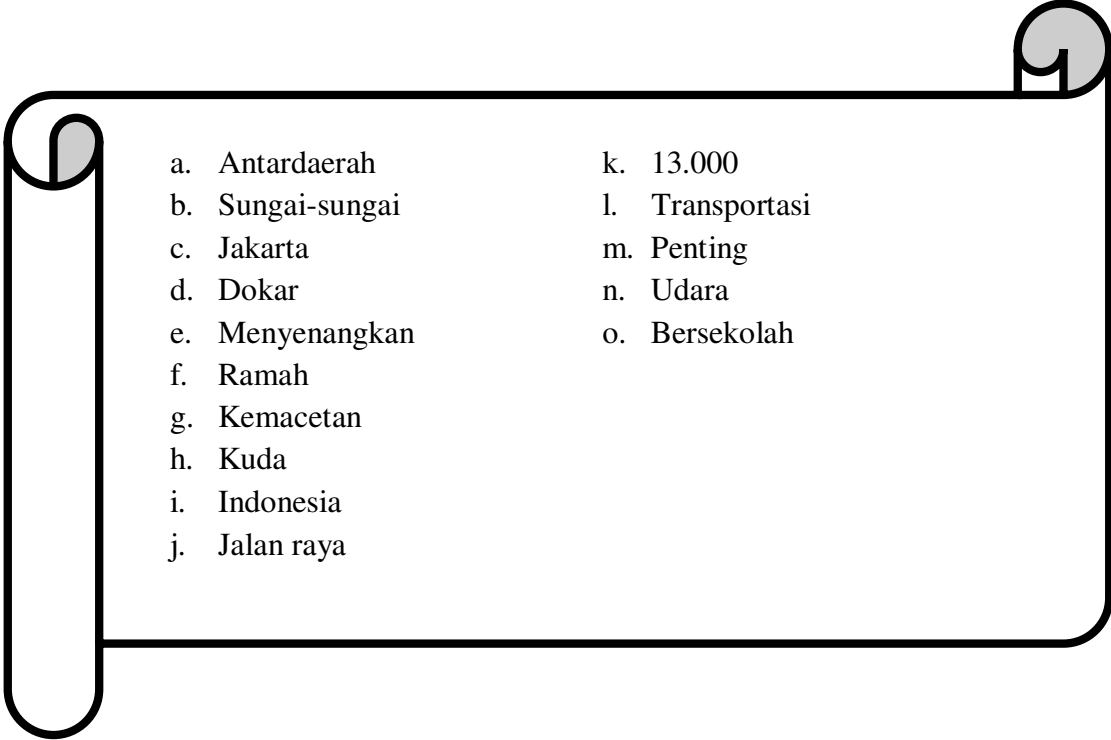
Dahulu di kota \_\_\_\_\_ banyak terdapat kendaraan roda tiga yang bernama **bemo** dan **bajaj**. Saat ini keberadaan bemo sudah sangat jarang. Selain sering menimbulkan \_\_\_\_\_ dan banyak menimbulkan **polusi udara**, bemo juga menimbulkan **polusi suara**. Oleh Karena itu, sekarang keberadaan bemo diganti dengan kendaraan yang lebih \_\_\_\_\_ lingkungan.

Di kota-kota yang banyak dikunjungi oleh **turis**, seperti Yogyakarta dan Solo, juga tersedia alat transportasi yang bernama \_\_\_\_\_. Dokar adalah kendaraan yang ditarik oleh \_\_\_\_\_. Perjalanan naik dokar lebih menarik dan \_\_\_\_\_ karena pelan-pelan dan tidak ada rebut. Dengan demikian, kita bisa menikmati suasana perjalanan.

Selain jenis transportasi darat seperti yang telah disebutkan di atas, di Indonesia juga tersedia transportasi air dan udara. Di daerah Sumatra, Kalimantan, dan Papua sungai-sungai juga bisa dipakai sebagai Sarana transportasi. Banyak \_\_\_\_\_ besar yang dijadikan sebagai **jalur** transportasi \_\_\_\_\_. Selain itu, jika kita ingin pergi dari satu pulau ke pulau yang lain, kita bisa naik pesawat ataupun kapal laut.

Sumber: <http://webuvic.ca/hrd/indonesia/unit12/trans1.htm>,

Karya Martin Holmes, dengan pengubahan

- 
- a. Antardaerah
  - b. Sungai-sungai
  - c. Jakarta
  - d. Dokar
  - e. Menyenangkan
  - f. Ramah
  - g. Kemacetan
  - h. Kuda
  - i. Indonesia
  - j. Jalan raya
  - k. 13.000
  - l. Transportasi
  - m. Penting
  - n. Udara
  - o. Bersekolah

## LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (II)

Sekolah Dasar : SDN 1 Gribig	Tema	: 7
Kelas : 4	Subtema	: 1
Semester : 2	Alokasi Waktu	: menit

Nama Kelompok : \_\_\_\_\_

Anggota : \_\_\_\_\_

Bahasa Indonesia

Indikator

3.7.3 menguraikan makna kata-kata sulit pada teks bacaan.
---

4.7.3 merangkai makna berdasarkan kata sulit.
---

Petunjuk

1. Guru akan membagikan lembar kerja siswa pada masing-masing kelompok.
2. Siswa mengisi lembar jawab dengan identitas masing-masing dengan benar.
3. Siswa mengerjakan secara jujur dan teliti.
4. Siswa mengumpulkan lembar kerja pada guru setelah waktu yang ditentukan habis.

Kegiatan

1. Siswa membaca teks bacaan “Transportasi Di Indonesia”.
2. Siswa menguraikan makna kata sulit.
3. Siswa merangkai makna dengan kata sulit.
4. Jika selesai mengerjakan perwakilan kelompok membacakan hasilnya.

**Rangkailah kata yang tersedia sesuai dengan maknanya!**

	➔	
--	---	--

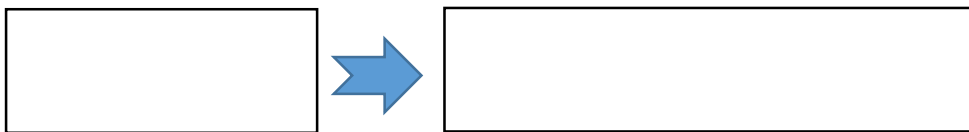
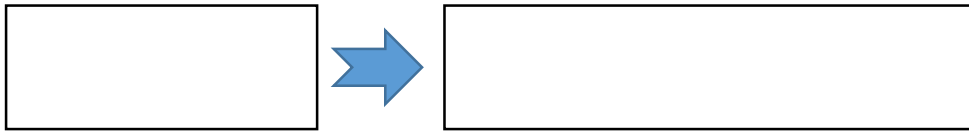
	➔	
--	---	--

	➔	
--	---	--

	➔	
--	---	--

	➔	
--	---	--

	➔	
--	---	--



**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (III)**

Sekolah Dasar : SDN 1 Gribig	Tema	: 7
Kelas : 4	Subtema	: 1
Semester : 2	Alokasi Waktu	: menit

Nama	: _____
No. Presensi	: _____

Bahasa Indonesia

Indikator

4.7.1 membuat kalimat dari kata-kata sulit.

4.7.2 melaporkan hasil kalimat yang dibuat

Petunjuk

1. Guru akan membagikan lembar kerja siswa pada masing-masing kelompok.
2. Siswa mengisi lembar jawab dengan identitas masing-masing dengan benar.
3. Siswa mengerjakan secara jujur dan teliti.
4. Siswa mengumpulkan lembar kerja pada guru setelah waktu yang ditentukan habis.

Kegiatan

1. Siswa membaca kata sulit beserta maknanya
2. Siswa membuat kalimat dari kata sulit pada teks bacaan “Transportasi di Indonesia”
3. Jika selesai mengerjakan siswa membacakan hasilnya.

Buatlah kalimat dari kata di bawah ini!

1. Polusi udara =
2. Bemo =
3. Bajaj =
4. Turis =
5. Jalur =
6. Polusi suara =
7. Negara =
8. Pulau =
9. Bekerja =
10. Alat transportasi =



### LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (IV)

Sekolah Dasar : SDN 1 Gribig	Tema : 7
Kelas : 4	Subtema : 1
Semester : 2	Alokasi Waktu : menit

Nama : \_\_\_\_\_

No. Presensi : \_\_\_\_\_

IPA

Indikator

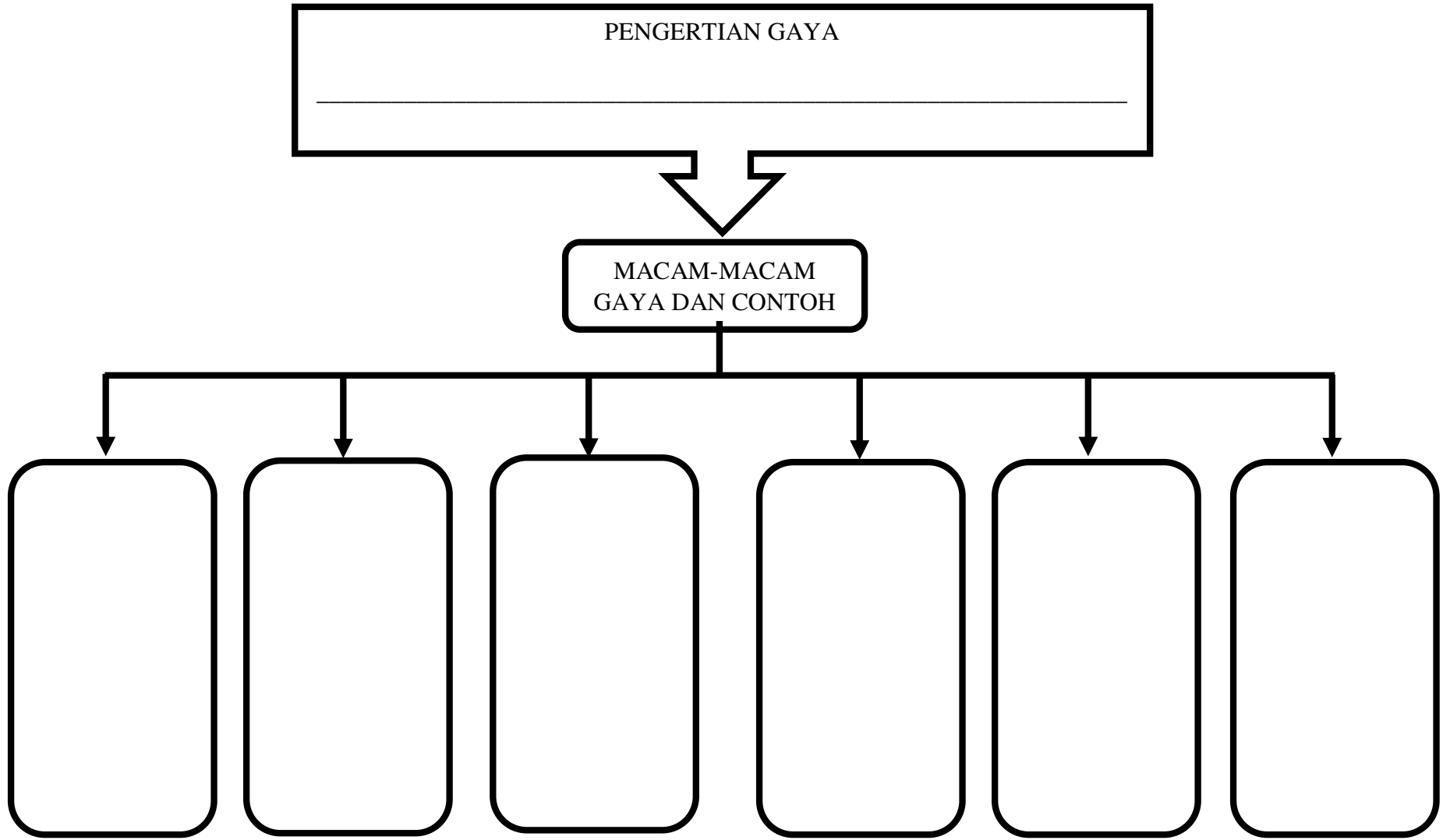
3.3.1 menjelaskan pengertian gaya.
3.3.2 menentukan macam-macam gaya.
3.3.3 menyimpulkan contoh macam-macam gaya.

Petunjuk

1. Guru akan membagikan lembar kerja siswa pada masing-masing kelompok.
2. Siswa mengisi lembar jawab dengan identitas masing-masing dengan benar.
3. Siswa mengerjakan secara jujur dan teliti.
4. Siswa mengumpulkan lembar kerja pada guru setelah waktu yang ditentukan habis.

Kegiatan

1. Siswa mengamati video “Pengertian dan macam-macam gaya”
2. Siswa menjelaskan pengertian gaya.
3. Siswa menentukan macam-macam gaya.
4. Siswa menyimpulkan contoh gaya berdasarkan macam-macam gaya.
5. Jika selesai mengerjakan lembar kerja dicocokkan bersama.



### LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (V)

Sekolah Dasar : SDN 1 Gribig	Tema : 7
Kelas : 4	Subtema : 1
Semester : 2	Alokasi Waktu : menit

Nama Kelompok	: _____
---------------	---------

Anggota	: _____
---------	---------

IPA

Indikator

4.3.1 melakukan kegiatan percobaan gaya magnet.
---

4.3.4 membuat hasil laporan kegiatan percobaan gaya magnet.
---

4.3.7 melaporkan hasil kegiatan percobaan gaya magnet.
--

Petunjuk

1. Guru akan membagikan lembar kerja siswa pada masing-masing kelompok.
2. Siswa mengisi lembar jawab dengan identitas masing-masing dengan benar.
3. Siswa mengerjakan secara jujur dan teliti.
4. Siswa mengumpulkan lembar kerja pada guru setelah waktu yang ditentukan habis.

Kegiatan

1. Siswa melakukan kegiatan percobaan gaya magnet.
2. Siswa menjawab bahan diskusi yang telah disediakan.
3. Siswa membuat hasil laporan kegiatan percobaan gaya magnet.
4. Jika selesai mengerjakan perwakilan kelompok membacakan hasil temuannya.

### GAYA MAGNET

**Tujuan** : untuk memahami gaya magnet

**Alat dan bahan** : magnet, paku, peniti, penggaris, buku, pensil, bola, bullpen, penghapus, kater, tipex.

**Langkah kerja:**

- 1) Letakkan paku, peniti, penggaris, buku, pensil, bola, bullpen, penghapus, kater, tipex di atas meja.
- 2) Dekatkan magnet pada masing-masing benda tersebut.
- 3) Amati apa yang terjadi pada benda-benda tersebut.

**Bahan diskusi:**

- 1) Isilah kolom yang ada di bawah ini.
- 2) Berilah tanda centang pada benda yang dapat ditarik dan tidak dapat ditarik oleh magnet.

No.	Nama benda	Dapat ditarik	Tidak dapat ditarik
1.	Paku		
2.	Peniti		
3.	Penggaris		
4.	Buku		
5.	Pensil		
6.	Bola		
7.	Bullpen		
8.	Penghapus		
9.	Kater		
10.	Tipex		

- 3) Apakah semua benda dapat ditarik oleh magnet?
- 4) Mengapa tidak semua benda dapat ditarik oleh magnet?
- 5) Apa yang dapat kamu simpulkan mengenai gaya magnet dari kegiatan tersebut?

### LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (VI)

Sekolah Dasar : SDN 1 Gribig	Tema : 7
Kelas : 4	Subtema : 1
Semester : 2	Alokasi Waktu : menit

Nama Kelompok : \_\_\_\_\_

Anggota : \_\_\_\_\_

IPA

Indikator

4.3.2 melakukan kegiatan percobaan gaya gesek.
--

4.3.5 membuat hasil laporan kegiatan percobaan gaya gesek.
--

4.3.8 melaporkan hasil kegiatan percobaan gaya gesek.
---

Petunjuk

1. Guru akan membagikan lembar kerja siswa pada masing-masing kelompok.
2. Siswa mengisi lembar jawab dengan identitas masing-masing dengan benar.
3. Siswa mengerjakan secara jujur dan teliti.
4. Siswa mengumpulkan lembar kerja pada guru setelah waktu yang ditentukan habis.

Kegiatan

1. Siswa melakukan kegiatan percobaan gaya gesek.
2. Siswa menjawab bahan diskusi yang telah disediakan.
3. Siswa membuat hasil laporan kegiatan percobaan gaya gesek.
4. Jika selesai mengerjakan perwakilan kelompok membacakan hasil temuannya.

### GAYA GESEK

**Tujuan** : menunjukkan pengaruh gaya gesek terhadap gerak benda

**Alat dan bahan** : balok kayu, papan atau triplek sebagai landasan, pasir, stopwatch

**Langkah kerja:**

- 1) Siapkan papan yang akan digunakan sebagai lintasan kelereng!
- 2) Letakkan balok kayu di ujung lintasan sebagai landasan, sehingga membentuk bidang miring kemudian gelindingkan kelereng tersebut!
- 3) Amati gerakan kelereng tersebut dan catat waktu yang dibutuhkan kelereng untuk sampai ke ujung lintasan lainnya!
- 4) Taburkan pasir di atas lintasan yang berupa papan.
- 5) Ulangi langkah (2) dan (3).

**Bahan diskusi:**

- 1) Isilah kolom di bawah ini.

No.	Landasan papan atau triplek	Waktu
1.	Tanpa pasir	...
2.	Ada pasir	...

- 2) Apakah terjadi perbedaan waktu pada papan yang ada pasir dan tidak ada pasir yang diperlukan untuk sampai ke ujung lintasan papan?
- 3) Apa gaya yang mempengaruhi pada kejadian tersebut?
- 4) Apa yang dapat kamu simpulkan mengenai gaya gesek dari kegiatan tersebut?

### LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (VII)

Sekolah Dasar : SDN 1 Gribig	Tema : 7
Kelas : 4	Subtema : 1
Semester : 2	Alokasi Waktu : menit

Nama Kelompok : \_\_\_\_\_

Anggota : \_\_\_\_\_

IPA

Indikator

4.3.3 melakukan kegiatan percobaan mengukur gaya.
---

4.3.6 membuat hasil laporan kegiatan percobaan mengukur gaya
--

4.3.9 melaporkan hasil kegiatan percobaan mengukur gaya.
--

Petunjuk

1. Guru akan membagikan lembar kerja siswa pada masing-masing kelompok.
2. Siswa mengisi lembar jawab dengan identitas masing-masing dengan benar.
3. Siswa mengerjakan secara jujur dan teliti.
4. Siswa mengumpulkan lembar kerja pada guru setelah waktu yang ditentukan habis.

Kegiatan

1. Siswa melakukan kegiatan percobaan mengukur gaya.
2. Siswa menjawab bahan diskusi yang telah disediakan.
3. Siswa membuat hasil laporan kegiatan percobaan mengukur gaya.
4. Jika selesai mengerjakan perwakilan kelompok membacakan hasil temuannya.

### MENGUKUR GAYA

**Tujuan** : Kamu dapat membuktikan bahwa gaya yang dihasilkan sumber gaya berbeda-beda.

**Alat dan bahan:** bola pingpong, 3 buah penggaris, dan meja.

**Langkah kerja:**

- 1) Buatlah sebuah tanda di salah satu sudut meja
- 2) Dari tempat yang ditandai, lemparkan bola sekuat tenaga ke tengah meja. Ukurlah jaraknya dari tempat melempar menggunakan penggaris.
- 3) Secara bergiliran, mintalah temanmu melakukan hal yang sama. Lakukan lemparan secara bergiliran.

**Bahan diskusi:**

- 1) Catatlah hasil pengukuran bola pada kolom di bawah ini.

No.	Nama siswa	Posisi bola	
		Sebelum dilempar	Sesudah dilempar
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			

- 2) Berdasarkan catatan, apakah jarak yang diperoleh tiap orang sama?
- 3) Pengaruh apa yang membedakannya?
- 4) Apa yang dapat kamu simpulkan mengenai pengaruh gaya dari kegiatan tersebut?



**KISI-KISI PENULISAN SOAL**

Satuan Pendidikan : SDN 1 Gribig Gebog Kudus  
 Kelas/Semester : IV / 2  
 Tema : 7. Indahnya Keberagaman Di Negeriku  
 Sub Tema : 1. Keberagaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku  
 Pembelajaran : 1  
 Alokasi Waktu : 6 x 35 menit

Mupel	Kompetensi Dasar	Indikator	Level	Ranah	Penilaian			Nomor Soal
					Teknik	Jenis	Bentuk	
Bahasa Indonesia	3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.	3.7.1 menggarisbawahi kata-kata sulit pada teks bacaan.	L1, C1	Pengetahuan	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	1-3
		3.7.2 melengkapi teks bacaan.	L2, C3					
		3.7.3 menguraikan makna kata-	L3, C4					

		kata sulit pada teks bacaan.						
	4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.	4.7.1 membuat kalimat dari kata-kata sulit. 4.7.2 melaporkan hasil kalimat yang dibuat 4.7.3 merangkai kata sulit berdasarkan makna.	P3  P4  P5	Keterampilan	Nontes	Lembar Pengamatan	Rubrik	Lembar Pengamatan 1
IPA	3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya	3.3.1 menjelaskan pengertian gaya. 3.3.2 menentukan macam-macam gaya.	L1, C1  L2, C3	Pengetahuan	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	4-10

	gravitasi, dan gaya gesekan.	3.3.3 menyimpulkan contoh macam-macam gaya.	L3, C5					
	4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.	4.3.1 melakukan kegiatan percobaan gaya magnet. 4.3.2 melakukan kegiatan percobaan gaya gesek. 4.3.3 melakukan kegiatan percobaan mengukur gaya. 4.3.4 membuat hasil laporan kegiatan	P2 P2 P2 P3	Keterampilan	Nontes	Lembar Pengamatan	Rubrik	Lembar Pengamatan 2,3,4

		percobaan gaya magnet.						
		4.3.5 membuat hasil laporan kegiatan percobaan gaya	P3					
		4.3.6 gesek.membuat hasil laporan kegiatan percobaan mengukur gaya	P3					
		4.3.7 melaporkan hasil kegiatan percobaan gaya magnet.	P4					
		4.3.8 melaporkan hasil kegiatan	P4					

		percobaan gaya gesek. 4.3.9 melaporkan hasil kegiatan percobaan mengukur gaya.	P4					
--	--	--	----	--	--	--	--	--



### Rubrik Penilaian Pengamatan Sikap Spiritual

No	Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Perilaku syukur	Siswa selalu mengucapkan syukur dan bersikap ikhlas selama proses pembelajaran	Siswa sering mengucapkan syukur dan bersikap ikhlas selama proses pembelajaran	Siswa kadang-kadang mengucapkan syukur dan bersikap ikhlas selama proses pembelajaran	Siswa tidak pernah mengucapkan syukur dan bersikap ikhlas selama proses pembelajaran
2	Berdoa	Siswa berdoa sebelum dan sesudah pelajaran dengan memejamkan mata, tenang dan melipat tangan	Siswa berdoa sebelum dan sesudah pelajaran dengan tenang dan melipat tangan	Siswa berdoa sebelum dan sesudah pelajaran dengan melipat tangan tetapi tidak tenang	Siswa tidak melakukan kegiatan berdoa sebelum dan sesudah pelajaran

Skor maksimal: 8

Nilai :  $\frac{\text{perolehan nilai}}{\text{skor maksilam}} \times 100$

**II. LEMBAR PENGAMATAN SIKAP SOSIAL  
SELF ASESMEN**

Tema/ Subtema : 7. Indahnya Keberagaman Di Negeriku / 1. Keberagaman Suku Bangsa dan Agama Di Negeriku

Kelas/ semester : IV /2

Pembelajaran : 1

**Lembar Pengamatan**

Petunjuk : berilah tanda ceklist (√) pada kolom skor yang sesuai

No	Nama Siswa	Kriteria												Skor diperoleh	Nilai
		Tanggung Jawab				Bekerja Sama				Membantu Teman					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1															
2															
3															
4															
5															
6															
Dst.															



## Rubrik Pengamatan Sikap Sosial.

No	Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Tanggung jawab	Siswa selalu bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan oleh guru	Siswa sering bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan oleh guru	Siswa kadang-kadang bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan oleh guru.	Siswa tidak pernah bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan oleh guru
2	Bekerja sama	Siswa selalu bekerja sama dengan kelompoknya	Siswa sering bekerja sama dengan kelompoknya	Siswa kadang-kadang bekerja sama dengan kelompoknya	Siswa tidak pernah bekerja sama dengan kelompoknya
3	Membantu teman	Siswa selalu membantu teman saat membutuhkan pertolongan.	Siswa sering membantu teman saat membutuhkan pertolongan.	Siswa kadang-kadang membantu teman saat membutuhkan pertolongan.	Siswa tidak pernah membantu teman saat membutuhkan pertolongan.

Skor maksimal: 12

Nilai :  $\frac{\text{perolehan nilai}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

### III. LEMBAR EVALUASI

Tema : 7. Indahnya Keberagaman Di Negeriku  
 Sub tema : 1. Keberagaman Suku Bangsa dan Agama Di Negeriku  
 Kelas/ semester : IV /2  
 Hari, tanggal :  
 Alokasi waktu : menit

Nama : .....

No. Presensi : .....

#### Petunjuk :

1. Berdo'alah sesuai dengan kepercayaanmu.
2. Isilah identitasmu pada kolom di atas.
3. Bacalah tiap-tiap soal di bawah ini dengan cermat.
4. Tanyakan kepada gurumu apabila ada soal yang belum jelas.
5. Percaya diri dan kerjakan secara mandiri.
6. Selamat Mengerjakan.

**Berilah tanda silang (X) pada jawaban a, b, c, atau d yang menurut kamu paling benar!**

**Bacalah teks di bawah ini untuk menjawab soal nomor 1-3!**

#### Sepak Bola

Sepak bola merupakan 1\_\_\_\_\_ yang paling populer di dunia. Hampir di semua negara diadakan pertandingan-pertandingan sepak bola untuk mencari atlet-atlet yang andal dalam olahraga ini. Berbagai peristiwa akbar olahraga sepak bola seperti piala dunia, Piala Eropa, Piala Asia, serta tiga tingkat nasional di berbagai negara merupakan salah satu bukti bahwa olahraga ini memang sangat digemari.

Lapangan olahraga **sepak bola** memang memakan cukup luas tanah lapangan yang digunakan. Lapangan permainan 2\_\_\_\_\_ empat persegi panjang dengan panjang 100-110 m dan lebar 64-75 m. Batas lapangan harus jelas dan lebarnya tidak lebih dari 12 cm. gawang dipasang di tengah belakang dengan lebar 7,3 m dan tinggi 2,4 m.

Satu kelompok inti di lapangan terdiri atas 3\_\_\_\_\_ pemain. Selain itu ada lima orang calon pemain pengganti. Untuk pertandingan internasional, penggantian **pemain** hanya tiga orang yang boleh diganti. Pemain yang telah keluar tidak diizinkan masuk ke dalam lapangan kembali.

Posisi pemain di lapangan harus diatur sedemikian rupa. Posisi pemain dalam sebuah kesebelasan pada dasarnya adalah sebagai berikut. **Barisan** terdepan terdiri atas lima orang sebagai tim *penyerang*. Baris kedua tiga orang sebagai *gelandang kanan, kiri, dan tengah*. Baris ketiga dua orang sebagai *back kiri dan kanan*, sedangkan bagian belakang *penjaga gawang*.

Ada beberapa peraturan yang harus 4\_\_\_\_\_ oleh kedua kesebelasan. Pemain tidak dibenarkan memegang 5\_\_\_\_\_ waktu bermain kecuali penjaga **gawang** di daerah gawangnya. Kemenangan dihitung dari banyaknya gol (masuknya bola ke gawang lawan) yang dihasilkan. **Regu** yang banyak mengumpulkan gol adalah yang menang.

Sumber Ensiklopedi Anak Nasional dengan perubahan seperlunya

1. Kata yang sesuai untuk melengkapi teks bacaan di atas adalah....

	1	2	3	4	5
A	olahraga	Berbentuk	Sebelas	ditaati	Bola
B	sebelas	Ditaati	berbentuk	olahraga	Bola
C	olahraga	Bola	berbentuk	ditaati	sebelas
D	bola	Sebelas	Ditaati	berbentuk	Bola

2. Perhatikan kolom kata dan kolom makna!

KATA		MAKNA	
No.	Kata	Huruf	Makna
1	Sepak bola	A	Deretan
2	Pemain	B	Permainan beregu di lapangan
3	Barisan	C	Kelompok
4	Regu	D	Orang yang bermain

Pasangan yang sesuai adalah....

- a. 1A, 2B, 3C, 4D
  - b. 1D, 2C, 3B, 4A
  - c. 1B, 2D, 3C, 4A
  - d. 1B, 2D, 3A, 4C
3. Kata gawang memiliki makna yaitu....
- a. Dua tiang yang dihubungkan.
  - b. Dua tiang yang tidak saling terhubung.
  - c. Dua tiang yang berdiri tegak.
  - d. Satu tiang yang berdiri tegak.
4. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar-gambar di atas termasuk....

- a. Gaya
- b. Gerak

- c. Bunyi
  - d. Cahaya
5. Yang dimaksud gaya adalah....
- a. Sebuah tarikan yang dapat menyebabkan benda bergerak
  - b. Sebuah dorongan yang dapat menyebabkan benda bergerak
  - c. Sebuah dorongan atau tarikan yang tidak menyebabkan benda bergerak
  - d. Sebuah dorongan atau tarikan yang menyebabkan benda bergerak
6. Perhatikan pernyataan di bawah ini!
- 1) Gaya listrik
  - 2) Gaya dada
  - 3) Gaya kupu-kupu
  - 4) Gaya gesek
  - 5) Gaya pegas

Yang termasuk macam-macam gaya adalah....

- a. 1, 3, 4
  - b. 2, 4, 5
  - c. 1, 4, 5
  - d. 3, 4, 5
7. Perhatikan pernyataan berikut!

	Macam gaya		Pengertian
1	Gaya magnet	X	gaya yang ditimbulkan oleh tarikan bumi.
2	Gaya gravitasi	Y	gaya yang dihasilkan oleh tenaga otot.
3	Gaya otot	Z	gaya yang ditimbulkan oleh tarikan atau dorongan dari magnet.

Manakah pasangan yang tepat pada tabel di atas?

- a. 1Z, 2Y, 3X
- b. 1X, 2Z, 3Y

c. 2X, 3Y, 1Z

d. 2X, 3Z, 1Y

8. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gaya apa yang terjadi pada gambar di atas....

- Gaya gesek antara mobil berwarna biru dan mobil berwarna kuning.
- Gaya gravitasi karena mobil ditarik oleh bumi.
- Gaya magnet karena adanya tarikan medan magnet.
- Gaya gesek antara ban mobil dan jalan.

9. Perhatikan contoh gaya di bawah ini!

- Anita sedang berlari di pagi hari.
- Mita dan teman-temannya sedang berlatih memanah.
- Rio dan keluarga sedang menaiki dokar yang ditarik oleh kuda.
- Pohon mangga milik Pak Budi berjatuh di tanah.
- Bimo dan Rudi sedang membantu Ayah untuk mendorong gerobak.

Manakah contoh kegiatan yang termasuk gaya otot?

- 1, 3, 5
- 1, 2, 3
- 2, 3, 5
- Semua benar.

10. Berikut ini contoh macam-macam gaya!

	Macam-macam gaya		Contoh gaya
1	Gaya gravitasi	A	Tv yang menyala
2	Gaya listrik	B	Gesekan antara bola dan tanah
3	Gaya pegas	C	Rudi bermain ketapel

4	Gaya magnet	D	Buah apel yang jatuh ke bawah
5	Gaya otot	E	Paku yang tertarik oleh magnet
6	Gaya gesek	F	Agnes yang sedang bersepeda

Manakah pasangan yang sesuai?

- a. 1D, 2A, 3C, 4E, 5F, 6B
- b. 1A, 2B, 3C, 4D, 5E, 6F
- c. 1B, 2D, 3E, 4A, 5C, 6F
- d. 1F, 2E, 3D, 4C, 5B, 6A

**LEMBAR PENGAYAAN**

Tema : 7. Indahnya Keberagaman Di Negeriku  
Sub tema : 1. Keberagaman Suku Bangsa dan Agama Di Negeriku  
Kelas/ semester : IV /2  
Hari, tanggal :  
Alokasi waktu` : menit

Nama : .....

No. Presensi : .....

**Petunjuk :**

1. Berdo'alah sesuai dengan kepercayaanmu.
2. Isilah identitasmu pada kolom di atas.
3. Bacalah tiap-tiap soal di bawah ini dengan cermat.
4. Tanyakan kepada gurumu apabila ada soal yang belum jelas.
5. Percaya diri dan kerjakan secara mandiri.
6. Selamat Mengerjakan.

**Berilah tanda silang (X) pada jawaban a, b, c, atau d yang menurut kamu paling benar!**

1. Membaca sekilas pokok-pokok pada sebuah bacaan adalah....
  - a. Membaca cepat
  - b. Membaca memindai
  - c. Membaca pokok pikiran
  - d. Membaca kamus
2. Perhatikan pernyataan di bawah ini!
  - 1) Carilah huruf pertama kata dengan mengurutkan alfabetis di dalam kamus.



- 2) Jika belum bertemu arti dari kata, maka harus menggunakan huruf ketiga pada kata agar lebih akurat.
- 3) Setelah huruf pertama pada kata, carilah huruf kedua kata di dalam kamus sesuai urutan alfabetis.

Urutkan langkah mencari arti dalam kamus yang benar adalah....

- a. 1-2-3
  - b. 1-3-2
  - c. 2-3-1
  - d. 3-2-1
3. Berikut ini yang termasuk pengaruh gaya terhadap benda adalah....
- a. Benda dapat bergerak dan benda dapat hilang
  - b. Benda tidak dapat bergerak dan benda dapat berubah warna
  - c. Benda dapat berubah warna dan benda dapat hilang
  - d. Benda dapat bergerak dan benda dapat berubah bentuk

Soal untuk jawaban nomor 4 dan 5

Perhatikan contoh gaya di bawah ini!

- 1) Kelereng yang menggelinding dapat berhenti saat ditahan oleh tangan
  - 2) Mobil mogok dapat bergerak jika didorong oleh 5 orang
  - 3) Piring yang dijatuhkan ke lantai akan pecah
  - 4) Rina senang membuat boneka menggunakan plastisin
  - 5) Bola akan bergerak jika ditendang
  - 6) Tanah liat dapat diubah menjadi bermacam-macam bentuk
4. Yang termasuk contoh gaya mempengaruhi bentuk benda adalah....
- a. 3, 4, 5
  - b. 2, 3, 5
  - c. 3, 4, 6
  - d. 1, 3, 5
5. Yang termasuk contoh gaya mempengaruhi benda bergerak adalah....
- a. 1, 2, 5
  - b. 1, 2, 6
  - c. 2, 5, 6

d. 3, 4, 6

### LEMBAR REMIDIAL

Tema : 7. Indahnya Keberagaman Di Negeriku

Sub tema : 1. Keberagaman Suku Bangsa dan Agama Di Negeriku

Kelas/ semester : IV /2

Hari, tanggal :

Alokasi waktu` : menit

Nama : .....

No. Presensi : .....

#### **Petunjuk :**

1. Berdo'alah sesuai dengan kepercayaanmu.
2. Isilah identitasmu pada kolom di atas.
3. Bacalah tiap-tiap soal di bawah ini dengan cermat.
4. Tanyakan kepada gurumu apabila ada soal yang belum jelas.
5. Percaya diri dan kerjakan secara mandiri.
6. Selamat Mengerjakan.

**Berilah tanda silang (X) pada jawaban a, b, c, atau d yang menurut kamu paling benar!**

**Bacalah teks bacaan di bawah ini untuk menjawab soal no. 1-2!**

Terpeleset

Nanda anak yang **rajin**. Ibu sangat 1\_\_\_\_\_ nanda. Ia sering membantu ibu. Suatu sore nanda 2\_\_\_\_\_ bunga. Menyiram Bunga dengan selang. Ternyata selang ada yang bocor. Tetapi nanda tidak menyadarinya. Air ada yang masuk ke rumah. Air membasahi lantai dekat rumah. Selesai menyiram nanda mematikan kran air. Kemudian nanda masuk rumah. Tiba-tiba terdengar suaru gubrak. Nanda jatuh 3\_\_\_\_\_ kulit pisang. Nanda menangis kesakitan. Ibu menghampiri dan memeluknya. Nanda tidak menangis lagi.

1. Kata yang tepat untuk melengkapi teks bacaan di atas sesuai urutan adalah....
  - a. Menyayangi, terpeleset, menyiram
  - b. Menyayangi, menyiram, terpeleset
  - c. Terpeleset, menyiram, menyayangi
  - d. Menyiram, menyayangi, terpeleset
  
2. Arti dari kata rajin pada teks bacaan di atas adalah....
  - a. Suka bekerja
  - b. Tidak suka bekerja
  - c. Tidak bersungguh-sungguh
  - d. Tidak belajar
  
3. Gaya adalah....
  - a. Sebuah tarikan dan dorongan sehingga benda dapat bergerak
  - b. Sebuah tarikan dan dorongan yang tidak dapat mempengaruhi benda bergerak
  - c. Sebuah tarikan dan dorongan yang dapat mempengaruhi benda menghilang
  - d. Sebuah dorongan dan tarikan yang dapat mempengaruhi benda berubah warna
  
4. Berikut ini yang bukan merupakan macam-macam gaya adalah....
  - a. Gaya pegas, gaya angin, gaya dada
  - b. Gaya gesek, gaya magnet, gaya kupu-kupu
  - c. Gaya otot, gaya gravitasi, gaya listrik
  - d. Gaya angin, gaya dada, gaya kupu-kupu
  
5. Berikut ini yang termasuk contoh dari gaya otot adalah....
  - a. Susi sedang berolahraga memanah
  - b. Budi dan teman-teman sedang menonton televisi
  - c. Buah manga yang jatuh dari pohon
  - d. Kuda yang menarik penumpang

**PENILAIAN PENGETAHUAN****RAMBU-RAMBU JAWABAN SOAL EVALUASI****Pilihan Ganda**

1. A
2. D
3. A
4. A
5. D
6. C
7. C
8. D
9. A
10. A

Tiap butir soal bernilai skor 1

Total skor 10

**PENSKORAN**

**Total skor = jumlah semua skor**

**PENILAIAN PENGETAHUAN****RAMBU-RAMBU JAWABAN SOAL PENGAYAAN****Pilihan Ganda**

1. A
2. B
3. D
4. C
5. A

Tiap butir soal bernilai skor 2

Total skor 10

**PENSKORAN**

**Total skor = jumlah semua skor**

**PENILAIAN PENGETAHUAN****RAMBU-RAMBU JAWABAN SOAL REMIDIAL****Pilihan Ganda**

1. B
2. A
3. A
4. D
5. D

Tiap butir soal bernilai skor 2

Total skor 10

**PENSKORAN**

**Total skor = jumlah semua skor**

#### IV. LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN

##### (1) Penilaian Observasi Kata Sulit

Tema : 7. Indahnya Keberagaman Di Negeriku

SubTema : 1. Keberagaman Suku Bangsa dan Agama Di Negeriku

Pembelajaran : 1

Muatan Pemb : Bahasa Indonesia

Indikator :

4.7.1 membuat kalimat dari kata-kata sulit.

4.7.2 melaporkan hasil kalimat dari kata-kata sulit.

4.7.3 merangkai kata sulit berdasarkan makna.

Petunjuk : berilah tanda ceklist (√) pada kolom skor yang sesuai

No	Nama Siswa	Kriteria												Skor diperoleh	Nilai
		Membuat kalimat sesuai dengan kata				Kesesuaian antara kata dan makna				Keterampilan berbicara					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1															
2															
3															





## Rubrik Penilaian kata-kata sulit.

Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Membuat kalimat sesuai dengan kata	Mampu membuat kalimat minimal 8	Mampu membuat kalimat minimal 6	Mampu membuat kalimat minimal 4	Belum mampu membuat kalimat
Kesesuaian kata dan makna	Mampu merangkai kata sesuai makna minimal 8	Mampu merangkai kata sesuai makna minimal 6	Mampu merangkai kata sesuai makna minimal 4	Belum mampu merangkai kata sesuai makna
Keterampilan Berbicara	Pengucapan kata-kata secara keseluruhan jelas, tidak menggumam, dan dapat dimengerti	Pengucapan kata-kata di beberapa bagian jelas dan dapat dimengerti.	Pengucapan kata-kata tidak begitu jelas, tetapi masih dapat dipahami maksudnya oleh pendengar.	Pengucapan kata-kata secara keseluruhan tidak jelas, menggumam, dan tidak dapat dimengerti.

Skor maksimal: 12

$$\text{Nilai} : \frac{\text{perolehan nilai}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

**(2) Penilaian observasi kegiatan percobaan 1.**

Tema : 7. Indahnya Keberagaman Di Negeriku

SubTema : 1. Keberagaman Suku Bangsa dan Agama Di Negeriku

Pembelajaran : 1

Muatan Pemb : IPA

Indikator :

4.3.1 melakukan kegiatan percobaan gaya magnet.

4.3.4 membuat hasil laporan kegiatan percobaan gaya magnet.

4.3.7 melaporkan hasil kegiatan percobaan gaya magnet.

Petunjuk : berilah tanda ceklist (√) pada kolom skor yang sesuai

No	Nama Siswa	Kriteria																Skor diperoleh	Nilai
		Alat dan Bahan				Langkah-langkah percobaan				Hasil percobaan				Presentasi percobaan					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1																			
2																			



## Rubrik Penilaian Percobaan 1

Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Alat dan Bahan	Alat dan bahan percobaan ada dan digunakan dengan benar dan tepat.	Alat dan bahan percobaan ada dan belum digunakan dengan benar dan tepat.	Alat dan bahan percobaan hanya sebagian dan belum digunakan dengan benar dan tepat.	Belum dapat menyiapkan alat dan bahan percobaan dan belum digunakan dengan benar dan tepat.
Langkah-langkah percobaan	Langkah-langkah percobaan urut, lengkap, dan benar.	Langkah-langkah percobaan urut, lengkap, tetapi terdapat kesalahan,	Langkah-langkah percobaan dilakukan sebagian saja.	Belum dapat melakukan langkah-langkah percobaan secara urut, lengkap, dan benar.
Hasil percobaan	Hasil percobaan sesuai dengan tujuan, indikator, rapi, dan sistematis.	Hasil percobaan sesuai dengan tujuan, indikator, rapi dan tidak sistematis.	Hasil percobaan sesuai dengan tujuan, indikator, tetapi tidak rapi dan tidak sistematis.	Belum dapat menghasilkan percobaan yang sesuai dengan

				tujuan, indikator, rasi, dan sistematis
Presentasi percobaan	Presentasi percobaan jelas dan menjawab semua pertanyaan dengan benar.	Presentasi percobaan jelas dan menjawab sebagian pertanyaan dengan benar.	Presentasi percobaan tidak jelas dan menjawab sebagian pertanyaan dengan benar.	Belum dapat presentasi percobaan dengan benar dan belum dapat menjawab pertanyaan dengan benar.

Skor maksimal: 16

$$\text{Nilai} : \frac{\text{perolehan nilai}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

**(3) Penilaian observasi kegiatan percobaan 2.**

Tema : 7. Indahnya Keberagaman Di Negeriku

SubTema : 1. Keberagaman Suku Bangsa dan Agama Di Negeriku

Pembelajaran : 1

Muatan Pemb : IPA

Indikator :

4.3.2 melakukan kegiatan percobaan gaya gesek.

4.3.5 membuat hasil laporan kegiatan percobaan gaya gesek.

4.3.8 melaporkan hasil kegiatan percobaan gaya gesek.

Petunjuk : berilah tanda ceklist (√) pada kolom skor yang sesuai

No	Nama Siswa	Kriteria																Skor diperoleh	Nilai
		Alat dan Bahan				Langkah-langkah percobaan				Hasil percobaan				Presentasi percobaan					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1																			
2																			



## Rubrik Penilaian Percobaan 2

Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Alat dan Bahan	Alat dan bahan percobaan ada dan digunakan dengan benar dan tepat.	Alat dan bahan percobaan ada dan belum digunakan dengan benar dan tepat.	Alat dan bahan percobaan hanya sebagian dan belum digunakan dengan benar dan tepat.	Belum dapat menyiapkan alat dan bahan percobaan dan belum digunakan dengan benar dan tepat.
Langkah-langkah percobaan	Langkah-langkah percobaan urut, lengkap, dan benar.	Langkah-langkah percobaan urut, lengkap, tetapi terdapat kesalahan,	Langkah-langkah percobaan dilakukan sebagian saja.	Belum dapat melakukan langkah-langkah percobaan secara urut, lengkap, dan benar.
Hasil percobaan	Hasil percobaan sesuai dengan tujuan, indikator, rapi, dan sistematis.	Hasil percobaan sesuai dengan tujuan, indikator, rapi dan tidak sistematis.	Hasil percobaan sesuai dengan tujuan, indikator, tetapi tidak rapi dan tidak sistematis.	Belum dapat menghasilkan percobaan yang sesuai dengan



				tujuan, indikator, rasi, dan sistematis
Presentasi percobaan	Presentasi percobaan jelas dan menjawab semua pertanyaan dengan benar.	Presentasi percobaan jelas dan menjawab sebagian pertanyaan dengan benar.	Presentasi percobaan tidak jelas dan menjawab sebagian pertanyaan dengan benar.	Belum dapat presentasi percobaan dengan benar dan belum dapat menjawab pertanyaan dengan benar.

Skor maksimal: 16

$$\text{Nilai} : \frac{\text{perolehan nilai}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

**(4) Penilaian observasi kegiatan percobaan 3.**

Tema : 7. Indahny Keberagaman Di Negeriku

SubTema : 1. Keberagaman Suku Bangsa dan Agama Di Negeriku

Pembelajaran : 1

Muatan Pemb : IPA

Indikator :

4.3.3 melakukan kegiatan percobaan mengukur gaya.

4.3.6 membuat hasil laporan kegiatan percobaan mengukur gaya

4.3.9 melaporkan hasil kegiatan percobaan mengukur gaya.

Petunjuk : berilah tanda ceklist (√) pada kolom skor yang sesuai

No	Nama Siswa	Kriteria																Skor diperoleh	Nilai
		Alat dan Bahan				Langkah-langkah percobaan				Hasil percobaan				Presentasi percobaan					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1																			
2																			



## Rubrik Penilaian Percobaan 3

Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Alat dan Bahan	Alat dan bahan percobaan ada dan digunakan dengan benar dan tepat.	Alat dan bahan percobaan ada dan belum digunakan dengan benar dan tepat.	Alat dan bahan percobaan hanya sebagian dan belum digunakan dengan benar dan tepat.	Belum dapat menyiapkan alat dan bahan percobaan dan belum digunakan dengan benar dan tepat.
Langkah-langkah percobaan	Langkah-langkah percobaan urut, lengkap, dan benar.	Langkah-langkah percobaan urut, lengkap, tetapi terdapat kesalahan,	Langkah-langkah percobaan dilakukan sebagian saja.	Belum dapat melakukan langkah-langkah percobaan secara urut, lengkap, dan benar.
Hasil percobaan	Hasil percobaan sesuai dengan tujuan, indikator, rapi, dan sistematis.	Hasil percobaan sesuai dengan tujuan, indikator, rapi dan tidak sistematis.	Hasil percobaan sesuai dengan tujuan, indikator, tetapi tidak rapi dan tidak sistematis.	Belum dapat menghasilkan percobaan yang sesuai dengan

				tujuan, indikator, rasi, dan sistematis
Presentasi percobaan	Presentasi percobaan jelas dan menjawab semua pertanyaan dengan benar.	Presentasi percobaan jelas dan menjawab sebagian pertanyaan dengan benar.	Presentasi percobaan tidak jelas dan menjawab sebagian pertanyaan dengan benar.	Belum dapat presentasi percobaan dengan benar dan belum dapat menjawab pertanyaan dengan benar.

Skor maksimal: 16

$$\text{Nilai} : \frac{\text{perolehan nilai}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

**LAMPIRAN 22**

**ANALISIS UJI VALIDITAS, UJI RELIABILITAS, TARAF KESUKARAN, DAN DAYA BEDA SOAL UJI COBA**

**1. TABULASI PENSKORAN SOAL UJI COBA**

Nama siswa	Nomor Soal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
R1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1
R2	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0
R3	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1
R4	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1
R5	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1
R6	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0
R7	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0
R8	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0
R9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
R10	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1
R11	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1
R12	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1
R13	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0
R14	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1
R15	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
R16	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1
R17	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1
R18	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1
R19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
R20	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0

Nama siswa	Nomor Soal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
R21	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R22	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0
R23	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0
R24	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1
R25	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1
R26	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0
R27	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1
R28	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0
R29	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1
R30	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1
R31	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1
R32	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
R33	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1
R34	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0
R35	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0
R36	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0
R37	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1
R38	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0
R39	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0





Nama siswa	Nomor Soal																			
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
R21	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
R22	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0
R23	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0
R24	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1
R25	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0
R26	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0
R27	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0
R28	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0
R29	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1
R30	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0
R31	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1
R32	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1
R33	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1
R34	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0
R35	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1
R36	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0
R37	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0
R38	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
R39	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0

Nama siswa	Nomor Soal																			
	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
R1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1
R2	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1
R3	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
R4	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
R5	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1
R6	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1
R7	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0
R8	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0
R9	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R10	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1
R11	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1
R12	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1
R13	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0
R14	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0
R15	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0
R16	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
R17	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
R18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1
R19	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R20	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0



## 2. HASIL ANALISIS UJI VALIDITAS MENGGUNAKAN SPSS

Correlations

	Jumlah_soal_benar	Soal_1	Soal_2	Soal_3	Soal_4	Soal_5
Jumlah_soal_benar	Pearson Correlation	1	.172	.729 <sup>**</sup>	.216	.693 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)		.295	.000	.186	.001
	N	39	39	39	39	39

Correlations

	Jumlah_soal_benar	Soal_6	Soal_7	Soal_8	Soal_9	Soal_10
Jumlah_soal_benar	Pearson Correlation	1	.481 <sup>**</sup>	.524 <sup>**</sup>	.577 <sup>**</sup>	.681 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)		.002	.001	.000	.000
	N	39	39	39	39	39

Correlations

	Jumlah_soal_benar	Soal_11	Soal_12	Soal_13	Soal_14	Soal_15
Jumlah_soal_benar	Pearson Correlation	1	.326 <sup>**</sup>	.453 <sup>**</sup>	.504 <sup>**</sup>	.165
	Sig. (2-tailed)		.043	.004	.001	.314
	N	39	39	39	39	39

Correlations

	Jumlah_Soal_Benar	Soal_16	Soal_17	Soal_18	Soal_19	Soal_20
Jumlah_Soal_Benar	Pearson Correlation	1	.521 <sup>**</sup>	.327 <sup>**</sup>	.496 <sup>**</sup>	.502 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)		.001	.042	.001	.001
	N	39	39	39	39	39

Correlations

	Jumlah_soal_benar	Soal_21	Soal_22	Soal_23	Soal_24	Soal_25
Jumlah_soal_benar	Pearson Correlation	1	.486 <sup>**</sup>	.432 <sup>**</sup>	.666 <sup>**</sup>	.362 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)		.002	.006	.001	.024
	N	39	39	39	39	39

Correlations

	Jumlah_skor_benar	Soal_26	Soal_27	Soal_28	Soal_29	Soal_30
Jumlah_skor_benar	Pearson Correlation	1	.330 <sup>**</sup>	.678 <sup>**</sup>	.623 <sup>**</sup>	.254
	Sig. (2-tailed)		.040	.000	.000	.118
	N	39	39	39	39	39

Correlations

	Jumlah_Soal_Benar	Soal_31	Soal_32	Soal_33	Soal_34	Soal_35
Jumlah_Soal_Benar	Pearson Correlation	1	.640 <sup>**</sup>	.702 <sup>**</sup>	.605 <sup>**</sup>	.712 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	39	39	39	39	39

Correlations

	Jumlah_Soal_Benar	Soal_36	Soal_37	Soal_38	Soal_39	Soal_40
Jumlah_Soal_Benar	Pearson Correlation	1	.615 <sup>**</sup>	.364 <sup>**</sup>	.588 <sup>**</sup>	.571 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)		.000	.023	.000	.000
	N	39	39	39	39	39

## Correlations

		Jumlah_Soal_Benar	Soal_41	Soal_42	Soal_43	Soal_44	Soal_45
Jumlah_Soal_Benar	Pearson Correlation	1	.310	.308	.725**	.701**	.741**
	Sig. (2-tailed)		.055	.056	.000	.000	.000
	N	39	39	39	39	39	39

## Correlations

		Jumlah_Soal_Benar	Soal_46	Soal_47	Soal_48	Soal_49	Soal_50
Jumlah_Soal_Benar	Pearson Correlation	1	.549**	.647**	.706**	.649**	.646**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000
	N	39	39	39	39	39	39

## Correlations

		Jumlah_Soal_Benar	Soal_51	Soal_52	Soal_53	Soal_54	Soal_55
Jumlah_Soal_Benar	Pearson Correlation	1	.652**	.526**	.322*	.667**	.367*
	Sig. (2-tailed)		.000	.001	.045	.000	.022
	N	39	39	39	39	39	39

## Correlations

		Jumlah_Soal_Benar	Soal_56	Soal_57	Soal_58	Soal_59	Soal_60
Jumlah_Soal_Benar	Pearson Correlation	1	.578**	.708**	.426**	.225	.791**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.007	.168	.000
	N	39	39	39	39	39	39

### 3. HASIL ANALISIS UJI RELIABILITAS MENGGUNAKAN SPSS

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.914	60

### 4. HASIL UJI TARAF KESUKARAN MENGGUNAKAN SPSS

## Statistics

		Soal_1	Soal_2	Soal_3	Soal_4	Soal_5
N	Valid	39	39	39	39	39
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		.41	.31	.54	.23	.79

## Statistics

		Soal_6	Soal_7	Soal_8	Soal_9	Soal_10
N	Valid	39	39	39	39	39
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		.69	.79	.74	.51	.41

**Statistics**

		Soal_11	Soal_12	Soal_13	Soal_14	Soal_15
N	Valid	39	39	39	39	39
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		.62	.67	.74	.46	.44

**Statistics**

		Soal_16	Soal_17	Soal_18	Soal_19	Soal_20
N	Valid	39	39	39	39	39
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		.33	.38	.74	.26	.59

**Statistics**

		Soal_21	Soal_22	Soal_23	Soal_24	Soal_25
N	Valid	39	39	39	39	39
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		.44	.87	.33	.31	.33

**Statistics**

		Soal_26	Soal_27	Soal_28	Soal_29	Soal_30
N	Valid	39	39	39	39	39
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		.38	.41	.33	.54	.33

**Statistics**

		Soal_31	Soal_32	Soal_33	Soal_34	Soal_35
N	Valid	39	39	39	39	39
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		.62	.23	.59	.56	.21

**Statistics**

		Soal_36	Soal_37	Soal_38	Soal_39	Soal_40
N	Valid	39	39	39	39	39
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		.44	.41	.82	.28	.36

**Statistics**

		Soal_41	Soal_42	Soal_43	Soal_44	Soal_45
N	Valid	39	39	39	39	39
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		.44	.26	.67	.64	.72

**Statistics**

		Soal_46	Soal_47	Soal_48	Soal_49	Soal_50
N	Valid	39	39	39	39	39
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		.64	.46	.41	.79	.87

**Statistics**

		Soal_51	Soal_52	Soal_53	Soal_54	Soal_55
N	Valid	39	39	39	39	39
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		.62	.79	.74	.67	.28

**Statistics**

		Soal_56	Soal_57	Soal_58	Soal_59	Soal_60
N	Valid	39	39	39	39	39
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		.79	.54	.69	.36	.64

5. HASIL ANALISIS UJI DAYA BEDA MENGGUNAKAN EXCEL

NO.	NAMA	NOMOR SOAL																															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
1	R9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0		
2	R19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0		
3	R21	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1		
4	R4	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1		
5	R25	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0		
6	R28	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1		
7	R39	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0		
8	R18	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0		
9	R3	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1		
10	R33	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0		
11	R29	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1		
12	R10	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0		
13	R26	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	
14	R24	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	
15	R1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	
16	R5	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	
17	R6	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	
18	R12	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	
19	R11	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	
20	R16	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	
21	R22	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	
22	R17	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	
23	R2	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	
24	R31	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	
25	R34	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	
26	R13	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	
27	R27	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1
28	R15	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0
29	R37	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0
30	R35	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0
31	R23	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
32	R32	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0
33	R8	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
34	R7	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1
35	R14	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	
36	R20	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
37	R36	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
38	R30	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
39	R38	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0
Ba		9	11	12	9	20	18	20	20	18	9	14	16	18	10	9	10	9	19	10	16	11	20	7	12	7	8	13	12	11	7		
Bp		7	1	9	0	11	9	11	9	2	7	10	10	11	8	8	3	6	10	7	7	6	14	6	8	0	6	7	3	1	10	6	
Pa		0,45	0,55	0,6	0,45	1	0,9	1	1	0,9	0,45	0,7	0,8	0,9	0,5	0,45	0,5	0,45	0,95	0,5	0,8	0,55	1	0,35	0,6	0,35	0,4	0,65	0,6	0,55	0,35		
Pb		0,3684	0,0526	0,4737	0,0000	0,5789	0,4737	0,5789	0,4737	0,1053	0,3684	0,5263	0,5263	0,5789	0,4211	0,4211	0,1579	0,3158	0,5263	0,0000	0,3684	0,3158	0,7368	0,3158	0,0000	0,3158	0,3684	0,1579	0,0526	0,5263	0,3158		
D		0,0816	0,4974	0,1263	0,4500	0,4211	0,4263	0,4211	0,5263	0,7947	0,0816	0,1737	0,2737	0,3211	0,0789	0,0289	0,3421	0,1342	0,4237	0,5000	0,4316	0,2342	0,2632	0,0342	0,6000	0,0342	0,0316	0,4921	0,5474	0,0237	0,0342		
Keterangan		Jelek	Baik	Jelek	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Sangat Jelek	Jelek	Cukup	Cukup	Jelek	Jelek	Cukup	Jelek	Baik	Baik	Baik	Cukup	Cukup	Jelek	Baik	Jelek	Jelek	Baik	Baik	Jelek	Jelek			





## LAMPIRAN 23

## REKAPITULASI HASIL ANALISIS SOAL UJI COBA

Butir Soal	Taraf Kesukaran		Validitas			Daya beda		Keterangan
	Mean	Keterangan	Pearson Correlation	R tabel	Keterangan	Daya beda	Keterangan	
Soal 1	0,41	Sedang	0,088	0,316	Tidak Valid	0,08	Jelek	Ditolak
Soal 2	0,31	Sukar	0,722	0,316	Valid	0,49	Baik	Diterima
Soal 3	0,54	Sedang	0,076	0,316	Tidak Valid	0,12	Jelek	Ditolak
Soal 4	0,23	Sukar	0,654	0,316	Valid	0,45	Baik	Diterima
Soal 5	0,79	Mudah	0,500	0,316	Valid	0,42	Baik	Diterima
Soal 6	0,69	Sedang	0,428	0,316	Valid	0,42	Baik	Diterima
Soal 7	0,79	Mudah	0,578	0,316	Valid	0,42	Baik	Diterima
Soal 8	0,74	Mudah	0,622	0,316	Valid	0,52	Baik	Diterima
Soal 9	0,51	Sedang	0,757	0,316	Valid	0,79	Sangat Baik	Diterima
Soal 10	0,41	Sedang	0,220	0,316	Tidak Valid	0,08	Jelek	Ditolak
Soal 11	0,62	Sedang	0,205	0,316	Tidak Valid	0,17	Jelek	Ditolak
Soal 12	0,67	Sedang	0,335	0,316	Valid	0,27	Cukup	Diterima
Soal 13	0,74	Sedang	0,540	0,316	Valid	0,32	Cukup	Diterima

Soal 14	0,46	Sedang	0,145	0,316	Tidak Valid	0,07	Jelek	Ditolak
Soal 15	0,44	Sedang	0,030	0,316	Tidak Valid	0,02	Jelek	Ditolak
Soal 16	0,33	Sedang	0,513	0,316	Valid	0,34	Cukup	Diterima
Soal 17	0,38	Sedang	0,188	0,316	Tidak Valid	0,13	Jelek	Ditolak
Soal 18	0,74	Mudah	0,566	0,316	Valid	0,42	Baik	Diterima
Soal 19	0,26	Sukar	0,721	0,316	Valid	0,5	Baik	Diterima
Soal 20	0,59	Sedang	0,397	0,316	Valid	0,43	Baik	Diterima
Soal 21	0,44	Sedang	0,321	0,316	Valid	0,23	Cukup	Diterima
Soal 22	0,87	Mudah	0,420	0,316	Valid	0,26	Cukup	Diterima
Soal 23	0,33	Sedang	-0,064	0,316	Tidak Valid	0,03	Jelek	Ditolak
Soal 24	0,31	Sukar	0,712	0,316	Valid	0,6	Baik	Diterima
Soal 25	0,33	Sedang	0,237	0,316	Tidak Valid	0,03	Jelek	Ditolak
Soal 26	0,38	Sedang	0,133	0,316	Tidak Valid	0,03	Jelek	Ditolak
Soal 27	0,41	Sedang	0,618	0,316	Valid	0,49	Baik	Diterima
Soal 28	0,33	Sedang	0,633	0,316	Valid	0,54	Baik	Diterima
Soal 29	0,54	Sedang	0,103	0,316	Tidak Valid	0,02	Jelek	Ditolak
Soal 30	0,33	Sedang	0,056	0,316	Tidak Valid	0,03	Jelek	Ditolak
Soal 31	0,62	Sedang	0,343	0,316	Valid	0,37	Cukup	Diterima

Soal 32	0,23	Sukar	0,665	0,316	Valid	0,45	Baik	Diterima
Soal 33	0,59	Sedang	0,397	0,316	Valid	0,22	Cukup	Diterima
Soal 34	0,56	Sedang	0,636	0,316	Valid	0,58	Baik	Diterima
Soal 35	0,21	Sukar	0,418	0,316	Valid	0,19	Jelek	Ditolak
Soal 36	0,44	Sedang	0,525	0,316	Valid	0,43	Baik	Diterima
Soal 37	0,41	Sedang	0,060	0,316	Tidak Valid	0,08	Jelek	Ditolak
Soal 38	0,82	Mudah	0,477	0,316	Valid	0,36	Cukup	Diterima
Soal 39	0,28	Sukar	0,473	0,316	Valid	0,34	Cukup	Diterima
Soal 40	0,36	Sedang	0,151	0,316	Tidak Valid	0,08	Jelek	Ditolak
Soal 41	0,44	Sedang	0,071	0,316	Tidak Valid	0,02	Jelek	Ditolak
Soal 42	0,26	Sukar	0,026	0,316	Tidak Valid	-0,01	Jelek	Ditolak
Soal 43	0,67	Sedang	0,459	0,316	Valid	0,27	Cukup	Diterima
Soal 44	0,64	Sedang	0,801	0,316	Valid	0,73	Sangat Baik	Diterima
Soal 45	0,72	Mudah	0,726	0,316	Valid	0,57	Baik	Diterima
Soal 46	0,64	Sedang	0,590	0,316	Valid	0,53	Baik	Diterima
Soal 47	0,46	Sedang	0,416	0,316	Valid	0,38	Cukup	Diterima
Soal 48	0,41	Sedang	0,536	0,316	Valid	0,49	Baik	Diterima
Soal 49	0,79	Mudah	0,361	0,316	Valid	0,21	Cukup	Diterima

Soal 50	0,87	Mudah	0,386	0,316	Valid	0,26	Cukup	Diterima
Soal 51	0,62	Sedang	0,459	0,316	Valid	0,48	Baik	Diterima
Soal 52	0,79	Mudah	0,584	0,316	Valid	0,42	Baik	Diterima
Soal 53	0,74	Mudah	0,174	0,316	Tidak Valid	0,21	Cukup	Ditolak
Soal 54	0,67	Sedang	0,555	0,316	Valid	0,47	Baik	Diterima
Soal 55	0,28	Sukar	0,213	0,316	Tidak Valid	0,24	Cukup	Ditolak
Soal 56	0,79	Mudah	0,439	0,316	Valid	0,42	Baik	Diterima
Soal 57	0,54	Sedang	0,662	0,316	Valid	0,74	Sangat Baik	Diterima
Soal 58	0,69	Sedang	0,355	0,316	Valid	0,22	Cukup	Diterima
Soal 59	0,36	Sedang	0,221	0,316	Tidak Valid	0,08	Jelek	Ditolak
Soal 60	0,64	Sedang	0,730	0,316	Valid	0,73	Sangat Baik	Diterima

**LAMPIRAN 24****SOAL PRETEST DAN POSTTEST****TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Satuan Pendidikan : SDN 1 Gribig

Kelas/ Semester : IV/2

Muatan Pelajaran : IPA

Materi Pokok : Gaya

**Petunjuk mengerjakan soal:**

1. Tulislah identitas pada lembar jawaban yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti.
3. Kerjakan soal dengan memberikan tanda silang (X) pada salah satu pilihan jawaban a, b, c, atau d yang dianggap paling benar.
4. Apabila ingin mengganti jawaban, coretlah dengan dua garis sejajar memotong pada jawaban yang salah dan beri tanda silang pada jawaban yang dianggap benar.
  - a. Contoh: Pilihan semula     :~~X~~ b c d
  - b. Dibetulkan menjadi       :~~X~~~~X~~ c d
5. Periksa kembali pekerjaanmu sebelum diserahkan kepada guru.

**Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberikan tanda silang (X) pada salah satu huruf a, b, c, atau d pada lembar jawaban yang telah disediakan!**

1. Di bawah ini kegiatan yang *tidak* termasuk gaya adalah

a.



c.



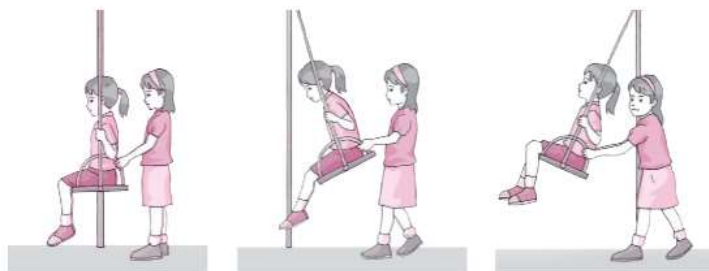
b.



d.



2. Perhatikan gambar di bawah ini!



Kegiatan pada gambar di atas disebut....

- a. Gaya
  - b. Gerak
  - c. Angin
  - d. Tenaga
3. Di bawah ini adalah gaya yang termasuk tarikan, kecuali....
- a. Menutup pintu
  - b. Menarik gerobak
  - c. Menarik pintu
  - d. Menarik benang layang-layang
4. Bola dapat bergerak atau berhenti jika....
- a. Dibiarkan saja
  - b. Diberi gaya
  - c. Dipanaskan
  - d. Ditangkap saja
5. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gaya yang dilakukan orang pada gambar tersebut adalah....

- a. Dorongan

- b. Tarikan
  - c. Tolakan
  - d. Tenaga
6. Kegiatan yang *tidak* berhubungan dengan gaya adalah....
- a. Tomi memahat batu
  - b. Yudi mengayuh sepeda
  - c. Rafa menonton balap sepeda
  - d. Budi mendorong meja makan
7. Perhatikan kegiatan di bawah ini!
- 1) Rani mendorong kursi
  - 2) Rudi menarik senar layang-layang
  - 3) Indri melempar batu
  - 4) Indra menarik tempat tidur di kamar
  - 5) Edo membuka pintu

Gaya yang termasuk dorongan adalah....

- a. 1, 3, 5
  - b. 1, 2, 3
  - c. 1, 4, 5
  - d. 3, 4, 5
8. Gaya yang timbul karena sifat elastis disebut gaya....
- a. Magnet
  - b. Gravitasi
  - c. Pegas
  - d. Otot
9. Perhatikan tabel berikut!

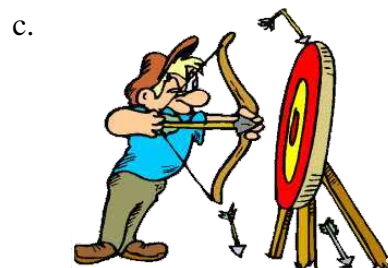
	Macam gaya		Pengertian
1	Gaya magnet	X	gaya yang ditimbulkan oleh tarikan bumi.
2	Gaya gravitasi	Y	gaya yang dihasilkan oleh tenaga otot.
3	Gaya otot	Z	gaya yang ditimbulkan oleh tarikan atau dorongan dari magnet.



Manakah pasangan yang tepat pada tabel di atas?

- a. 1Z, 2Y, 3X
- b. 1X, 2Z, 3Y
- c. 2X, 3Y, 1Z
- d. 2X, 3Z, 1Y

10. Kegiatan yang termasuk gaya pegas adalah....



11. Perhatikan contoh gaya di bawah ini!

- 1) Habib dan Lukmi sedang membantu Ayah untuk mendorong gerobak.
- 2) Sarah dan teman-temannya sedang berlatih memanah.
- 3) Edi dan keluarga sedang menaiki dokar yang ditarik oleh kuda.
- 4) Nita sedang berlari di pagi hari.
- 5) Pohon rambutan milik Pak Sugeng berjatuh di tanah.

Yang termasuk gaya otot pada kegiatan di atas adalah....

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

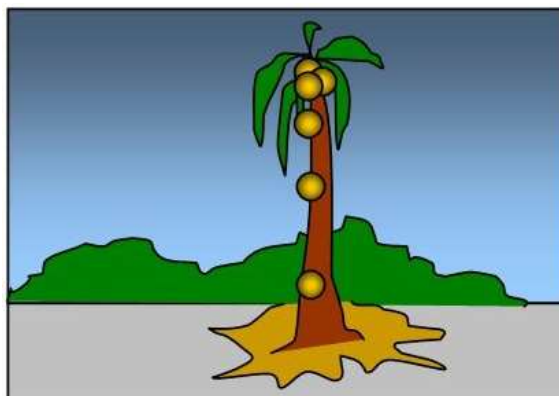
12. Berikut ini contoh macam-macam gaya!

	Macam-macam gaya		Contoh gaya
1	Gaya listrik	A	Paku yang tertarik oleh magnet
2	Gaya magnet	B	Gesekan antara bola dan tanah
3	Gaya gesek	C	Tv yang menyala

Pasangan yang sesuai adalah....

- a. 1A, 2B, 3C
- b. 2A, 3C, 1B
- c. 1C, 2B, 3A
- d. 1C, 2A, 3B

13. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gaya yang terjadi pada buah kelapa tersebut adalah....

- a. Gaya jatuh
- b. Gaya gravitasi
- c. Gaya angin
- d. Gaya otot

14. Berikut ini yang **bukan** merupakan jenis alat yang dapat ditarik oleh magnet adalah...

- a. Gunting, panci, almari
- b. Kompas, kursi, dynamo
- c. Meja, pintu, kursi

d. Kompas, panci, pisau

15. Gerakan kelereng yang menggelinding di lantai, makin lama makin lambat, dan akhirnya berhenti. Hal ini terjadi akibat bekerjanya gaya....

- a. Otot
- b. Magnet
- c. Gravitasi
- d. Gesek

16. Perhatikan gambar dibawah ini!



Pada gambar di atas merupakan contoh gaya....

- a. Magnet
- b. Pegas
- c. Listrik
- d. Gesek

17. Perhatikan tabel di bawah ini

	Macam-macam gaya		Contoh gaya
1	Gaya otot	A	Beni senang mengikuti olahraga memanah
2	Gaya gravitasi	B	Rudi dan mawar setiap pagi selalu melakukan olahraga lari
3	Gaya pegas	C	Pohon di rumah Ani daunnya selalu berguguran

Pasangan yang sesuai adalah....

- a. 1A, 2B, 3C
- b. 1B, 2A, 3C
- c. 1C, 2B, 3C

d. 1B, 2C, 3A

18. Gaya pegas terdapat pada benda yang mempunyai sifat....

- a. Lunak
- b. Elastis
- c. Keras
- d. Lemah

19. Berikut ini yang merupakan keadaan benda di dalam air yang dipengaruhi oleh gaya, kecuali....

- a. Tenggelam, melayang terapung
- b. Tenggelam, melayang, otot
- c. Listrik, tenggelam, terapung
- d. Magnet, gravitasi, pegas

20. Perhatikan tabel di bawah ini!

	Keadaan benda		Pengaruh akibat gaya tekan ke atas dan berat benda
1	Terapung	A	Jika gaya tekan ke atas sama dengan berat benda.
2	Melayang	B	Jika gaya tekan ke atas lebih kecil dari berat benda.
3	Tenggelam	C	Jika gaya tekan ke atas lebih besar dari berat benda.

Berikut ini pasangan yang sesuai adalah....

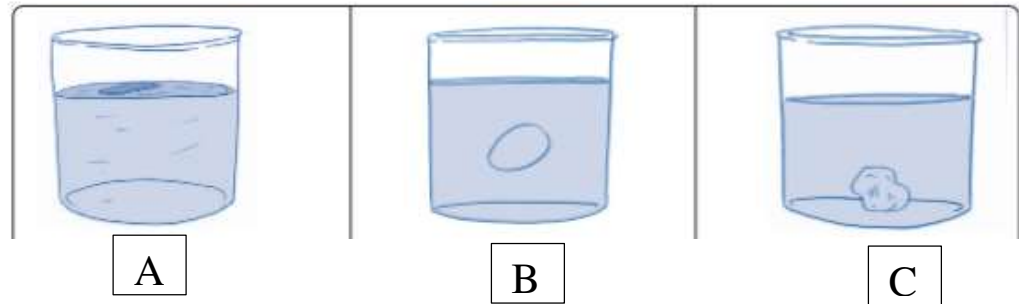
- a. 1C, 2B, 3A
- b. 1C, 2A, 3B
- c. 1A, 2B, 3C
- d. 1C, 2B, 3A

21. Kapal laut yang besar dapat mengapung di permukaan air. Hal tersebut karena adanya....

- a. Gaya gravitasi
- b. Gaya dorong

- c. Gaya tekan ke atas
- d. Gaya pegas

22. Perhatikan gambar berikut!



Keadaan benda dalam air pada gelas A, B, C secara berurutan adalah....

- a. Terapung, tenggelam, melayang
  - b. Terapung, melayang, tenggelam
  - c. Melayang, terapung, tenggelam
  - d. Tenggelam, melayang, terapung
23. Contoh alat transportasi yang memanfaatkan gaya tekan ke atas adalah....
- a. Perahu
  - b. Mobil
  - c. Bus
  - d. Kereta api

**Pertanyaan untuk soal nomor 24 dan 25**

Perhatikan benda-benda di bawah ini!

- 1) Batu
- 2) Besi
- 3) Kertas
- 4) Paku
- 5) Plastik
- 6) Cincin
- 7) Daun
- 8) Botol plastik

24. Yang merupakan contoh benda tenggelam adalah....

- a. 1, 2, 4, 8

- b. 1, 2, 4, 6
  - c. 2, 4, 7, 8
  - d. 2, 4, 6, 8
25. Yang merupakan contoh benda terapung adalah....
- a. 3, 5, 6, 7
  - b. 3, 6, 7, 8
  - c. 3, 5, 7, 8
  - d. 5, 6, 7, 8
26. Benda yang semula diam menjadi bergerak dan benda yang bergerak menjadi diam. Hal tersebut merupakan....
- a. Pengertian gaya
  - b. Contoh gaya
  - c. Macam gaya
  - d. Pengaruh gaya
27. Gaya yang bekerja pada sebuah benda selain mempengaruhi gerak benda juga mengubah....
- a. Bentuk benda
  - b. Isi benda
  - c. Jarak benda
  - d. Warna benda
28. Berikut ini yang **bukan** merupakan pengaruh gaya terhadap benda adalah....
- a. Gaya dapat mengubah arah benda
  - b. Gaya dapat mengubah kecepatan benda
  - c. Gaya dapat mengubah warna benda
  - d. Gaya dapat mengubah benda diam menjadi bergerak
29. Perhatikan gambar di bawah ini, menunjukkan bahwa gaya dapat...



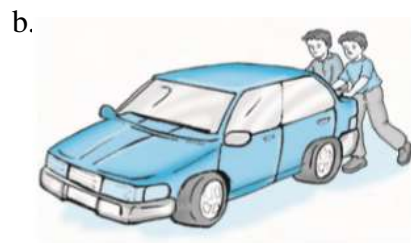
- a. Mengubah benda bergerak menjadi diam
  - b. Mengubah bentuk benda
  - c. Mengubah arah benda
  - d. Mengubah kecepatan benda
30. Motor yang awalnya berjalan tiba-tiba di rem. Hal tersebut menunjukkan bahwa gaya dapat....
- a. Mengubah bentuk benda
  - b. Mengubah arah benda
  - c. Mengubah benda bergerak menjadi diam
  - d. Mengubah benda diam menjadi bergerak
31. Berikut ini yang *tidak* termasuk pengaruh gaya adalah....
- a. Botol plastik menjadi lekuk-lekuk setelah ditekan
  - b. Mobil bergerak berhenti setelah ditahan dari arah berlawanan
  - c. Gerobak yang bergerak setelah didorong
  - d. Kayu menjadi lapuk setelah didiamkan beberapa lama
32. Saat kamu menekan balon yang berisi udara, perubahan yang terjadi adalah....
- a. Perubahan isi
  - b. Perubahan warna
  - c. Perubahan bentuk
  - d. Perubahan gerak
33. Gambar di bawah ini adalah contoh gaya yang dapat....



- a. Menjadikan gerak benda
- b. Mengubah bentuk benda
- c. Menghentikan gerak benda

d. Mengbelokkan arah benda

34. Kegiatan yang menunjukkan bahwa gaya dapat mengubah arah benda adalah....



35. Berikut ini contoh kegiatan gaya!

- 1) Pegas atau per akan berubah bentuk jika dikenai gaya, baik gaya tarik maupun gaya dorong.
- 2) Mobil mogok akan bergerak lebih cepat jika didorong oleh lima orang daripada didorong dua orang.
- 3) Menggelindingkan bola tenis di lantai yang halus akan lebih cepat dibanding menggelindingkan bola di lapangan rumput.
- 4) Telur yang jatuh ke tanah langsung pecah karena berbenturan dengan tanah.
- 5) Gerakan bola di tanah datar berbeda dengan di tanah miring.
- 6) Tanah liat dan plastisin merupakan bahan yang lunak dan dapat digunakan untuk membuat berbagai benda.
- 7) Mobil yang menabrak tiang akan penyok.
- 8) Kayu besar dibelah dengan kapak menjadi kayukayu kecil karena adanya gaya.

Kegiatan yang termasuk gaya dapat merubah bentuk benda adalah....



- a. 1, 3, 5, 6, 7
- b. 1, 2, 5, 6, 8
- c. 1, 4, 6, 7, 8
- d. 1, 2, 3, 4, 5

36. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar tersebut menunjukkan bahwa gaya dapat....

- a. Mengubah arah gerak benda
- b. Mengubah bentuk benda
- c. Mengubah benda diam menjadi bergerak
- d. Mengubah kecepatan benda

37. Berikut ini yang **bukan** termasuk contoh gaya mempengaruhi bentuk benda adalah....

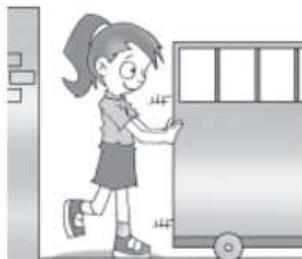
a.



c.



b.



d.



38. Perhatikan contoh pengaruh gaya di bawah ini!

- 1) Botol plastik yang dilekuk-lekuk

- 2) Kiper menangkap bola
- 3) Mobil yang mogok kemudian didorong akan bergerak
- 4) Bola yang menggelinding akibat ditendang akan bergerak
- 5) Sepeda dikayuh akan bergerak

Contoh kegiatan pengaruh gaya yang dapat mengubah benda bergerak adalah....

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

39. Contoh dari gaya dapat mengubah arah benda adalah....

- a. Memukul kok raket
- b. Melempar bola ke atas
- c. Memukul bola tenis ke dinding
- d. Menarik kursi

40. Besi yang dipanaskan dan dipukul akan menjadi pipih. Hal tersebut menunjukkan bahwa gaya....

- a. Mengubah berat benda
- b. Mengubah bentuk benda
- c. Mengubah warna benda
- d. Mengubah gerak benda

**LAMPIRAN 25****KUNCI JAWABAN SOAL PRETEST DAN POSTTEST**

No.	Jawaban	No.	Jawaban	No.	Jawaban	No.	Jawaban
1.	C	11.	B	21.	C	31.	D
2.	A	12.	D	22.	B	32.	C
3.	A	13.	B	23.	A	33.	A
4.	B	14.	C	24.	B	34.	A
5.	B	15.	D	25.	C	35.	C
6.	C	16.	C	26.	D	36.	B
7.	B	17.	D	27.	A	37.	B
8.	C	18.	B	28.	C	38.	A
9.	C	19.	D	29.	B	39.	A
10.	C	20.	B	30.	C	40.	B

**LAMPIRAN 26****PEDOMAN PENSKORAN SOAL *PRETEST* DAN *POSTTEST***

1. Jik jawaban benar diberi skor 1
2. Jika jawaban salah diberi skor 0

$$S = R$$

(Arikunto, 2013:188)

**Keterangan:**

S = *Score*

R = *Right*

Skor maksimal : 40

Skor minimal : 0

**Penilaian**

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor benar}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

**LAMPIRAN 27****DAFTAR NAMA SISWA UJI COBA SOAL**

No.	Nama Siswa	Kode
1.	TMW	R1
2.	KK	R2
3.	AF	R3
4.	ANM	R4
5.	AI	R5
6.	AES	R6
7.	AK	R7
8.	APR	R8
9.	AFN	R9
10.	ANF	R10
11.	ABU	R11
12.	ADP	R12
13.	BNA	R13
14.	DK	R14
15.	DRA	R15
16.	DPH	R16
17.	FAP	R17
18.	FAP	R18
19.	GAH	R19
20.	KMK	R20
21.	LIA	R21
22.	MPO	R22
23.	MS	R23
24.	MAG	R24
25.	MTA	R25
26.	MABK	R26

27.	MHH	R27
28.	MNNP	R28
29.	MKS	R29
30.	NEN	R30
31.	PDM	R31
32.	RDC	R32
33.	RAS	R33
34.	SAR	R34
35.	WFS	R35
36.	SO	R36
37.	ZNK	R37
38.	JDR	R38
39.	MH	R39

**LAMPIRAN 28****DAFTAR NAMA SISWA UJI PEMAKAIAN**

No.	Nama Siswa	Kode
1.	TMW	S1
2.	KK	S2
3.	AF	S3
4.	ANM	S4
5.	AI	S5
6.	AES	S6
7.	AK	S7
8.	APR	S8
9.	AFN	S9
10.	ANF	S10
11.	ABU	S11
12.	ADP	S12
13.	BNA	S13
14.	DK	S14
15.	DRA	S15
16.	DPH	S16
17.	FAP	S17
18.	FAP	S18
19.	GAH	S19
20.	KMK	S20
21.	LIA	S21
22.	MPO	S22
23.	MS	S23
24.	MAG	S24
25.	MTA	S25
26.	MABK	S26

27.	MHH	S27
28.	MNNP	S28
29.	MKS	S29
30.	NEN	S30
31.	PDM	S31
32.	RDC	S32
33.	RAS	S33
34.	SAR	S34
35.	WFS	S35
36.	SO	S36
37.	ZNK	S37
38.	JDR	S38
39.	MH	S39



## LAMPIRAN 29

## LEMBAR VALIDASI PENILAIAN AHLI MEDIA

**INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN DESAIN DAN KOMPONEN  
PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD BERBANTUAN EDUTAINMENT  
PADA PEMBELAJARAN IPA**

**Tahap I**

Nama : ERIK ADITIA ISMAYA

NIP/NIDN: 0623038604

Asala Instansi : Universitas Munia Kudus

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda checklist (√) pada salah satu kolom Ya/Ada atau Tidak.
3. Setelah mengisi semua item pada angket, Bapak/Ibu dimohon memberikan catatan untuk perbaikan pengembangan media flash card berbantuan edutainment untuk meningkatkan pembelajaran IPA yang telah disediakan.

No.	Aspek Penilaian	Jawaban		Catatan untuk Perbaikan
		Ya	Tidak	
1.	Komponen kelayakan isi			
	1. Relevan dengan KI, KD, dan Indikator	✓		
	2. Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	✓		
	3. Memuat materi gaya	✓		
	4. Penyajian materi pembelajaran runtut, jelas, logis	✓		
2.	Komponen penyajian			
	1. Sesuai dengan KI, KD, dan Indikator	✓		

	2. Menyajikan isi atau konten yang sesuai dengan materi gaya	✓		
	3. Media mudah digunakan oleh siswa dan guru	✓		
	4. Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	✓		
3.	Mutu Teknis	Ya	Tidak	
	1. Desain tampilan visual menarik, teks, dan gambar terlihat jelas	✓		lihat catatan
	2. Semua elemen pada media berfungsi dengan baik.	✓		

Catatan:

Kartu pertanyaan nomor 2, 4, 6, 9, dan 19 perlu di perbaiki karena dinilai

Keterangan:

Media *flash card* berbantuan *edutainment* dikatakan lolos penilaian tahap I apabila semua butir dalam instrument penilaian mendapat "nilai" atau respon positif (Ya). Selanjutnya validator ahli melakukan penilaian tahap II dengan mengisi lembar instrumen penilaian menurut bidang keahliannya.

Kudus, ~~12 Maret~~ 12 Maret 2020

Validator

*ERIK*

ERIK ADITIA ISMAYA

NIP.

INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN KELAYAKAN  
PENYAJIAN UNTUK AHLI MEDIA FLASH CARD BERBANTUAN  
EDUTAINMENT PADA PEMBELAJARAN IPA

Tahap II

Nama : ERIK ADITIA ISMAYA  
NIP/NIDN : 0623038604  
Asal Instansi : Universitas Muarua Kudus

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indicator dengan memberi tanda checklist (√) pada kolom skala penilaian dengan interval penilaian sebagai berikut:  
Skor 1: kurang baik  
Skor 2: cukup baik  
Skor 3: baik  
Skor 4: sangat baik
3. Setelah mengisi semua item angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan Media Flash card berbantuan edutainment untuk meningkatkan pembelajaran IPA.
4. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk menilai Media flash card berbantuan edutainment ini saya mengucapkan terima kasih.

Indikator	Deskriptor	Skor				Catatan (bila diperlukan)
		1	2	3	4	
Media sesuai dengan KI, KD, dan Indikator	1. Menampilkan KI, KD, dan Indikator Pembelajaran.				✓	
	2. Menampilkan gambar yang sesuai dengan materi.			✓		
	3. Media flash card berbantuan edutainment		✓			
	4. Gambar dalam media sesuai dengan pembahasan materi.			✓		
Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	1. Materi yang disajikan sesuai dengan indikator.				✓	
	2. Gambar terlihat jelas dan logis.			✓		
	3. Teks terlihat jelas dan logis.				✓	
	4. Keseluruhan tampilan media menarik.				✓	
Media mudah digunakan oleh guru dan siswa.	1. Media mudah digunakan dalam proses pembelajaran.				✓	
	2. Petunjuk penggunaan media jelas.				✓	
	3. Kartu dan kotak mudah digunakan				✓	

	4. Media sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				✓	
Desain tampilan visual menarik.	1. Desain tampilan media menarik minat belajar siswa.				✓	
	2. Penyajian media dilengkapi gambar yang sesuai materi gaya.				✓	
	3. Perpaduan warna, gambar, dan teks menarik.				✓	
	4. Teks dan gambar terlihat jelas.			✓		
Jumlah skor						

Skor minimal : 0

Skor maksimal : 64

Presentase skor sebagai berikut:  $NP = \frac{R}{SM} \times 100\% = \frac{58}{64} \times 100\% = 90,625\%$

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau dihasilkan

R = skor mental yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum idela dari tes yang bersangkutan

## Kriteria penilaian validasi ahli:

Persentase	Kriteria
76%-100%	Sangat layak ✓
51%-75%	Layak
26%-50%	Cukup layak
0%-25%	Kurang layak

Kritik dan saran:

Saya belum bisa memahami data Edutainment yang dimaksud. Apa sambutan dengan gambar nya, materi nya atau apa?

Kedus Soreng, 12 Maret 2020

Validator



NIP/NIDN 0623638604

## LAMPIRAN 30

## LEMBAR VALIDASI PENILAIAN AHLI MATERI

**INSTRUMEN PENILAIAN KOMPONEN VALIDITAS MATERI OLEH  
AHLI MATERI MEDIA *FLASH CARD* BERBANTUAN *EDUTAINMENT*  
DALAM PEMBELAJARAN IPA**

Judul Penelitian : Media *Flash Card* Berbantuan *Edutainment* untuk Meningkatkan Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus

Subjek Penelitian : SDN 1 Gribig Gebog Kudus

Materi Pokok : Tema 7 Indahny Keberagaman Di Negeriku

Peneliti : Amelia Dewanti

Validator : Dr. Sri Sukstyorini, M.Pd

Asal Instansi : Universitas Negeri Semarang

Tanggal : 30 April 2020

**Petunjuk Penggunaan**

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda check list (√) pada kolom 1,2,3 dan 4 sesuai dengan deskriptor skor penilaian terlampir.
3. Setelah mengisi angket, Bapak/ Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan pengembangan media flash card berbantuan edutainment untuk meningkatkan pembelajaran IPA yang telah disediakan.

No	Aspek penilaian	Skor Penilaian				Catatan (Bila diperlukan)
		1	2	3	4	
1.	Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.					
	1. Materi yang disampaikan sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar			✓		
	2. Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓		
	3. Materi yang disampaikan sesuai dengan sintaks Inquiry Learning			✓		
	4. Materi dalam IPA mengandung hakikat IPA (sikap proses, produk, aplikasi)			✓		
2.	Kejelasan sajian materi	1	2	3	4	
	1. Materi yang disampaikan runtut (mudah ke sulit)				✓	
	2. Ketercapaian pesan media flash card dengan tepat			✓		
	3. Kesesuaian media dengan materi			✓		
3.	Kesesuaian dengan taraf berfikir siswa.	1	2	3	4	
	1. Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SD			✓		



4.	Siswa berpikir tingkat tinggi (HOTS)	1	2	3	4	
	1. Dapat memacu siswa untuk berpikir tingkat tinggi (HOT)			✓		

Skor minimal : 0

Skor maksimal : 36

Presentase skor sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% = \frac{26}{36} \times 100\% = 72,2\%$$

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimum idela dari tes yang bersangkutan

Kriteria penilaian validasi ahli:

Persentase	Kriteria
76%-100%	Sangat layak ✓
51%-75%	Layak
26%-50%	Cukup layak
0%-25%	Kurang layak

Kritik dan saran:

Tujuan  
 Kisi: soal & soal y di ulangi  
 Sumber belajar:  
 Materi IPA

Semarang, 30 April 2020

Validator

  
 Dr. Sri Sulistyorini, M.Pd

NIP. 19580517 198303 2 002

**LAMPIRAN 31****REKAPITULASI INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA  
*FLASH CARD* BERBANTUAN *EDUTAINMENT*****TAHAP 1**

<b>No</b>	<b>Validator</b>	<b>Validasi Penilaian</b>	<b>Jumlah Skor</b>
1.	Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M. A.	Desain dan Komponen	10
Jumlah			10
Rata-rata			1
Presentase			100%
Kriteria			Sangat layak

## LAMPIRAN 32

**REKAPITULASI INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA  
FLASH CARD BERBANTUAN EDUTAINMENT**

No	Validator	Validasi Penilaian
1.	Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M. A.	Media
2.	Dr. Sri Sulistyorini, M.Pd	Materi

## TAHAP II

Indikator	Komponen	
	Media	Materi
1	12	12
2	15	10
3	16	3
4	15	3
Jumlah Skor	58	28
Rata-Rata	14,5	7
Presentase	90,62%	77,7%
Kriteria	Sangat layak	Sangat layak

**Rumus:**

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Kriteria penilaian validasi ahli

Persentase	Kriteria
<b>76% - 100%</b>	Sangat layak
<b>51% - 75%</b>	Layak
<b>26% - 50%</b>	Cukup Layak
<b>0% - 25%</b>	Kurang Layak

**Perhitungan penilaian komponen oleh ahli media**

$$\begin{aligned} NP &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\ &= \frac{58}{64} \times 100\% \\ &= 90,62\% \end{aligned}$$

Kriteria sangat layak

**Perhitungan penilaian komponen oleh ahli materi**

$$\begin{aligned} NP &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\ &= \frac{28}{36} \times 100\% \\ &= 77,77\% \end{aligned}$$

Kriteria sangat layak

## LAMPIRAN 33

## REKAPITULASI ANGGKET TANGGAPAN GURU UJI COBA PRODUK

No.	Aspek yang ditanyakan	Skor
1.	Tampilan media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> menarik.	Ya
2.	Gambar dalam media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> dapat terlihat jelas.	Ya
3.	Teks dalam media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> dapat terbaca dengan jelas.	Ya
4.	Media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> menggunakan warna-warna cerah dan menarik.	Ya
5.	Aturan permainan mudah dimengerti.	Ya
6.	Media <i>flash card</i> pembelajaran IPA dapat dimainkan individu maupun kelompok.	Ya
7.	Penggunaan media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> meningkatkan minat belajar.	Ya
8.	Materi dalam media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> cukup lengkap.	Ya
9.	Materi dalam media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> mudah dipahami.	Ya
10.	Menambah pengetahuan tentang materi gaya	Ya
11.	Soal yang disajikan sesuai indikator yang akan dicapai.	Ya
12.	Soal pada media media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> mudah dipahami	Ya
13.	Soal pada media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> menumbuhkan kemampuan berfikir.	Ya
14.	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami.	Ya
15.	Penggunaan kalimat mudah dimengerti.	Ya

<b>Jumlah total</b>	15
<b>Presentase</b>	100%
<b>Kriteria</b>	Sangat Efektif

## LAMPIRAN 34

## REKAPITULASI ANKET TANGGAPAN SISWA UJI COBA PRODUK

No.	Aspek yang ditanyakan	Jawaban	Jawaban
		Ya	Tidak
1.	Tampilan media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> menarik.	20	0
2.	Gambar dalam media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> dapat terlihat jelas.	20	0
3.	Teks dalam media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> dapat terbaca dengan jelas.	20	0
4.	Media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> menggunakan warna-warna cerah dan menarik.	20	0
5.	Aturan permainan mudah dimengerti.	20	0
6.	Media <i>flash card</i> pembelajaran IPA dapat dimainkan individu maupun kelompok.	20	0
7.	Penggunaan media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> meningkatkan minat belajar.	20	0
8.	Materi dalam media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> cukup lengkap.	20	0
9.	Materi dalam media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> mudah dipahami.	20	0
10.	Menambah pengetahuan tentang materi gaya	20	0
11.	Soal yang disajikan sesuai indikator yang akan dicapai.	20	0
12.	Soal pada media media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> mudah dipahami	20	0
13.	Soal pada media <i>flash card</i> berbantuan <i>edutainment</i> menumbuhkan kemampuan berfikir.	20	0



14.	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami.	20	0
15.	Penggunaan kalimat mudah dimengerti.	20	0
<b>Jumlah total</b>		300	
<b>Presentase</b>		100%	
<b>Kriteria</b>		Sangat Efektif	

## LAMPIRAN 35

REKAPITULASI HASIL BELAJAR *PRETEST*

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	S1	50	Tidak Tuntas
2.	S2	52,5	Tidak Tuntas
3.	S3	70	Tidak Tuntas
4.	S4	60	Tidak Tuntas
5.	S5	55	Tidak Tuntas
6.	S6	57,5	Tidak Tuntas
7.	S7	72,5	Tidak Tuntas
8.	S8	65	Tidak Tuntas
9.	S9	70	Tidak Tuntas
10.	S10	75	Tuntas
11.	S11	62,5	Tidak Tuntas
12.	S12	72,5	Tidak Tuntas
13.	S13	65	Tidak Tuntas
14.	S14	67,5	Tidak Tuntas
15.	S15	57,5	Tidak Tuntas
16.	S16	60	Tidak Tuntas
17.	S17	80	Tuntas
18.	S18	70	Tidak Tuntas
19.	S19	62,5	Tidak Tuntas
20.	S20	67,5	Tidak Tuntas
21.	S21	62,5	Tidak Tuntas
22.	S22	77,5	Tuntas
23.	S23	57,5	Tidak Tuntas
24.	S24	65	Tidak Tuntas
25.	S25	70	Tidak Tuntas
26.	S26	55	Tidak Tuntas
27.	S27	52,5	Tidak Tuntas
28.	S28	65	Tidak Tuntas
29.	S29	75	Tuntas
30.	S30	80	Tuntas
31.	S31	75	Tuntas
32.	S32	62,5	Tidak Tuntas
33.	S33	50	Tidak Tuntas
34.	S34	67,5	Tidak Tuntas
35.	S35	65	Tidak Tuntas
36.	S36	77,5	Tuntas
37.	S37	52,5	Tidak Tuntas
38.	S38	75	Tuntas
39.	S39	55	Tidak Tuntas

## LAMPIRAN 36

REKAPITULASI HASIL BELAJAR *POSTTEST*

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	S1	65	Tidak Tuntas
2.	S2	77,5	Tuntas
3.	S3	80	Tuntas
4.	S4	85	Tuntas
5.	S5	82,5	Tuntas
6.	S6	80	Tuntas
7.	S7	75	Tuntas
8.	S8	72,5	Tidak Tuntas
9.	S9	85	Tuntas
10.	S10	92,5	Tuntas
11.	S11	75	Tuntas
12.	S12	77,5	Tuntas
13.	S13	80	Tuntas
14.	S14	85	Tuntas
15.	S15	82,5	Tuntas
16.	S16	75	Tuntas
17.	S17	95	Tuntas
18.	S18	80	Tuntas
19.	S19	70	Tidak Tuntas
20.	S20	77,5	Tuntas
21.	S21	82,5	Tuntas
22.	S22	90	Tuntas
23.	S23	67,5	Tidak Tuntas
24.	S24	75	Tuntas
25.	S25	85	Tuntas
26.	S26	85	Tuntas
27.	S27	77,5	Tuntas
28.	S28	70	Tidak Tuntas
29.	S29	95	Tuntas
30.	S30	92,5	Tuntas
31.	S31	95	Tuntas
32.	S32	75	Tuntas
33.	S33	77,5	Tuntas
34.	S34	72,5	Tidak Tuntas
35.	S35	80	Tuntas
36.	S36	92,5	Tuntas
37.	S37	82,5	Tuntas
38.	S38	87,5	Tuntas
39.	S39	80	Tuntas

### LAMPIRAN 37

#### UJI NORMALITAS *PRETEST* DAN *POSTTEST*

##### Hipotesis

Ho : Berdistribusi normal

Ha : Tidak Berdistribusi normal

##### Kriteria

Data dikatakan berdistribusi normal jika Ho di terima yaitu apabila  $t_{tabel} > 0,05$

Dalam penelitian ini  $\alpha = 0,05$

Perhitungan dengan berbantuan aplikasi SPSS 21, diperoleh hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

**Tabel 4.15** Uji Normalitas Nilai *Pretest* dan *Posttest*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.094	39	.200 <sup>*</sup>	.961	39	.189
Posttest	.100	39	.200 <sup>*</sup>	.967	39	.303

a. Lilliefors Significance Correction

\*. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel 4.15 diketahui bahwa nilai *sig* pada kolom *shapiro wilk* menunjukkan  $sig > 0,05$  baik itu nilai *pretest* maupun *posttest*. Nilai *pretest* mempunyai nilai *sig* sebesar 0,189 dan nilai *posttest* mempunyai nilai *sig* sebesar 0,303. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

### LAMPIRAN 38

#### UJI PERBEDAAN RATA-RATA *PRETEST* DAN *POSTTEST*

Uji perbedaan rata-rata menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 21

dengan hipotesis:

$H_0$  = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan media *flash card* berbantuan *edutainment*.

$H_a$  = Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan media *flash card* berbantuan *edutainment*.

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima sedangkan jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ ,  $H_0$  diterima

Maka diperoleh hasil uji *t-test* sebagai berikut.

Tabel 4.16 Uji Perbedaan Rata-rata *Pretest* dan *Posttest*

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-15.974	7.372	1.180	-18.364	-13.585	-13.533	38	.000

Berdasarkan **tabel** 4.16 hasil uji perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* berbantuan aplikasi SPSS versi 21, menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai  $t_{hitung}$  sebesar 13,533 dan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 2,025, jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada *pretest* dan *posttest*.

**LAMPIRAN 39****UJI PENINGKATAN RATA-RATA (N-GAIN)**

Untuk menghitung nilai *N-Gain* dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{SMI} - \text{Pretest}}$$

**Keterangan :**

SMI : Skor Maksimal Ideal

**Kriteria :**

Kriteria interpretasi indeks *gain* menurut Lestari dan Yudhanegara (2017: 235) sebagai berikut.

**Tabel 3.13** Interpretasi Indeks *Gain*

Nilai N-Gain	Kriteria
$N\text{-gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < N\text{-gain} < 0,70$	Sedang
$N\text{-gain} \leq 0,30$	Rendah

Perhitungan *N-Gain* sebagai berikut:

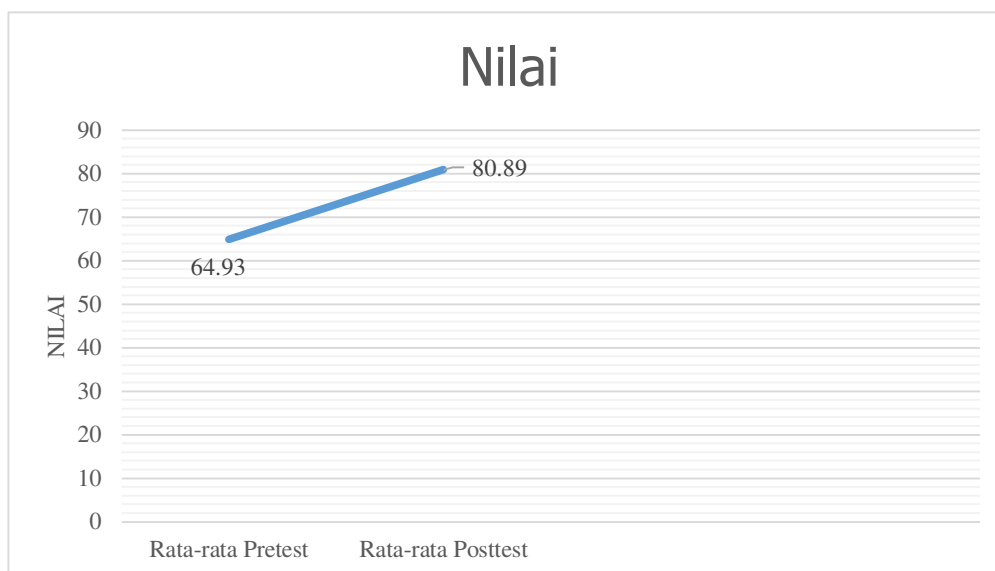
$$N\text{-Gain} = \frac{80,89 - 64,93}{100 - 64,93}$$

$$N\text{-Gain} = 0,455$$

**Tabel 4.17** Hasil Uji Rata-Rata (*N-gain*)

Kategori	Nilai
<i>Pretest</i>	64,93
<i>Posttest</i>	80,89
Selisish rata-rata	15,96
N-gain kelas	0,455
Kriteria	Sedang

Berdasarkan tabel 4.17 diperoleh informasi bahwa peningkatan rata-rata (*gain*) data *pretest* dan *posttest* sebesar 0,455 dengan selisih rata-rata 15,96. Peningkatan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* penggunaan media *flash card* berbantuan *edutainment* disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.



**Diagram 4.4** Peningkatan Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

## LAMPIRAN 40

## SURAT PENELITIAN RISTEK DAN PENDIDIKAN STRATA S1



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Gedung Dekanat, Kampus Sekeloa, Gunungpati, Semarang 50229  
Telepon +6224-8508019, Faksimile +6224-8508019  
Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: [fip@mail.unnes.ac.id](mailto:fip@mail.unnes.ac.id)

Nomor : B/27609/UN37.1.1/LT/2020  
Hal : Izin Penelitian

13 Maret 2020

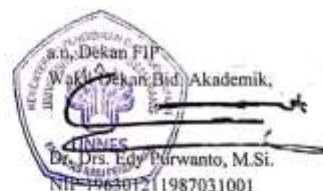
Yth. Kepala SDN 1 Gribig Gebog  
Jl. Arief Rahman Hakim Gribig Kulon RT 01/04 Gebog Kudus

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan hal-hal mahasiswa di bawah ini:

Nama : Amelia Dewanti  
NIM : 1401416049  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1  
Semester : Genap  
Tahun akademik : 2019/2020  
Judul : Pengembangan Media Flash Card Berbantuan Edutainment untuk Meningkatkan Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 24 Maret 2020 s.d 30 Juni 2020.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan:  
Dekan FIP:  
Universitas Negeri Semarang



Nomor Agenda Surat : 478 615 728 2

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2020-03-16 9:29:20)



## LAMPIRAN 41

## SURAT MELAKUKAN PENELITIAN



PEMERINTAH KABUPATEN KUDUS  
DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN DAN OLAAHRAGA  
**SD 1 GRIBIG**

Jl. Arief Rahman Hakim Gribig Kulon Rt 01/04 Gebog Kudus  
Telp. (0291) 4101943 e-mail : sd1gribig@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 423.2 / 34 / 09.07.308 / 2020

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SD 1 Gribig UPT Pendidikan Kecamatan Gebog:

N a m a : **ALI ACHMADI, S.Pd**  
N I P : 19650114 199102 1 001  
Pangkat golongan : Pembina, IV/a  
Jabatan : Plt. Kepala Sekolah  
Unit kerja : SD 1 Gribig

Menerangkan bahwa:

N a m a : **AMELIA DEWANTI**  
NIM : 1401416049  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), S1  
Semester : Genap  
Tahun Akademik : 2019/2020

Telah melaksanakan penelitian skripsi pada tanggal 22 s.d 23 Juni 2020 di SD 1 Gribig UPT Pendidikan Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus

Demikian surat keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

23 Juni 2020  
Plt. Kepala SD 1 Gribig  
  
Ali Achmadi, S. Pd.  
19650114 199102 1 001

## LAMPIRAN 42

## DOKUMENTASI



Wawancara dengan guru kelas IV SDN  
1 Gribig Gebog Kudus



Siswa mengisi angket kebutuhan



Siswa mengerjakan soal uji coba



Siswa mengerjakan soal pretest



Uji kelompok kecil



Menjelaskan materi gaya



Siswa menggunakan media flash card  
berbantuan edutainment



Siswa berdiskusi dengan kelompok



Siswa melakukan percobaan



Siswa presentasi kelompok



Siswa mengerjakan posttest



Siswa mengisi angket tanggapan