



**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,



Ketua Jurusan PGSD,

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

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN PENGGUNAAN REFERENSI DAN SITASI	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PERSETUJUAN MANUSKRIP.....	iv
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
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
BAB II	KAJIAN TEORI	13
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
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		68
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
BAB IV PEMBAHASAN.....		101
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
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		179
5.1	Simpulan.....	179
5.2	Saran	179
DAFTAR PUSTAKA	xiii.....	181

LAMPIRAN.....186

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 memperlajarinya; (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 menyenangkannya. *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 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.

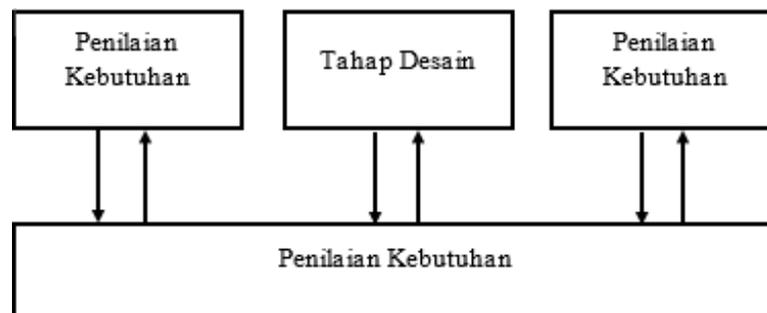
Dari paparan ahli, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah metode atau cara yang digunakan untuk melakukan penelitian berupa mengembangkan produk yang telah ada dengan memenuhi kriteria.

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.

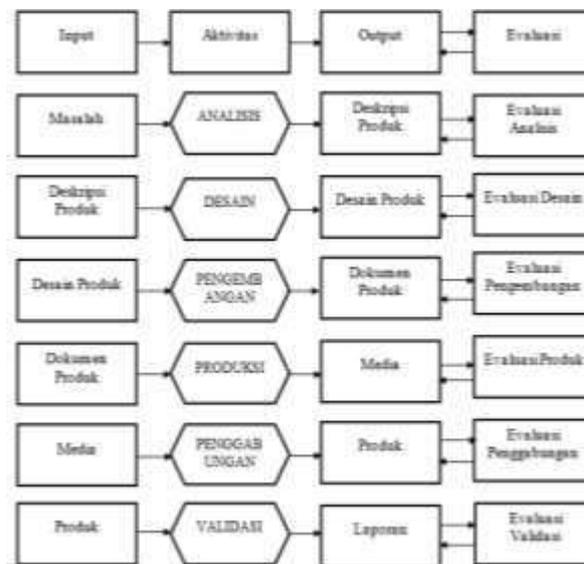
2. Model Borg dan Gall

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

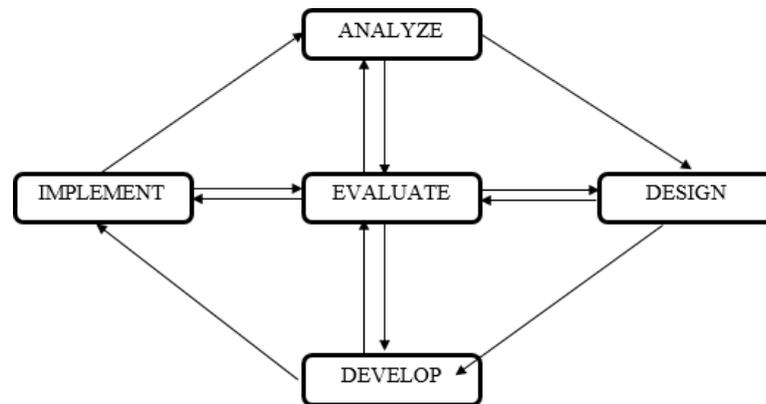
Dalam Tegeh, dkk (2014:25-27) mengemukakan model Bergman dan More dalam penelitian pengembangan. Ada enam tahap utama dalam model ini, yaitu analisis, design, pengembangan, produksi, penggabungan, dan validasi.



Gambar 2.2 Model Bergman dan More

4. Model ADDIE

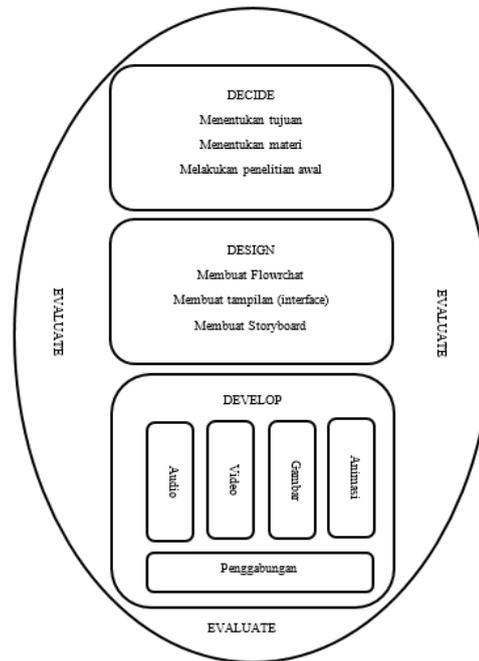
Tegeh, dkk (2014:41-45) model ADDIE (*Analyze, Desain, Develop, Implementation, Evaluation*) merupakan model penelitian pengembangan yang dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran.



Gambar 2.3 Model ADDIE

5. Model Decide, Design, Develop, Evaluate

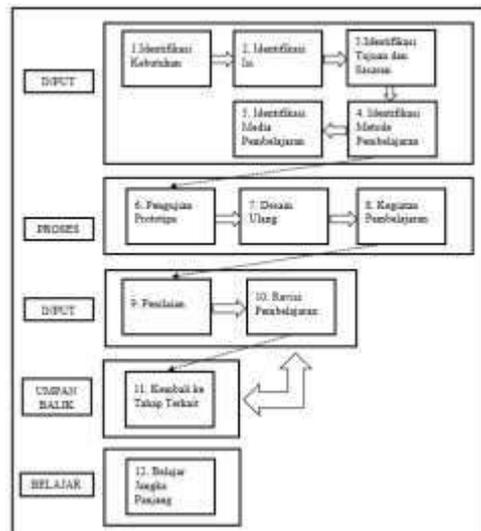
Tegeh, dkk (2014:15-16) model DDD-E terdiri dari tiga tahap, yaitu *Decide* berisi kegiatan untuk menetapkan tujuan dan materi, *Design* berisi membuat desain produk, *Develop* berisi kegiatan untuk mengembangkan produk, dan *Evaluate* berisi kegiatan mengevaluasi proses design dan pengembangan.



Gambar 2.4 Model DDD-E

6. Model ISMAN

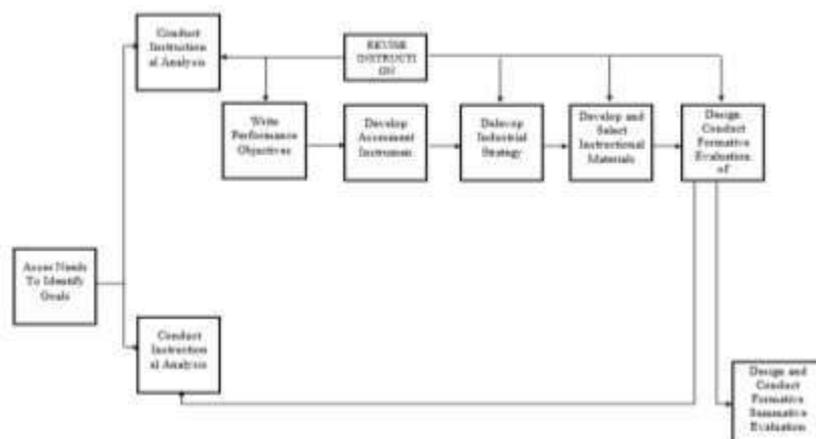
Tegeh, dkk (2014:47-49) model ISMAN adalah model desain pembelajaran yang berisi merencanakan, mengembangkan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengorganisasi kegiatan pembelajaran secara efektif sehingga menjamin kompeten peserta didik.



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, merapikan, 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 diduplikasinya. 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, televise, 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 Setiyaningrum (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.

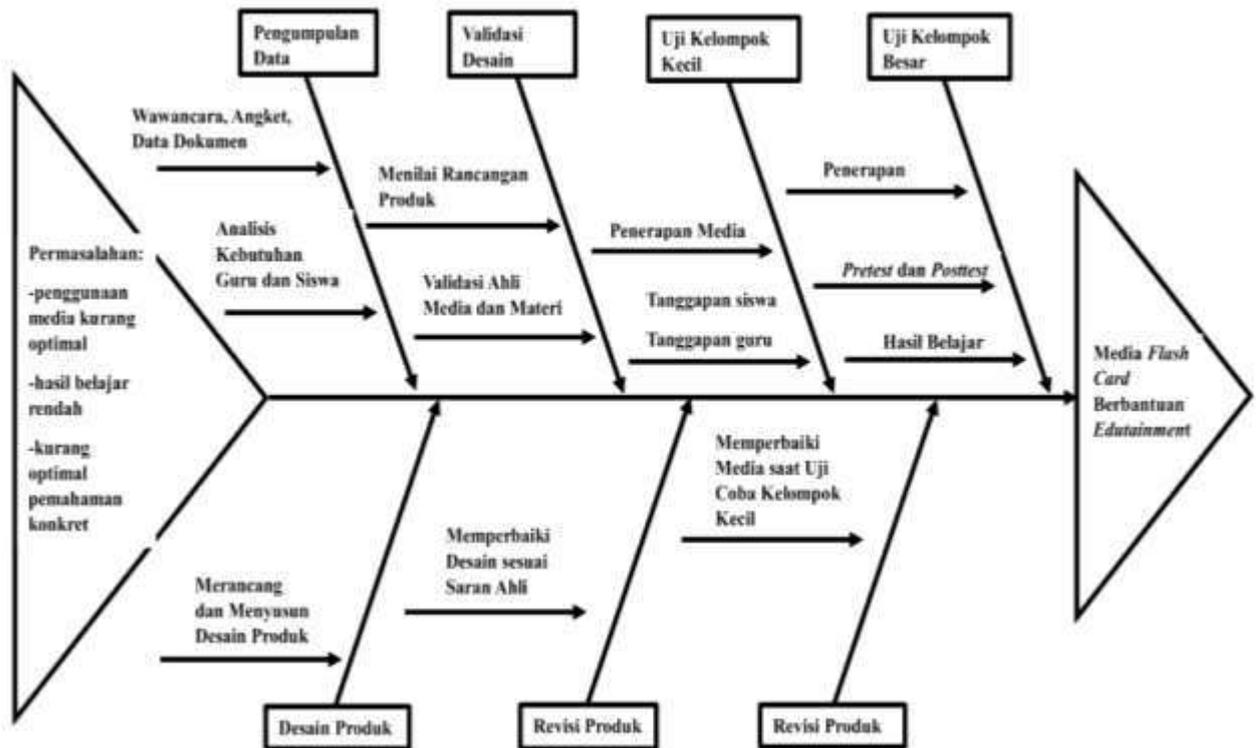
Peneliti melakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu berdasarkan data pra-penelitian berupa observasi, wawancara, dan data dokumentasi, maka peneliti merencanakan untuk membuat media *flash card* berbantuan *edutainment* pada pembelajaran IPA materi gaya. Media *flash card* adalah kartu yang berisi 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 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): 112-123.
- 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 Alfyadhilah. 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