

**PENGARUH MEDIA *E FLASHCARD* MELALUI MODEL *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* (CTL) DALAM MEMAHAMI MATERI PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS III
UPT SPF SD INPRES BONTOMANAI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh
Winni An Nisa
105401114820

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2024



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **WINNI AN NISA NIM 105401114820**, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor; 109 Tahun 1445 H/2024 M, tanggal 22 Syawal 1445 H/30 April 2024 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari **Sabtu 04 Mei 2024**.

Makassar, 26 Syawal 1445 H
 04 Mei 2024 M

- Panitia Ujian**
1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Pd.
 2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
 3. Sekretaris : Dr. F. Baharuddin, M.Pd.
 4. Dosen Penguji :
 1. Dr. Jamaluddin Arifin, S.Pd., M.Pd.
 2. Dr. Fitri Yanty Muchtar, S.Pd., M.Pd.
 3. Drs. H. Nurdin, M.Pd.
 4. Dr. Yumriani, S.Pd., M.Pd.



Disahkan Oleh:
 Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
 NBM. 860 934



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Media *E Flashcard* Melalui Model Contextual Teaching and Learning (CTL) Dalam Memahami Materi Pembelajaran IPS Siswa Kelas III UPT SPF SD Inpres Bontomanai.

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : WINNI AN NISA
NIM : 105401114820
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan layak untuk diujikan.

Makassar, 04 Mei 2024

Pembimbing I

Pembimbing II

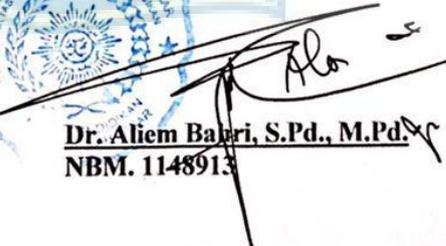
Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd.
NIDN. 0007105501

Dr. Fitri Yanty Muchtar, M.Pd.
NIDN. 0909068601

Diketahui,

Ketua Prodi PGSD


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NIDN. 0901107602


Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148913



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Winni An Nisa**
NIM : 105401114820
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Media *E Flashcard* Dalam Memahami Materi Pembelajaran IPS Siswa Kelas III UPT SPF SD Inpres Bontomanai

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya ajukan kepada tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Februari 2024

Yang membuat pernyataan

Winni An Nisa



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Winni An Nisa**
Stambuk : 105401114820
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Mulai penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya menyusunnya sendiri tanpa dibuatkan oleh siapapun.
2. Dalam penyusunan skripsi ini saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian pada butir 1,2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Februari 2024

Yang membuat pernyataan

Winni An Nisa

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.” – Al Mujadalah: 11

“Sujud syukur kepadaMu ya Allah, Tuhan Yang Maha Agung dan Maha Tinggi. Atas takdirmu saya bisa menjadi hamba yang berpikir, berilmu, beriman dan bersabar. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal untuk masa depanku, dalam meraih cita-cita saya.”

Mengucapkan Syukur Alhamdulillah

Saya persembahkan karya ini

“Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orangtua yang selalu memberikan doa, semangat, motivasi, pengorbanan, nasihat serta kasih sayang yang tidak pernah henti sampai saat ini, yang menjadi alasan saya bisa berada di Universitas ini berkat kerja keras mereka untuk menjadikan saya anak yang sukses dunia akhirat. Pesan Ibu akan selalu jadi motto hidup saya, kata ibu, “seperti kopi, hidup tetap bisa kamu jalani dan nikmati meski ada banyak pahit yang dialami.”

Kepada dosen pembimbing, saudara dan keluarga tercinta terimakasih dengan tulus selalu memberikan dukungan sampai dititik keberhasilan penulis.

Semoga Allah SWT memberi Rahmat karunianya kepada kita semua. Amin

Allahumma amin.

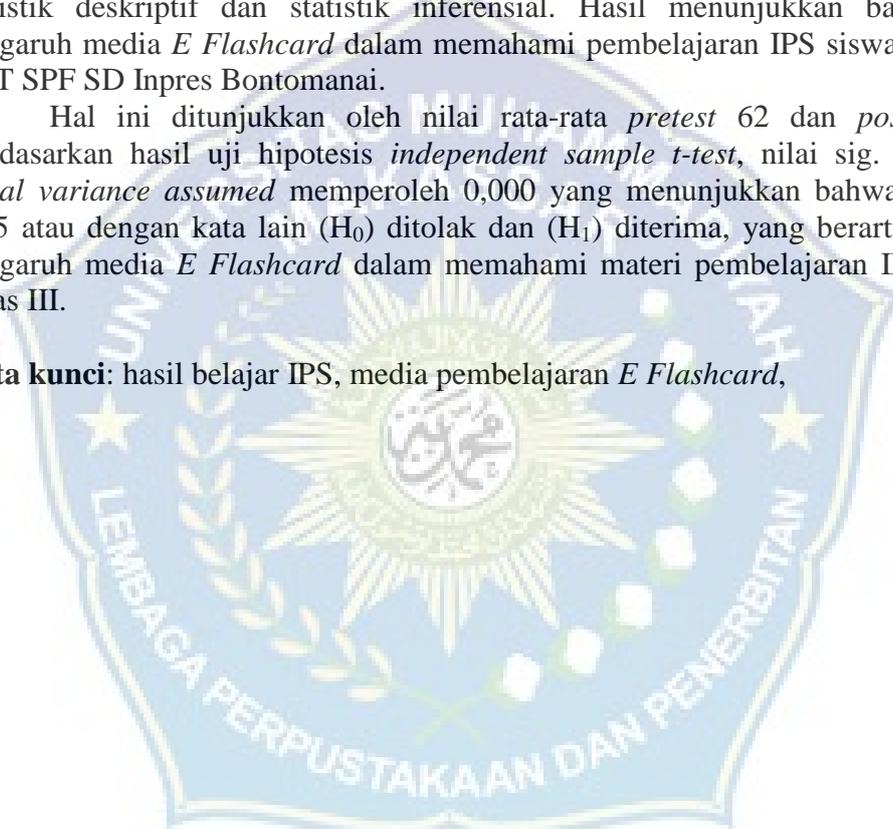
ABSTRAK

Winni An Nisa. 2024. Pengaruh Media *E Flashcard* Melalui Model Contextual Teaching And Learning (CTL) dalam Memahami Materi Pembelajaran IPS Siswa Kelas III UPT SPF SD Inpres Bontomanai. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Hidayah Quraisy dan Fitri Yanty Muchtar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *E Flashcard* dalam pembelajaran IPS siswa kelas III. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan pre eksperimental dengan rancangan *one group pretest-posttest design*. Data dalam penelitian ini dianalisis dengan Teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil menunjukkan bahwa ada pengaruh media *E Flashcard* dalam memahami pembelajaran IPS siswa kelas III UPT SPF SD Inpres Bontomanai.

Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata *pretest* 62 dan *posttest* 80. Berdasarkan hasil uji hipotesis *independent sample t-test*, nilai sig. (2-tailed) *equal variance assumed* memperoleh 0,000 yang menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$ atau dengan kata lain (H_0) ditolak dan (H_1) diterima, yang berarti terdapat pengaruh media *E Flashcard* dalam memahami materi pembelajaran IPS Siswa kelas III.

Kata kunci: hasil belajar IPS, media pembelajaran *E Flashcard*,



KATA PENGANTAR



Syukur alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan hidayah yang tiada henti diberikan kepada hamba-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam tak lupa penulis kirimkan kepada Rasulullah Muhammad SAW beserta para keluarga, sahabat dan para pengikutnya. Alhamdulillah atas izin Allah SWT dan dengan doa, usaha serta semangat yang penulis miliki, akhirnya penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media *E Flashcard* dalam Memahami Materi Pembelajaran IPS Siswa Kelas III UPT SPF SD Inpres Bontomanai” dapat terselesaikan dengan baik sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada kedua orang tua yaitu Suyono.A dan Hasnawati, senantiasa mengiringi setiap perjalanan penulis dengan do’a restu, memberi harapan, semangat, perhatian, kasih sayang yang tulus tanpa pamrih, selalu memberi motivasi dan selalu menjadi rumah ternyaman bagi penulis. Bersyukur telah memiliki keluarga yang sangat luar biasa, kedua orangtua itu bagaikan pelita penerang hidup dan Cahaya lilin yang selalu setia menerangi setiap sudut jalan dan sebagai semangat yang menjadi motivasi untuk melangkah maju.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Penghargaan dan terima kasih banyak penulis sampaikan dengan hormat kepada Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, S. Pd., Ph.D

Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Dr. Hj. Hidayah Quraisy M.Pd pembimbing I dan Dr. Fitri Yanty Muchtar, S.Pd, M.Pd pembimbing II yang meluangkan waktu untuk membimbing selama penulis dalam tahap penyusunan skripsi hingga selesai. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada kepala sekolah, guru, staf dan siswa di sekolah UPT SPF SD Inpres Bontomanai yang telah memberikan izin dan bantuan sehingga penulis bisa melaksanakan penelitian dengan lancar. Juga terkhusus untuk para teman seperjuangan PGSD khususnya kelas F penulis mengucapkan terima kasih senantiasa kebersamaan untuk saling menguatkan dan mendukung serta terima kasih juga kepada para teman seperjuangan atas dukungan, saran, bantuan, dan telah menghibur penulis pada saat sedang berjuang untuk menyelesaikan skripsi. Kepada sahabat saya D.wulan Azahra, Nurul Awalyah, Rahmi Eka Saputri, Maria Sulfa penulis ucapkan terima kasih untuk semua waktunya yang tidak pernah bosan untuk memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, utamanya kepada kampus biru Universitas Muhammadiyah Makassar. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan.

Billahi fii Sabilil Haq, Fastabiqul Khairat, Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Makassar, 2024

Peneliti

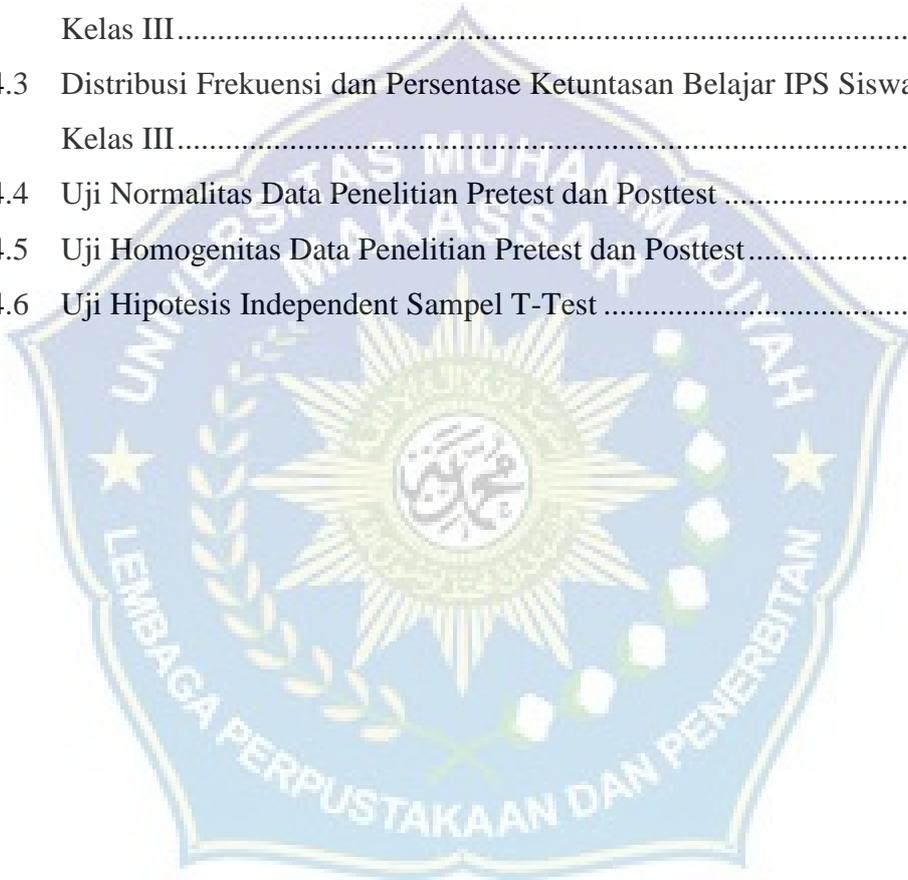
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR GRAFIK	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Teori	8
B. Kerangka Berpikir	21
C. Hasil Penelitian Relevan	23
D. Hipotesis Penelitian.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	27

B. Lokasi Penelitian.....	27
C. Populasi dan Sampel Penelitian	27
D. Desain Penelitian.....	28
E. Variabel Penelitian	29
F. Definisi Operasional Variabel.....	29
G. Prosedur Penilaian.....	30
H. Instrumen Penilaian.....	31
I. Teknik Pengumpulan Data.....	31
J. Teknik Analisis Data.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	35
B. Pembahasan.....	42
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	46
B. Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN.....	51
RIWAYAT HIDUP	112

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Desain Penelitian <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	28
3.2 Interpretasi Kategori Nilai Hasil Belajar	32
3.3 Kategori Nilai Ketuntasan Murid	32
4.1 Deskriptif Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III	36
4.2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas III	36
4.3 Distribusi Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Belajar IPS Siswa Kelas III	37
4.4 Uji Normalitas Data Penelitian Pretest dan Posttest	38
4.5 Uji Homogenitas Data Penelitian Pretest dan Posttest	39
4.6 Uji Hipotesis Independent Sampel T-Test	40



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Pikir.....	22



DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
4.1 Persentase Ketuntasan Belajar IPS Siswa Kelas III UPT SPF SD Inpres Bontomanai	37
4.2 Hasil Lembar LKPD Menggunakan Media E Flashcard	41



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 RPP	52
2 LKPD.....	56
3 Soal <i>Pretest</i>	64
4 Soal <i>Posttest</i>	72
5 Kunci Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	78
6 Tabel Penilaian Hasil Belajar Siswa Kelas III A.....	79
7 Angket Aktivitas Belajar Siswa.....	81
8 Lembar Observasi Keterlaksanaan Media Pembelajaran <i>E Flashcard</i>	87
9 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	91
10 Hasil Tes Turnitin (Plagiasi).....	93
11 Surat Izin Penelitian dari Kampus	104
12 Surat Izin Penelitian dari BPKMD	105
13 Kontrol Pelaksanaan Penelitian	107
14 Kartu Kontrol Bimbingan Skripsi.....	108

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan “merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (UU No 20 tahun 2003)”.

Pendidikan bertujuan untuk menumbuh kembangkan potensi manusia agar menjadimanusia yang seutuhnya. Pendidikan akan membawa perubahan sikap, perilaku dan nilai-nilai pada individu, kelompok, dan masyarakat. Sejalan dengan itu bahasa memungkinkan manusia untuk saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain, dan meningkatkan kemampuan intelektual.

Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dengan demikian pembelajaran adalah suatu proses yang terjadi dalam suatu lingkungan belajar karena adanya interaksi antara siswa dengan pendidik dan sumber belajar sehingga terciptanya suatu pembelajaran yang baik.

Pembelajaran segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri siswa. Pembelajaran harus membuat siswa belajar, lalu tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan. Pelaksanaannya terkendali, baik isinya, waktu, proses, maupun hasilnya. Belajar adalah bagaimana seseorang berubah sebagai akibat dari pengalaman, berdasarkan

pengertian belajar dari tokoh-tokoh bahwa belajar adalah usaha yang dilakukan oleh individu secara sengaja maupun tidak, melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut berbagai aspek (kognitif, afektif, psikomotorik) dan melibatkan interaksi antar individu dengan individu maupun individu dengan lingkungan dalam mencapai tujuan tertentu sehingga mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku secara permanen yang dapat meningkatkan kualitas diri dari individu tersebut. Belajar merupakan perubahan yang menetap dalam kemampuan manusia sebagai hasil dari pengalaman siswa dan interaksinya dengan dunia. Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan disengaja untuk menciptakan kondisi-kondisi agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut tidak dapat lepas dari interaksi antara sumber belajar dengan warga belajar, sehingga untuk melaksanakan interaksi tersebut diperlukan berbagai cara dalam pelaksanaannya (Aliem Bahri, S.Pd., 2021).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bidang pengkajian tentang gejala dan masalah sosial. Dalam kerangka kerja pengkajian IPS menggunakan bidang-bidang keilmuan yang termasuk bidang-bidang sosial. Kerangka kerja IPS tidak menekankan pada bidang teoretis, tetapi lebih pada bidang-bidang praktis dalam mempelajari gejala dan masalah-masalah sosial yang terdapat di lingkungan masyarakat. Pembelajaran IPS sangat berperan dalam proses pendidikan dan juga perkembangan Teknologi, pembelajaran IPS diharapkan bisa menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan lingkungan sosial untuk berinteraksi, serta pengembangan lebih lanjut dalam penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

Model Pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL) merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan materi ajar yang diajarkan kesituasi nyata. Strategi ini mendorong siswa untuk mampu menghubungkan pengetahuan yang dimilikinya, dengan mengaplikasinnnya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran CTL bukan sekedar transformasi pengetahuan tetapi lebih kepada upaya memfasilitasi siswa untuk memperoleh kecakapan hidup dari apa yang telah dipelajarinya.

Berdasarkan pengertian tersebut diatas, dapat dijelaskan konsep dasar model pembelajaran CTL yakni:

1. Menekankan kepada proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi, artinya proses belajar diorientasikan pada proses pengalaman secara langsung,
2. Mendorong agar siswa menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata,
3. Mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan nyata.

Dalam pembelajaran IPS di sekolah UPT (Unit Pelaksana Tenis) SPF (Satuan Pendidikan Formal) SD Inpres Bontomanai harapannya yaitu, siswa antusias dalam mengikuti belajar dan siswa dapat memahami materi jenis-jenis pekerjaan sehingga proses pembelajaran tidak membosankan, dan siswa mampu mencakup nilai rata-rata 75-85. Pada kenyataanya di sekolah UPT SPF SD Inpres Bontomanai kelas III bahwa, masih terdapat kelemahan pada pembelajaran IPS yang mengakibatkan rendahnya pengembangan potensi siswa dan nilai dalam pembelajaran. Kelemahan yang terdapat dalam proses belajar mengajar siswa terkesan bosan dengan pola belajar yang hanya menggunakan teknik ceramah olehguru. Hasil belajar tidak optimal dan siswa mengabaikan guru pada saat

menjelaskan, sehingga dengan menggunakan media *E Flashcard* dan menerapkan model pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL).

Melalui pembelajaran IPS maka masalah pembelajaran yang memposisikan siswa secara pasif (hanya mendengar) diharapkan dapat diatasi menjadi belajar siswa aktif sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dapat meningkat. Dalam model pembelajaran ini, guru hanya memfasilitasi siswa untuk menemukan sendiri konsep pembelajaran melalui kegiatan menemukan sendiri dan menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. diharapkan akan membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar IPS. ketertarikan siswa kelas III ini meningkat karena dalam proses belajarnya mereka dapat mengamati langsung gambar dengan menggunakan media *E Flashcard* sehingga siswa tidak cenderung bosan dan siswa mudah untuk memahami materi. Pembelajaran di SD adalah kegiatan pembelajaran yang memerlukan kesabaran dan ketelatenan yang dapat membimbing siswa melalui pembelajaran IPS diantaranya dengan menggunakan media *E Flashcard* jika dilaksanakan dengan baik, maka akan berhasil dengan baik pula, mencakup prestasi, kemampuan maupun kepribadian siswa.

Pembelajaran di SD memberikan porsi yang lebih besar untuk kegiatan pengembangan kepribadian dan kemampuan siswa serta keterampilan siswa. Media *E Flashcard* dalam pembelajaran IPS pada materi jenis-jenis pekerjaan adalah karena media tersebut merupakan media berbasis visual yang dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Hasil belajar melalui stimulus gambar atau visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan fakta dan konsep. Media tersebut membantu siswa untuk mengetahui nama teknologi yang

disajikan dengan gambar dan untuk mengetahui informasi tentang gambar sehingga dapat melihat pesan yang terdapat pada bagian belakang gambar.

Merancang pembelajaran dengan menerapkan kegiatan bermain dalam suatu kegiatan belajar khususnya, pembelajaran IPS dengan memanfaatkan media *E Flashcard* dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam memahami materi pelajaran. Pembelajaran yang menarik seperti menggunakan media *E Flashcard* pembelajaran dapat memberikan motivasi, minat, dan pengalaman belajar bagi siswa karena pembelajaran akan lebih bermakna sehingga materi/pengetahuan yang diterima siswa dapat bertahan lama (Maghfiroh, 2013).

Guru dalam proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang akan dicapai Guru, pembelajaran berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran yang dilakukan sebagai suatu usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan. Oleh karena itu guru haruslah lebih kreatif dalam mengemas atau merancang pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa di kelas. Guru memfasilitasi siswa dengan media, bisa berupa media *E Flashcard* yang mempermudah siswa dalam pembelajaran. Karakteristik dari media *E Flashcard* sendiri adalah menyajikan pesan-pesan/informasi terkait dengan gambar pada setiap pengertian yang disajikan.

Penyajian informasi tersebut akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan keterangan gambar cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda yang akan dibantu dengan gambarnya. Penggunaan media *E Flashcard* dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran agar pembelajaran IPS bukan hanya ceramah dan membaca. Kurangnya pemahaman siswa kelas III dalam mata pelajaran IPS maka peneliti memilih media pembelajaran *E Flashcard*, untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran IPS siswa kelas III di UPT

SPF SD Inpres Bontomanai. Berdasarkan permasalahan tersebut bahwa dalam pembelajaran IPS perlu keterlaksanaan penggunaan media *E Flashcard* yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, penelitian ini berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran *E Flashcard* Dalam Memahami Materi Pada Pembelajaran IPS Kelas III UPT SPF SD Inpres Bontomanai".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah penelitian ini adalah Bagaimana Pengaruh Media *E Flashcard* Melalui Model *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Dalam Memahami Materi Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas III UPT SPF SD Inpres Bontomanai?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Pengaruh media *E Flashcard* melaalui model *contextual teaching and learning* (CTL) dalam memahami materi pada pembelajaran IPS Siswa Kelas III UPT SPF SD Inpres Bontomanai.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian dapat diambil beberapa manfaat. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

- a) Sebagai referensi untuk menjadi landasan peneliti dalam upaya pengembangan hasil belajar IPS dengan menggunakan media *E Flashcard*.
- b) Memperkenalkan satu alternatif belajar dengan penggunaan media *E Flashcard* yang diakses melalui jurnal diharapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi siswa dapat mempengaruhi minat, perhatian, motivasi, serta hasil belajar IPS dengan menggunakan media *E Flashcard*.
- b) Bagi guru hasil penelitian ini dapat membantu guru dalam mengatasi permasalahan siswa terkait dengan pembelajaran IPS siswa kelas III SD Inpres Bontomanai. Penelitian ini dapat memberikan variasi menggunakan media pembelajaran berupa media *E Flashcard* yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan pembelajaran IPS.
- c) Bagi sekolah penelitian ini dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk mengevaluasi pengaruh media *E Flashcard* yang digunakan dalam rangka memperbaiki kualitas proses pembelajaran di sekolah.
- d) Bagi peneliti dapat menambah pengalaman sekaligus sebagai usaha untuk meningkatkan kemampuan dalam melakukan penelitian berikutnya.
- e) Bagi pembaca dapat mengetahui gagasan peneliti mengenai pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan media *E Flashcard*.

BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar

Belajar sebagai perubahan yang relatif permanen dalam pengetahuan dan perilaku seseorang yang diakibatkan oleh pengalaman. Belajar didefinisikan sebagai perubahan terus-menerus dalam kemampuan yang berasal dari pengalaman siswa dengan dunia. Belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia setelah belajar secara terus menerus yang bukan hanyadisebabkan oleh proses pertumbuhan saja. Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan memengaruhi individu sedemikian rupa sehingga perbuatannya berubah dari waktu sebelum mengalami situasi itu ke waktu setelah mengalami situasi tadi (Djamaluddin, 2016).

Belajar adalah adanya stimulus yang secara bersamaan dengan isi ingatan memengaruhi perubahan tingkah laku dari waktu ke waktu. Belajar dipengaruhi oleh faktor internal berupa isi ingatan dan faktor eksternal berupa stimulus yang bersumber dari luar diri individu yang belajar. Gagne membagi segala sesuatu yang dipelajari individu yang disebut *the domains of learning* itu menjadi lima kategori. Pertama, keterampilan motoris (*motor skill*), yaitu koordinasi dari berbagai gerakan badan. Kedua, informasi verbal, yaitu menjelaskan sesuatu dengan berbicara, menulis, dan menggambar. Ketiga, kemampuan intelektual, yaitu menggunakan simbol-simbol dalam mengadakan interaksi dengan dunia luar. Keempat, strategi kognitif, yaitu belajar mengingat dan berpikir memerlukan organisasi keterampilan yang internal (*internal organized skill*). kelima, sikap, yaitu sikap belajar yang penting dalam proses belajar (Hanafy, 2014).

Belajar adalah proses di mana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman, atau sikap baru melalui pengalaman, pengajaran, atau studi. Ini melibatkan perubahan dalam perilaku atau pola pikir seseorang sebagai hasil dari interaksi dengan informasi atau pengalaman baru. Definisi ini mencakup tiga unsur, yaitu:

- a) Belajar adalah perubahan tingkah laku.
- b) Perubahan tersebut terjadi karena latihan atau pengalaman, Perubahan yang terjadi pada tingkah laku karena unsur kedewasaan adalah bukan belajar.
- c) Perubahan tersebut harus relatif permanen dan tetap ada untuk waktu yang lama.

Belajar merupakan suatu proses yang dapat menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku karena adanya reaksi terhadap situasi tertentu atau karena proses yang terjadi secara internal didalam diri seseorang menurut (Fadholi & Ii, 2011). Teori belajar ada 4 yaitu:

- a) Teori Behavioristik

Teori Behavioristik adalah teori yang mempelajari perilaku manusia. Perspektif behavioral berfokus pada peran dari belajar dalam menjelaskan tingkah laku manusia dan terjadi melalui rangsangan berdasarkan (stimulus) yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif (respons) hukum-hukum mekanistik.

- b) Teori Kognitivisme

Dalam belajar, kognitivisme mengakui pentingnya faktor individu dalam belajar tanpa meremehkan faktor eksternal atau lingkungan, bagi kognitivisme, belajar merupakan interaksi antara individu dan lingkungan, dan hal itu terjadi terus menerus sepanjang hayatnya. Kognisi adalah suatu perabot dalam benak kita yang merupakan “pusat” penggerak berbagai kegiatan kita:

mengenali lingkungan, melihat berbagai masalah, menganalisis berbagai masalah, mencari informasi baru, menarik simpulan dan sebagainya.

c) Teori Humanistik

Menurut teori humanistik, proses belajar harus dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia itu sendiri. Oleh sebab itu, teori belajar humanistik sifatnya lebih abstrak dan lebih mendekati bidang kajian filsafat, teori kepribadian dan psikoterapi, daripada bidang kajian psikologi belajar. Teori humanistik sangat mementingkan isi yang dipelajari daripada proses belajar itu sendiri.

d) Teori konstruktivisme

Menurut teori belajar konstruktivisme pengetahuan tidak bias dipindahkan begitu saja dari guru kepada murid. Artinya, peserta didik harus aktif secara mental membangun struktur pengetahuannya berdasarkan kematangan kognitif yang dimilikinya.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran. Media dapat menarik perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. Media Pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Media Pembelajaran yaitu, alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Firmadani, 2020).

Media Pembelajaran adalah sarana untuk memberikan perangsang bagisiswa supaya proses belajar terjadi. Media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran disebut dengan media pembelajaran. Media berdasarkan fungsinya dibagi menjadi dua yaitu (Rahmi et al., 2019).

- a) Media dalam arti luas merupakan segala bentuk benda yang digunakan oleh seseorang untuk melakukan perubahan dengan harapan perubahan tersebut bertahan lama yang terjadi melalui pengalaman langsung maupun tak langsung.
- b) Media pembelajaran dalam arti sempit misalkan alat dan bahan yang digunakanguru dalam proses belajar mengajar yang terjadi di kelas untuk menyelesaikan masalah ataupun untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Ketepatan pemilihan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Persepsi siswa juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Oleh sebab itu, dalam pemilihan media memperhatikan kompleksitas dan keunikan dalam pembelajaran. Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi hendaknya diupayakan secara optimal agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Oleh karena itu, perlu diadakan pemilihan media yang tepat sehinggadapat menarikperhatian siswa serta memberikan kejelasan objek yang akan diamatinya. Bahan pembelajaran yang akan diajarkan disesuaikan dengan pengalaman siswa. Secara umum media mempunyai kegunaan yaitu sebagai berikut:

- a) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.

- c) Menimbulkan semangat belajar siswa yaitu interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar.
- d) Memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- e) Memberikan perhatian yang sama agar dapat menimbulkan persepsi yang sama.

Pembelajaran tidak akan pernah terlepas dari dua hal yaitu belajar dan mengajar. Pembelajaran pasti sudah tidak asing lagi dengan kata media pembelajaran. Media pembelajaran sangat beragam sekali, mulai dari yang manual maupun modern, dari yang berbentuk visual maupun yang audiovisual. Maka dari itu sebagai guru yang aktif harus bisa terus menginovasi media pembelajaran, karena pada kenyataannya masih banyak siswa yang kurang minat dalam mengikuti pembelajaran meskipun sudah memakai media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran. Kemudian seorang guru juga harus memahami apakah media yang digunakan sudah sesuai dengan umur atau keadaan anak didiknya (Furoidah & Nurlaili, 2023).

3. Media *E Flashcard*

E Flashcard adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 8x12 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *E Flashcard*'. Dari uraian tersebut dapat dikatakan bahwa *E Flashcard* merupakan media yang berbentuk kartu bergambar yang dibuat dengan menggunakan foto atau gambar. Pada bagian belakang terdapat keterangan dari gambar yang ada pada *E Flashcard* tersebut, menurut (Febiani Musyadad et al., 2020).

Media *E Flashcard* juga dapat mempermudah siswa dalam mengingat sebuah pembelajaran yang diberikan oleh guru, dengan model yang simpel serta menarik dan juga gampang dibawa kemana-kemana akan dapat mempermudah siswa belajar mengenai pembelajaran yang ada dimana saja. Dan media ini juga merupakan media pembelajaran yang dapat membantu untuk meningkatkan berbagai aspek ,mempertajam daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan pengetahuan mengenai jasa para pahlawan . Dapat dijelaskan bahwa ukuran *E Flashcard* adalah 8 x 12 cm atau biasa disesuaikan dengan keadaan siswa yang dihadapi, apabila jumlah siswa banyak maka *E Flashcard* dibuat dengan ukuran yang lebih besar dan jika jumlah siswa sedikit maka *E Flashcard* dibuat dengan ukuran kecil. Media *E Flashcard* adalah salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan katayang ukurannya bisa disesuaikan dengan siswa yang dihadapi dan untuk mendapatkannya bisa membuat sendiri atau menggunakan yang sudah jadi (Shafa et al., 2022).

4. Pembuatan media *E Flashcard*

Mengemukakan cara pembuatan media *E Flashcard* bagian dari berikut:

- a) Siapkan kertas yang tebal seperti kertas duplex atau dari bahan kardus. Kertas tersebut berfungsi untuk menempelkan gambar- gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b) Kertas tersebut diukur menggunakan penggaris. Besar kecilnya ukuran *E Flashcard* disesuaikan dengan jumlah murid yang dihadapi.
- c) Potong-potonglah kertas tersebut dengan gunting mengikuti ukuran kertas yang sudah diukur tadi. Banyaknya kartu yang dibuat disesuaikan dengan gambar yang akan ditempel. Jika objek gambar langsung dibuat dengan

tangan, maka kertas alas tadi perlu di lapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misalnya kertas HVS atau kertas karton.

- d) Mulailah menggambar dengan menggunakan alat gambar seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna, kertas, atau membuat desain menggunakan komputer dengan ukuran yang sesuai lalu setelah selesai di tempelkan pada kertas alas tersebut.
- e) Jika gambar yang akan ditempel memanfaatkan yang sudah ada, misalnya gambar-gambar yang dijual di buku, majalah, koran, ataupun dari internet maka selanjutnya gambar tersebut dipotong sesuai dengan ukuran, lalu ditempelkan menggunakan perekat atau lem kertas.
- f) Memberi tulisan pada bagian belakang kartu-kartu tersebut sesuai dengan namaobjek pada halaman muka.

5. Pengimplementasian media *E Flashcard*

(Nurfadillah, 2021). mengemukakan pengimplementasian media Eflashcard sebagai berikut:

- a) Kartu-kartu yang sudah di susun di pegang setinggi dada dan menghadap kedepan siswa.
- b) Cabutlah satu per satu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan.
- c) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang duduk didekat guru. Arahkan siswa untuk mengamati kartu tersebut satu per satu, lalu teruskan kepada siswa yang lain sampai semua siswa mendapat bagian.
- d) Jika sajian dengan cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut didalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun, siapkan siswa yang akan berlomba, misalnya tiga orang berdiri sejajar, kemudian guru memberikan

perintah, misalnya cari gambar dalam materi mengenal lingkungan sekitar seperti kenampakan alam dan kenampakan buatan, maka siswa dapat memilih kotak tersebut untuk mengambil kartu bergambar yang belakangnya bertuliskan jenis-jenis pekerjaan contohnya, Jenis pekerjaan dibidang jasa yaitu dokter, polisi, guru, pilot, penyapu jalanan sedangkan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang yaitu penjahit, nelayan, petani, tukang kayu.

6. Kelebihan dan kekurangan Media *E Flashcard*

Media *E Flashcard* memiliki beberapa kelebihan, menurut (Susilana & Riyana, 2008). antara lain:

- a) Mudah dibawa kemana-mana, yakni dengan ukuran yang kecil *E Flashcard* dapat disimpan di tas bahkan disaku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan dimana saja, di kelas ataupun di luar kelas.
- b) Pembuatannya dan penggunaannya, media *E Flashcard* sangat praktis. Dalam menggunakan media ini, guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakannya kita perlu menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara digantung atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.
- c) Gampang diingat kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk

mengetahui nama sebuah benda atau konsep dengan melihat hurufnya atau teksnya.

- d) Menyenangkan media *E Flashcard* dalam penggunaannya dapat melalui permainan.

Kelemahan media *E Flashcard* adalah hanya untuk mengetahui dan memahami konsep, kata dan gambar yang ditunjukkan pada media *E Flashcard* tersebut. Kelemahan ini di akibatkan oleh keterbatasan interaktivitas, ketergantungan pada teknologi, mudah terganggu oleh gangguan digital, keterbatasan dalam penggunaan sensori, keterbatasan memori jangka panjang, kesulitan dalam berbagi dan diskusi

7. Hakikat Pembelajaran IPS

- a) Pengertian IPS

Menurut effendi Istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial”, disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi identik dengan istilah “*social studies*”. Istilah IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan. Materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir siswa yang bersifat holistik. IPS ialah nama bidang studi yang merupakan integrasi konsep ilmu-ilmu sosial, humaniora, sains, isu, masalah sosial kehidupan dimensi pedagogik dan psikologis sesuai karakteristik kemampuan berpikir siswa holistik” (Pratiwi & Hermanto, 2021).

Pembelajaran Pendidikan IPS benar-benar mampu mengkondisikan upaya pembekalan kemampuan dan keterampilan dasar bagi siswa untuk menjadi manusia dan warga negara yang baik. Pembelajaran IPS di sekolah dasar pada dasarnya bertujuan untuk pengembangan pengetahuan, sikap, nilai moral, dan keterampilan siswa. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan kajian ilmu-ilmu sosial secara terpadu yang disederhanakan untuk pembelajaran di sekolah dan mempunyai tujuan agar siswa dapat nilai-nilai yang baik. Warga negara yang baik berdasarkan pengalaman masa lalu yang dapat dilihat, dan diantisipasi untuk masa yang akan datang karena aktivitas manusia dapat dilihat dari dimensi waktu yang meliputi masa lalu, sekarang dan masa depan.

Aktivitas manusia yang berkaitan dalam hubungan dan interaksinya dengan aspek kekurangan atau geografis. Aktivitas manusia dalam memenuhi segala kebutuhan hidupnya dalam dimensi arus produksi, distribusi dan konsumsi. Selain itu dikaji pula bagaimana manusia membentuk seperangkat peraturan sosial dalam menjaga pola interaksi sosial antar manusia dan bagaimana cara manusia memperoleh dan mempertahankan suatu kekuasaan. Pada intinya, fokus kajian IPS adalah berbagai aktivitas manusia dalam berbagai dimensi kehidupan sosial sesuai dengan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial (Institut et al., 2020).

b) Tujuan Pembelajaran IPS SD

Tujuan pembelajaran IPS adalah membina siswa menjadi warga negara yang baik, dan memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan negara. Ada beberapa tujuan pendidikan IPS yang menggambarkan bahwa pendidikan IPS

merupakan bentuk pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang memungkinkan anak berpartisipasi dalam kelompoknya, baik itu keluarga, teman bermain, sekolah, masyarakat yang lebih luas, bangsa, dan negara. Sedangkan tujuan dari pembelajaran IPS itu sendiri adalah mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat. Memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil menghadapi masalah yang terjadi setiap hari baik yang menimpa dirinya maupun menimpa masyarakat (Susanto, 2016a). Menurut Mutakin merumuskan tujuan pembelajaran IPS di sekolah, sebagai berikut (Indriyani et al., 2021).

- 1) Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- 2) Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
- 3) Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang dimasyarakat. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat. Mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

Tujuan pendidikan IPS didasarkan atas tiga karakteristik yaitu, mampu berpengetahuan mampu mengatur kehidupan, dan mampu memelihara nilai-

nilai. Pendidikan IPS dipandang sebagai *social studies*, maka pendidikan IPS bertujuan untuk mengkaji masalah-masalah sosial. Pada umumnya kehidupan manusia khususnya, dengan begitu siswa memiliki pengetahuan yang logis, lengkap, dan objektif yang didukung dengan informasi dan fakta yang terjadi sehingga siswa mampu mengambil keputusan secara tepat Tujuan pendidikan IPS bagi guru adalah mampu mempersiapkan, membina, dan membentuk kemampuan siswa yang menguasai pengetahuan, sikap, nilai, dan kecakapan dasar yang diperlukan bagi kehidupan dimasyarakat (Hilmi, 2017). Tujuan pendidikan IPS dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan IPS merupakan suatu disiplin ilmu. Oleh karena itu, pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan pendidikan nasional. Pembelajaran IPS adalah untuk membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik (*good citizenship*). dengan demikian, tujuan pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi (Susanto, 2016b).

Kekurangan pada pembelajaran IPS untuk kegiatan pembelajaran perlu menciptakan inovasi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong anak untuk mampu mengekspresikan kreativitas. Untuk menunjang tercapainya tujuan IPS tersebut harus didukung oleh iklim pembelajaran yang kondusif sehingga kecakapan-kecakapan tersebut terkuasai. Pendidikan IPS menurut NCCS mempunyai tujuan informasi dan pengetahuan (*knowledge and information*), nilai dan tingkah laku (*attitude and values*), dan tujuan ketrampilan (*skill*) sosial, bekerja dan belajar, kerja kelompok, dan keterampilan intelektual. Berdasarkan pengertian dan tujuan pendidikan IPS tersebut, maka kurikulum Pendidikan IPS harus memuat bahan pelajaran yang sesuai dengan tujuan institusional dan tujuan pendidikan

nasional didalamnya berisikan bahan yang memungkinkan siswa untuk berfikir kritis (Pradana et al., 2023).

Kurikulum pendidikan IPS harus memperhatikan pengembangan akal siswa. Minat yang rendah akan materi IPS menyebabkan hasil belajar siswa pada umumnya rendah, dibawah mata pelajaran. Pada sisi yang lain, saat ini teknologi informasi melalui media sudah menjadi kebutuhan hidup. Tidak terkecuali dalam bidang pendidikan, teknologi informasi sudah menjadi kebutuhan di kantor-kantor dan di sekolah. Jadi para guru tidak boleh ketinggalan dengan perkembangan teknologi tersebut akan banyak keuntungannya apabila para guru dapat menguasai teknologi yang dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran. (Ratri, 2018:1-8).

Membina karakter siswa agar sesuai dengan harapan bukan berarti tanpa kendala, Membina karakter siswa harus mencerminkan pencapaian secara komprehensif dari dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pelaksanaan pembelajaran IPS saat ini lebih cenderung kognitif intelektualistik, sehingga perlu diarahkan kembali sebagai wahana pengembangan pendidikan karakter bangsa, sebagai proses pembangunan kecerdasan, akhlak dan kepribadian siswa secara utuh sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Pembelajaran IPS diarahkan untuk mengenal sosial yang berdimensi personal (misalnya, berbudi luhur, disiplin, kerjakeras, mandiri), dimensi sosiokultural (misalnya, cinta tanah air, menghargai dan melestarikan karya budaya sendiri, mengembangkan semangat kebangsaan dan kesetiakawanan sosial, kepedulian terhadap lingkungan (Mandawi 2021:67).

Siswa membutuhkan nilai-nilai untuk menafsirkan fenomena dunia sekitarnya, sehingga mampu melakukan perspektif. Nilai-nilai sosial merupakan unsur penting yang didalam IPS. Berdasarkan nilai-nilai sosial

yang berkembang dalam masyarakat, maka akan berkembang pula sikap-sikap sosial anak. Faktor keluarga, masyarakat, dan pribadi atau tingkah laku tenaga pengajar sendiri besar pengaruhnya terhadap perkembangan nilai-nilai dan sikap anak. Pendidikan IPS juga penting diberikan kepada siswa pada jenjang pendidikan dasardan menengah, karena siswa sebagai anggota masyarakat yang perlu untuk mengenal masyarakat, siswa dapat belajar melalui media cetak, media elektronika dan lingkungannya. (S, 2018).

8. Model Contextual Teaching and Learning (CTL)

Model pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) didasarkan pada filosofi bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia, hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Konsep belajar yang mengaitkan antara materi yang diajar dengan situasi dunia nyata siswa perlu dilakukan guru. Model pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) adalah sebuah sistem yang sesuai dengan cara kerja otak manusia, menyusun pola-pola yang mewujudkan makna dengan menghubungkan muatan akademik dengan kontek dari kehidupan sehari-hari siswa. Pendekatan CTL yaitu suatu pendekatan yang membantu guru memotivasi dan mengaitkan materi ajar dengan situasi dunia nyata, serta melibatkan siswa secara penuh untuk menemukan keterkaitan antara materi dengan kehidupan mereka (Mughtar et al., 2023).

Model pembelajaran CTL menekankan pada keaktifan siswa dalam mempelajari materi. Dalam prosesnya pembelajaran dilaksanakan secara aktif, kreatif, produktif, melalui kerjasama, pengalaman langsung siswa, konsep dalam situasi yang menyenangkan. Dalam strategi pembelajaran siswa

membangun pengetahuan/ konsep yang bermula dari melakukan observasi, bertanya, investigasi, analisis, kemudian membangun teori atau konsep. Siswa melaksanakan proses pembelajaran dengan penyelidikan untuk mendapatkan jawaban suatu permasalahan yang mereka hadapi di tengah masyarakat, pembelajaran seperti ini lebih bermakna agar siswa tidak cenderung bosan mendengar ceramah dan keterangan guru (Helmud, 2021).

B. Kerangka Berpikir

Kerangka pikir ini dikembangkan atas dasar adanya permasalahan dalam observasi sebelumnya di SDN UPT SPF SD Inpres Bontomanai kota makassar, siswa belajar di sekolah untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan. Adapun permasalahan yang disebabkan pada pembelajaran yang berlangsung kurang menarik sehingga kelas tidak kondusif dan juga tidak melaksanakan penggunaan media atau menggunakan media yang tidak menarik dan membosankan. Rendahnya minat belajar siswa dapat dilihat dari kurangnya keaktifan dalam pembelajaran seperti cenderung diam sehingga siswa sulit untuk mengajukan pendapat dan guru belum mampu mengkondisikan siswa untuk fokus pada materi, dan banyak siswa yang bermain pada saat pembelajaran berlangsung dan mengganggu temannya.

Kelemahan yang terdapat pada pembelajaran IPS di kelas III mengakibatkan rendahnya pengembangan potensi siswa dan nilai dalam pembelajaran diperoleh 60-70. Oleh karena itu, peneliti memilih kelas III sebagai sampel dalam penelitian ini yang diharapkan mampu untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS. Peneliti menggunakan media *E Flashcard* untuk membantu siswa dalam memahami materi pada pembelajaran IPS kelas III di UPT SPF SD Inpres Bontomanai. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka peneliti berharap bahwa dengan diterapkannya media *E Flashcard* melalui model

pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL) dalam pembelajaran IPS maka akan menghasilkan pengaruh pada hasil belajar siswa. Adapun bagan kerangka pikir dari penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

C. Hasil Penelitian Relevan

1. Menurut (Koilmo et al., 2020). (“Analisis Penggunaan Media *E Flashcard* Dalam Meningkatkan Motivasi Membaca Permulaan Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang”). Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Objek yang diteliti adalah siswa kelas I SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang. Hasil Penelitian dilapangan menunjukkan bahwa motivasi membaca permulaan siswa kelas 1 Sekolah Dasar Bertingkat Oebobo Kupang masih rendah dan terdapat beberapa siswa yang membutuhkan bimbingan guru dalam membaca, media yang digunakan dalam meningkatkan motivasi membaca

permulaan siswa adalah media *E Flashcard*. Dampak penggunaan media *E Flashcard* pembelajaran membaca permulaan yakni dapat meningkatkan motivasi membaca perluaan yang ditandai dengan ada ketertarikan siswa dengan media *E flashcard* dapat membaca dengan baik. Adapun yang menjadi persamaan dalam penelitian ini yaitu variabel bebasnya perbedaanya pada variabel terikat penelitian ini menggunakan motivasi belajar dengan kelas penelitiannya kelas I sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan variabel terikat hasil belajar dan kelas penelitiannya kelas III.

2. Menurut (Azhima et al., 2021) “Meningkatkan Keterampilan Menulis Melalui Media *E Flashcard* Dengan Pendekatan Saintifik Bagi Peserta Didik”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian yang diambil oleh peneliti adalah peserta didik kelas II di SDN Mojosongo III Surakarta, Pada Tahun Pelajaran 2021/2022 ini, berjumlah 26 peserta didik dengan latar belakang dan karakter yang berbeda - beda. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan kedalam dua bagian siklus pada setiap siklusnya tersusun atas empat komponen penelitian yaitu perencanaan penelitian, tindakan penelitian, observasi penelitian, serta refleksi penelitian. Adapun yang menjadi persamaan dalam penelitian ini menerapkan penggunaan media *E Flashcard*, perbedaanya penelitian ini tidak menggunakan variabel dan jenis penelitiannya menggunakan PTK. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan menggunakan jenis penelitian kuantitatif metode *pre-experimental*.
3. Menurut (Bere et al., 2022) “Penggunaan Media *E Flashcard* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah

Dasar”. Dalam rangka meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III pada tema pekerjaan dilakukan Penelitian Tindakan Kelas. Tujuan yang ingin dicapai oleh observer adalah meningkatkan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung, meningkatkan hasil belajar IPS siswa setelah menggunakan media *E Flashcard* dan mendeskripsikan kendala-kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini terdiri atas dua siklus dengan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif yang dilaksanakan melalui tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan dan pengamatan, refleksi. Penelitian relevan menggunakan jenis penelitian Tindakan kelas (PTK) sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan jenis Kuantitatif.

4. Menurut (Siska Yulia, 2016) “Penggunaan Media *E Flashcard* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar”. Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas V SDN Kalikatur Gondang Mojokerto dalam pembelajaran IPS belum terlihat kegiatan pembelajaran IPS yang sesuai dengan yang diharapkan. Penelitian ini yaitu jenis penelitian kuantitatif *pre-experimental design*. Peneliti relevan tersebut menunjukkan persamaan bahwa penelitian menggunakan mata pembelajaran IPS dan media *E Flashcard*, perbedaanya penelitian yang relevan melakukan penelitian pada kelas V sedangkan penelitian yang akan dilakukan penelitian pada kelas III.
5. Menurut (Nuraini & Suryanti, 2022) “Pengembangan Media *Flashcard Berbarcode* Materi Pengaruh Kalor Terhadap Perubahan Suhu dan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian pengembangan ini dilakukan berdasarkan permasalahan yang ditemukan di SDN Sumber teguh. Permasalahan tersebut berupa

rendahnya kemampuan literasi sains dan penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal. Penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran yang bernama *E Flashcard* berbarcode. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan efektivitas media *E Flashcard* berbarcode untuk meningkatkan literasi sains siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*) dengan model adaptasi dari Borg and Gall. Penelitian ini terdiri dari 7 langkah yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk dan revisi produk. Dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan instrumen penelitian yang terdiri dari lembar validasi untuk mengukur validitas materi, media, dan perangkat pembelajaran. Lembar angket untuk mengukur kepraktisan media. *Pretest-posttest* untuk mengukur efektivitas media. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif persentase. Sampel penelitian ini merupakan 38 siswa kelas V SDN Sumber teguh dengan desain *one group pretest-posttest*.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori yang telah dijelaskan maka hipotesis penelitian yaitu terdapat pengaruh media *E Flashcard* melalui model contextual teaching and learning (CTL) dalam memahami materi pembelajaran IPS siswa kelas III UPT SPF SD Inpres Bontomanai.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan jenis kuantitatif dengan metode eksperimental. Menurut (Akbar et al., 2023) Penelitian kuantitatif cocok digunakan untuk meneliti populasi yang luas, permasalahannya sudah jelas dan peneliti bermaksud untuk menguji hipotesis. Metode penelitian kuantitatif merupakan sistem penelitian yang menggunakan pendekatan statistik dalam menganalisis data dan menarik kesimpulan dengan menggunakan metode *pre-experimental design* atau yang biasa disebut dengan *pre-experimen*. Desain yang digunakan dalam metode *pre-experimen* adalah *one group pretest-posttest design*, pada desain *one group pretest-posttest design* ini didalamnya terdapat *pretest* (sebelum diberi perlakuan), *posttest* (perlakuan diberikan).

B. Lokasi Penelitian

Lokasi pada penelitian ini akan dilaksanakan pada kelas III UPT SPF SD Inpres Bontomanai Kota Makassar Kec.Tamalate.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah semua komponen yang dianggap memiliki satu atau lebih ciri yang sama, sehingga merupakan suatu kelompok. Populasi bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas III UPT SPFSD Inpres Bontomanai sebanyak 20 siswa (Hindun Umiyati, 2021).

2. Sampel

Sampel adalah bagian terpilih dari populasi yang dipilih melalui beberapa proses dengan tujuan menyelidiki atau mempelajari sifat-sifat tertentu dari populasi induk. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode pengambilan sampel *non probability* sampling dengan teknik sampel jenuh (*sampling jenuh*) untuk menentukan sampel penelitian. *Sampling jenuh* adalah jumlah sampel yang diambil dari keseluruhan jumlah populasi Artinya, penelitian ini menjadikan seluruh siswa kelas III yang ada di UPT SPF SD Inpres Bontomanai menjadi sampel penelitian yaitu sebanyak 20 orang (Suriani & Jailani, 2023).

D. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One group pretest-posttest design*. Di dalam desain ini, penelitian melakukan dua kali perlakuan yakni menggunakan *pretest* dan *posttest*. Perlakuan pertama (*pretest*) dilakukan untuk melihat kondisi sampel sebelum diberikan penggunaan media *E Flashcard*. Perlakuan kedua (*posttest*) dilakukan dan diberikan perlakuan dengan penggunaan media pembelajaran berupa *E Flashcard*, sehingga demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan tersebut. Desain ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 3.1 Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest Design

<i>Pretest</i>	Variabel Terikat	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Sumber: Sugiyono (2014: III)

Keterangan:

X : Perlakuan diberikan untuk media pembelajaran *E Flashcard* (*Pretest*)

O₁ : Sebelum diberikan media pembelajaran *E Flashcard*

O₂ : Setelah diberikan media *E Flashcard* (*Posttest*)

E. Variabel Penelitian

Variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau objek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek yang lain (Purwanto, 2019). Variabel dalam penelitian ini terbagi atas dua yaitu:

1. Variabel bebas

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya variabel terikat variabel bebas dalam penelitian ini adalah Penggunaan media *E Flashcard* dalam pembelajaran IPS siswa kelas III. Variabel terikat dalam penelitian ini diberi simbol X.

2. Variabel terikat

Variabel terikat atau variabel dependen sering disebut variabel *output*, kriteria, konsekuen yakni variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah Penggunaan media *E Flashcard* dalam pembelajaran IPS siswa kelas III. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Y.

F. Definisi Operasional Variabel

Variabel dalam penelitian ini adalah ketuntasan hasil belajar siswa aktivitas siswa, dan respon siswa dalam penggunaan media *E Flashcard* siswa kelas III UPT SPF SD Inpres Bontomanai.

1. Hasil Belajar Pembelajaran IPS

Hasil belajar pada siswa dalam pembelajaran IPS berdasarkan uraian tersebut, bahwa pembelajaran IPS sebagai pembelajaran yang mengintegrasikan konsep terpilih dari berbagai ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Sebelum mendapatkan pengajaran materi (*pretest*) dalam menggunakan media pembelajaran *E Flashcard* dan setelah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *E Flashcard* hal ini

ditujukan agar siswa memiliki pemahaman konsep secara holistik dan berlangsung optimal serta dapat diperoleh setelah menjawab soal-soal tes hasil belajar dalam pembelajaran IPS dengan penggunaan media *E Flashcard* dalam jangka waktu tertentu kepada siswa kelas III UPT SPF SD Inpres Bontomanai.

2. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa adalah kegiatan pembelajaran secara aktif dan relevan, pada saat melakukan suatu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *E Flashcard* dalam memahami materi dengan penggunaan media yang baik dan efektif, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami maksud dari materi yang disampaikan dengan pasti.

3. Respon Siswa

Respon siswa yang dimaksimalkan dalam ukuran minat, kesukaan, ketertarikan, pengaruh atau pendapat siswa tentang cara mengajar peneliti, bahan ajar/media dengan suasana kelas dalam penggunaan media *E Flashcard* pembelajaran IPS dengan jangka waktu yang tertentu pada kelas III UPT SPF SD Inpres Bontomanai.

G. Prosedur Penilaian

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen *pretest* dan *posttest*. Tes adalah cara yang digunakan atau prosedur yang perlu ditempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan, yang berbentuk pemberian tugas baik berupa pertanyaan-pertanyaan atau soal yang harus dijawab atau perintah-perintah yang harus dikerjakan, sehingga atas dasar data yang diperoleh dari hasil pengukuran tersebut dapat dihasilkan nilai yang melambangkan hasil belajar seseorang siswa. *Pretest* diberikan sebelum

digunakan media *E Flashcard*. Sedangkan *posttest* diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *E Flashcard*.

H. Instrumen Penilaian

1. *Pretest*

Kegiatan *Pretest* digunakan sebelum menggunakan media *E Flashcard* pada kelas eksperimen, dengan tujuan untuk mengetahui aktivitas dan perbandingan siswa sebelum menggunakan media *E Flashcard*.

2. Pemberian *Treatment*

Kegiatan pemberian *treatment* kepada siswa perlakuan berupa pengaruh kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *E Flashcard* dalam pembelajaran IPS kelas III UPT SPF SD Inpres Bontomanai.

I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penggunaan media *E Flashcard* pada pembelajaran IPS.

1. Tes Awal (*Pretest*) Tes awal dilakukan sebelum *treatment*, *pretest* dilakukan untuk mengetahui pembelajaran IPS yang dimiliki oleh siswa sebelum diterapkannya media *E Flashcard* dalam pembelajaran. Dalam pemberian *pretest*, peneliti menggunakan soal petunjuk. Peneliti memberikan tema kemudian peneliti meminta siswa untuk memilih salah satu kemudian meminta siswa untuk mendeskripsikan tema pada pembelajaran IPS. Pada siswa kelas III UPT SPF SD Inpres Bontomanai.
2. Tes Akhir (*posttest*) Setelah *treatment*, tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui pengaruh media *E Flashcard* terhadap pembelajaran IPS. Dalam pemberian *posttest*, peneliti hanya meminta

siswa untuk mendeskripsikan materi dengan memperhatikan langkah-langkah sertapenggunaan media dengan baik dan benar.

J. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

(Sugiyono, 2015) menyatakan bahwa "statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi". Analisis data statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar IPS. Untuk keperluan analisis digunakan tabel statistik deskriptif dengan kategori banyaknya sampel, skor tertinggi, skor terendah, skor ideal, rentang skor, skor rata-rata, dan standar deviasi. Guna mendapatkan gambaran yang jelas tentang hasil belajar IPS siswa, maka dilakukan pengelompokkan. Pengelompokkan tersebut dilakukan ke dalam 5 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah.

Tabel 3.2 Interpretasi Kategori Nilai Hasil Belajar

Nilai Hasil Belajar	Kategori
90-100	Sangat Tinggi
80-89	Tinggi
70-79	Sedang
60-69	Rendah
0-59	Sangat Rendah

Sumber: (UPT SPF SD inpres bontomanai)

Sedangkan untuk kategori nilai ketuntasan murid, sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kategori Nilai Ketuntasan Murid

Nilai	Kategori
≥ 70	Tuntas
< 70	Tidak tuntas

Sumber: (UPT SPF SD inpres bontomanai)

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Pada bagian analisis data statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, dalam hal ini digunakan program SPSS *for windows* versi 16. Sebelum uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

a) Uji normalitas

Uji normalitas merupakan langkah awal dalam menganalisis data secara spesifik. Untuk uji normalitas ini, digunakan program SPSS *for windows* versi 16. Pengujian dengan SPSS berdasarkan pada uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Jika $P_{value} \geq 0,05$ maka distribusinya normal sedangkan Jika $P_{value} < 0,05$ maka distribusinya tidak normal.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi duabuah distribusi atau lebih. Pengujian homogenitas dilakukan dengan bantuan program SPSS *for windows* versi 22 menggunakan *Univariate Analysis of Variance* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Jika $P_{value} \geq 0,05$ maka distribusinya homogen sedangkan Jika $P_{value} < 0,05$ maka distribusinya tidak homogen.

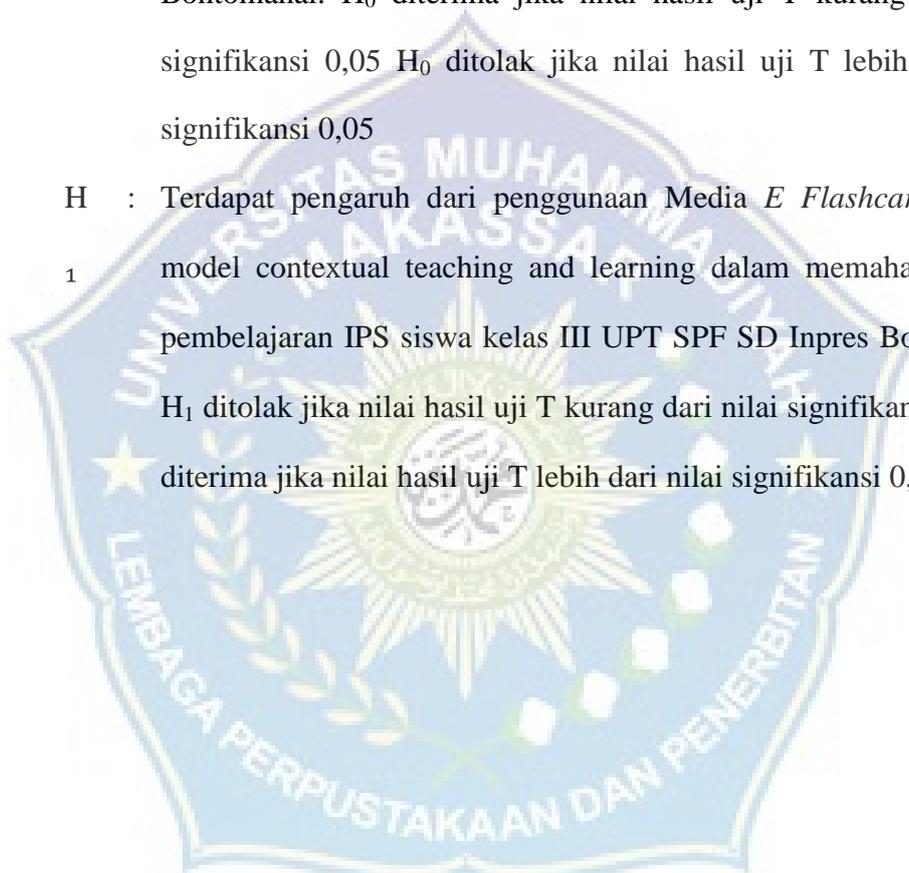
c) Uji *Independent Sampel T-Test* (Uji t)

Uji-t adalah sebuah proses pengolahan data dengan menggunakan alat bantu statistika yang dimaksudkan untuk membandingkan dua

kelompok data (Suwartono, 2014). Kriteria pengujian jika nilai probabilitas $> 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Analisis uji ini menggunakan bantuan statistikal *for social science* (SPSS).

H_0 : Tidak terdapat pengaruh dari penggunaan Media *E Flashcard* melalui model contextual teaching and learning dalam memahami materi pembelajaran IPS siswa kelas III UPT SPF SD Inpres Bontomanai. H_0 diterima jika nilai hasil uji T kurang dari nilai signifikansi 0,05 H_0 ditolak jika nilai hasil uji T lebih dari nilai signifikansi 0,05

H_1 : Terdapat pengaruh dari penggunaan Media *E Flashcard* melalui model contextual teaching and learning dalam memahami materi pembelajaran IPS siswa kelas III UPT SPF SD Inpres Bontomanai. H_1 ditolak jika nilai hasil uji T kurang dari nilai signifikansi 0,05 H_1 diterima jika nilai hasil uji T lebih dari nilai signifikansi 0,05



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah UPT SPF SD Inpres Bontomanai, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media *E Flashcard* melalui model contextual teaching and learning dalam memahami materi pembelajaran IPS yang diukur berdasarkan perolehan dari nilai *pretest* dan *posttest*. Dari hasil pelaksanaan *pretest* dan *posttest* yang diperoleh pada penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan penggunaan media *E Flashcard* pada kemampuan memahami materi pembelajaran IPS pada siswa kelas III. Hal ini dibuktikan oleh hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan uji independent sampel T-Test, Dimana nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Taraf signifikan 0,05 menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) < taraf signifikan yaitu $0,000 < 0,05$ sehingga diperoleh hasil hipotesis nol (H_0 ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima yang berarti terdapat pengaruh media *E Flashcard* terhadap pemahaman materi pembelajaran IPS siswa kelas III UPT SPF SD Inpres Bontomanai. Untuk lebih jelasnya, hasil analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dijabarkan sebagai berikut.

1. Analisis Statistik Deskriptif Hasil Penelitian Kelas III di UPT SPF SD Inpres Bontomanai

Analisis data deskriptif merupakan analisis data yang hasilnya akan menunjukkan deskriptif dari hasil belajar IPS siswa kelas III pada materi jenis-jenis pekerjaan yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest*. Berikut merupakan hasil analisis deskriptif hasil belajar IPS kelas III yang ditampilkan dalam bentuk tabel berikut .

Tabel 4.1 Deskriptif Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Hasil <i>Pretest</i>	20	45	80	1240	62.00	10.052	101.053
Hasil <i>Posttest</i>	20	60	95	1600	80.00	9.733	94.737
Valid N (listwise)	20						

(Sumber: IBM SPSS Statistik Version 2.2)

Untuk nilai *mean* dari kedua tes diperoleh nilai sebesar 62,00 untuk *pretest* dan 80,00 untuk *posttest*. Standar *deviation* pada *pretest* diperoleh 10,052 dan pada *posttest* diperoleh 9,733. Untuk nilai *variance* dari hasil *pretest* diperoleh 101,053 sedangkan pada hasil *posttest* nilai *variance* yang diperoleh sebesar 94,737.

Hasil belajar siswa kelas III UPT SPF SD Inpres Bontomanai pada materi jenis-jenis pekerjaan dikategorikan menjadi empat yaitu, kurang, cukup, dan sangat baik. Adapun skor hasil belajar siswa dapat dilihat dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas III

Nilai Hasil Belajar	Frekuensi		Persentase (%)		Kategori
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
90-100	0	4	0%	20%	Sangat Baik
70-89	7	13	35%	65%	Baik
65-69	1	2	5%	10%	Cukup
<65	12	1	60%	5%	Kurang

(Sumber: Hasil Olahan Data Hal. 35)

Berdasarkan tabel 4.2 dapat disimpulkan bahwa pada kelas III dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang, hasil *pretest* menunjukkan sebanyak 12 siswa atau 60% berada pada kategori kurang, sebanyak 1 siswa atau 5% berada pada kategori cukup, sebanyak 7 siswa atau 35% berada pada kategori

baik dan tidak terdapat siswa yang memperoleh nilai *pretest* dengan kategori sangat baik.

Sedangkan untuk hasil *posttest* menunjukkan sebanyak 1 siswa atau 5% berada pada kategori kurang, sebanyak 2 siswa atau 10% berada pada kategori cukup, sebanyak 13 siswa atau 65% berada pada kategori baik dan sebanyak 4 siswa atau 20% berada pada kategori sangat baik.

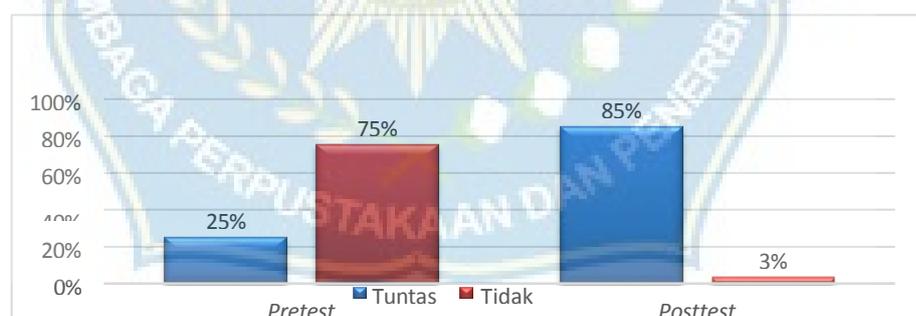
Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Belajar IPS Siswa Kelas III

Nilai Hasil Belajar	Frekuensi		Persentase (%)		Kategori
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
$70 \leq x \leq 100$	5	17	25%	85%	Tuntas
$0 \leq x < 70$	15	3	75%	15%	Tidak Tuntas

(Sumber: Hasil Olahan Data Hal.36)

Berdasarkan tabel di atas, *pretest* menunjukkan sebanyak 15 siswa atau 75% berada pada kategori tidak tuntas. Sedangkan pada *posttest* menunjukkan 17 siswa atau 85% berada pada kategori tuntas.

Grafik 4.1 Persentase Ketuntasan Belajar IPS Siswa Kelas III UPT SPF SD Inpres Bontomanai



(Sumber: Distribusi Frekuensi dan Persentase hal.36)

Grafik 4.1 Menunjukkan bahwa dari total 20 siswa kelas III UPT SPF SD Inpres Bontomanai, sebanyak 75% siswa tidak tuntas dan 25% siswa yang tuntas pada pelaksanaan *pretest*. Sedangkan pada pelaksanaan *posttest* ditunjukkan sebanyak 3% siswa tidak tuntas dan 85% siswa berada pada kategori tuntas. Hal ini menunjukkan terdapat perubahan pada hasil belajar IPS

setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media *E Flashcard*.

2. Analisis Statistik Inverensial

Dalam pengujian ini, digunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji independent sampel T-Test.

a) Uji Normalitas

Uji ini dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh dari tes apakah berdistribusi secara normal atau tidak. Untuk pengujian data yang diambil adalah data *pretest* dan *posttest* dengan jenis uji Kolmogorov-Smirnov menggunakan SPSS Statistik versi 2.2 dengan jumlah sampel sebanyak 20 siswa. Adapun kriteria pengujian normalitas SPSS adalah sebagai berikut:

- 1) Apabila sig. > 0,05 maka data normal
- 2) Apabila sig. < 0,05 maka data tidak normal Hasil dari uji ini ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 4.4. Uji Normalitas Data Penelitian *Pretest* dan *Posttest*

Tes	Kolmogorov-Smirnov ^a			
	Statistik	Df	Sig.	
Hasil Belajar IPS	<i>Pretest</i>	.179	20	.093
	<i>Posttest</i>	.154	20	.200*

(Sumber: IBM SPSS Statistic Version 2.2)

Dari tabel 4.4 menunjukkan bahwa nilai sig. dari *posttest* dan *pretest* lebih besar dari 0,05 dimana sig. pada hasil *posttest* yaitu 0,200 > 0,05 dan sig pada *pretest* yaitu 0,093 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut terdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Uji ini dilakukan untuk melihat apakah data dari kedua kelompok yakni kelas eksperimen dan kelas control homogen atau tidak. Dalam

pengujian ini, data yang digunakan adalah hasil *pretest* dan *posttest* dengan jumlah sampel sebanyak 20 siswa menggunakan bantuan SPSS statistik versi 2.2. Adapun kriteria uji homogenitas SPSS adalah sebagai berikut:

- 1) Apabila sig. dari *based on mean* data $> 0,05$, maka data homogen
- 2) Apabila sig. *based on mean* data $< 0,05$ maka data tidak homogen

Hasil dari uji homogenitas ini ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 4.5. Uji Homogenitas Data Penelitian *Pretest* dan *Posttest*

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>					
		<i>Levene Statistik</i>	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar IPS	<i>Based on Mean</i>	0.561	1	38	0.459
	<i>Based on Median</i>	0.247	1	38	0.622
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	0.247	1	37.840	0.622
	<i>Based on trimmed mean</i>	0.494	1	38	0.486

(Sumber: IBM SPSS Statistik version 2.2)

Berdasarkan tabel 4.5 dapat diketahui bahwa nilai sig. pada *based on mean* data yaitu, 0,459 dimana lebih besar dari 0.05. Oleh karena itu nilai sig. $0,459 > 0.05$ menunjukkan data *pretest* dan *posttest* homogen.

c) Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh media *E Flashcard* dalam pembelajaran IPS siswa kelas III UPT SPF SD Inpres Bontomanai. Uji dilakukan dengan menggunakan uji *independent sample T-Test* menggunakan SPSS 2.2. Adapun hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- 1) H_0 : Tidak terdapat pengaruh dari penggunaan media *E Flashcard*

melalui model *contextual teaching and learning* dalam pembelajaran IPS siswa kelas III UPT SPF SD Inpres Bontomanai.

- 2) H_1 : Terdapat pengaruh dari penggunaan media *E Flashcard* melalui model *contextual teaching and learning* dalam pembelajaran IPS siswa kelas III UPT SPF SD Inpres Bontomanai

Untuk kriteria uji independent sampel T-Test pada SPSS adalah sebagai berikut:

- 1) Apabila sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka, H_0 diterima dan H_1 ditolak.
- 2) Apabila sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka, H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Hasil uji independent sampel T-Test yang menggunakan nilai *pretest* dan *posttest* dapat ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.6. Uji Hipotesis Independent Sampel T-Test

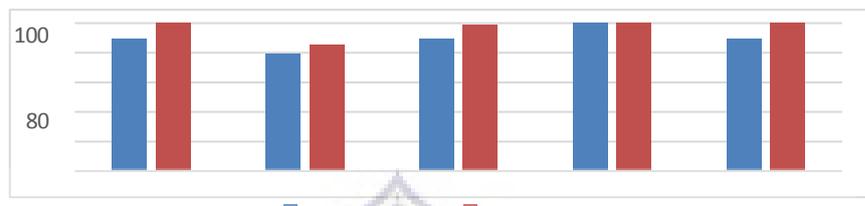
Independent Samples Test						
		Levene's Test for				
		Equality of t-test Means			Equality of Variances	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar IPS	Equal variances			-		
	assumed	.749	.392	6.487	38	.000
	Equal variances			-	37.99	
	not assumed			6.525	5	.000

(Sumber: IBM SPSS Statistik Version 2.2)

Berdasarkan tabel 4.6 data yang digunakan dari hasil uji diatas adalah *equal variance assumed* dengan nilai sig. (2-tailed) yaitu 0,000.

Kriteria uji *independent sample T-Test* yaitu 0,05 menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) lebih kecil, sehingga $0,000 < 0,05$ memberikan kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Grafik.4.2 Hasil Lembar LKPD Menggunakan Media *E Flashcard*



(Sumber: Hasil olahan data LKPD hal.40)

Dengan media *E Flashcard* siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan berkolaborasi dalam satu kelompok kecil yang terdiri dari lima kelompok siswa. Langkah awal yang mereka lakukan adalah mengidentifikasi masalah dan mencoba untuk memunculkan suatu gagasan dengan berpijak pada suatu pengetahuan yang mereka peroleh dari penjelasan guru dan materi yang dilampirkan pada LKPD masing-masing. Kemudian dilanjutkan dengan identifikasi solusi melalui diskusi bersama teman kelompok masing-masing, lalu setelah menuju pada penyelesaian masalah berupa jawaban yang telah didiskusikan untuk menjawab soal pada LKPD yang telah diberikan.

Dari grafik 4.2 dapat dilihat bahwa hasil nilai LKPD dari masing-masing kelompok pada pertemuan pertama yang diperoleh dari kelompok 1 dengan hasil nilai 89, kelompok 2 memperoleh nilai 79, kelompok 3 memperoleh nilai 89, kelompok 4 memperoleh nilai 100, kelompok 5 memperoleh nilai 100. Dan pada pertemuan kedua adanya perubahan yang diperoleh hasil nilai dari masing-masing kelompok, Pada kelompok 1 mendapatkan hasil nilai 100, kelompok 2 memperoleh nilai 85, kelompok 3 memperoleh nilai 99, kelompok 4 memperoleh nilai 100, dan kelompok 5 memperoleh nilai 100. Untuk hasil *posttest*, nilai hasil

belajar yang diperoleh pada siswa telah mengalami perubahan, yaitu 85% dari 100% total siswa berada pada kategori tuntas. Nilai hasil *pretest* dan *posttest* terbukti terdistribusi normal dengan nilai sig. pada *pretest* sebesar 0,093 dan pada *posttest* sebesar 0,200 yang menunjukkan nilai sig. $> 0,05$. Selain itu kelas dinyatakan homogen dengan hasil uji homogenitas *pretest* dan *posttest* $> 0,05$ yaitu nilai sig. based on mean *pretest* dan *posttest* 0,459. Keterlaksanaan penggunaan media *E Flashcard* juga terpantau, terlaksana dengan baik di setiap pertemuan. Dimulai dari kerja LKPD siswa yang semakin baik dari pertemuan 1 sampai 4 dengan nilai rata-rata.

B. Pembahasan

Penelitian yang dilaksanakan pada sekolah UPT SPF SD Inpres Bontomanai dengan menggunakan desain *pre-experimental* dengan bentuk *one group pretest-posttest design*. pada tanggal 9 Desember 2023 - 7 Februari 2024 dengan pokok bahasan materi mengenai jenis-jenis pekerjaan, penelitian yang dilaksanakan pada hari pertama 23 Januari 2024 yaitu *pretest* untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal siswa dalam mengerjakan soal. Penelitian yang dilaksanakan pada hari kedua dan ketiga yaitu pemberian *treatment* pertama 24 Januari 2024 dan pemberian *treatment* kedua 06 Februari 2024. Pelaksanaan *treatment* diawali dengan memberikan model CTL (*Contextual Teaching and Learning*) dimana peneliti menyampaikan materi dan mengkaitkannya dengan kehidupan yang ada disekitar. Model CTL menciptakan pembelajaran yang memotivasi siswa untuk bertanya dan menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran. Selanjutnya peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil kemudian dilanjutkan dengan menerapkan media *E Flashcard*.

Pelaksanaan keempat yaitu pemberian *posttest* 07 Februari 2024 untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengerjakan soal dan memahami materi setelah pemberian *treatment*. Dengan sampel sebanyak 20 siswa Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh media *E Flashcard* dalam memahami materi pembelajaran IPS yang diukur berdasarkan perolehan dari nilai *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil *pretes*, nilai yang diperoleh sebanyak 75% dari total 100% siswa berada pada kategori tidak tuntas. Selanjutnya penelitian di kelas III diberikan sebuah perlakuan atau *treatment* berupa penggunaan media *E Flashcard*. Pembelajaran dengan menggunakan media *E Flashcard* dimaksudkan untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam memahami materi pelajaran. Hal ini dibuktikan oleh hasil analisis *statistic inferensial* dengan menggunakan uji independent sampel T-test.

Menurut (Putri Wangi & Gede Angung, 2021) yang mengemukakan bahwa proses pembelajaran yang menarik seperti menggunakan media *E Flashcard* pembelajaran dapat memberikan motivasi, minat, dan pengalaman belajar bagi siswa karena proses pembelajaran akan lebih bermakna sehingga materi/pengetahuan yang diterima siswa dapat bertahan lama.

Faktor yang menyebabkan tujuan pembelajaran IPS belum tercapai, hal ini disebabkan karena guru masih menggunakan metode konvensional dimana dalam proses pembelajarannya guru hanya berceramah dalam menyampaikan suatu materi kepada siswa sehingga siswa merasa jenuh dalam mengikuti pembelajarannya, serta siswa tidak dilibatkan secara aktif dalam pembelajarannya sehingga siswa menjadi pasif. Hal ini disebabkan karena materi pelajaran IPS dianggap sulit sehingga pembelajarannya kurang menarik perhatian siswa. Banyak permasalahan yang muncul ketika proses kegiatan pembelajaran IPS berlangsung, diantaranya yaitu ada siswa yang selalu merasa jenuh, bosan,

ngantuk, dan masih banyak lagi permasalahan yang lainnya. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan agar siswa mampu menjadi warga negara yang baik, serta mengembangkan kemampuan siswa untuk lebih peka terhadap permasalahan permasalahan sosial yang terjadi dimasyarakat dan diharapkan siswa mampu mengatasi atau memecahkan suatu permasalahan yang terjadi dilingkungan sekitarnya (Rosmanah, 2019).

Sejalan dengan penelitian ini, penelitian yang dilakukan oleh Febriyanto & Yanto, 2019 "Penggunaan media *E Flashcard* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". Penelitian ini dilatar belakangi oleh temuan terhadap proses pembelajaran yang berdampak terhadap hasil belajar siswa, diantaranya pembelajaran yang dilakukan masih terpusat pada guru serta penggunaan media pembelajaran kurang maksimal dan hanya terpaku pada buku pelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan menggunakan media *E Flashcard*.

Media dan belajar memiliki hubungan yang sangat signifikan dalam menciptakan kondisi belajar secara efektif dan efisien. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa semakin bagus media itu dirancang untuk kebutuhan pembelajaran, maka semakin efektif dan efisienlah proses pembelajaran dan semakin baik prestasi siswa yang dihasilkan. Semakin rendah perhatian untuk merancang media berdasarkan tujuan, materi, dan metode pembelajaran, maka semakin tidak efektif dan efisien pembelajaran yang dilakukan dan akhirnya menyebabkan hasil belajar siswa (Novitasari et al., 2023). Media pembelajaran adalah sebuah alat untuk membantu guru dalam memberikan pemahaman cepat kepada siswa, dengan kata lain bahwa media adalah alat bantu yang dapat membantu guru untuk menjelaskan maksud dari pembahasan pembelajaran yang disampaikan.

Penggunaan media dikelas sangat membantu dalam proses menjelaskan materi pembelajaran dan juga dapat membantu siswa dalam penjelasan yang lebih konkrit dan terarah. Media *E Flashcard* adalah kartu yang berisi gambar atau tulisan berhubungan dengan konsep . Media *E Flashcard* atau kartu kilas adalah kartu yang digunakan untuk mengingat dan mengkaji ulang dalam proses belajar. Media *E Flashcard* merupakan media yang membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran seperti definisi atau istilah, symbol-simbol, rumus-rumus, dan gambar.

Penggunaan media *E Flashcard* sangat mudah diimplementasikan sehingga memudahkan guru dan menciptakan kebaruan dalam penilaian pembelajaran. Rendahnya hasil belajar siswa dalam menjawab dan bertanya dilihat dari lambatnya merespon yang diberikan siswa sehingga guru harus lebih aktif dan kreatif membantu siswa berfikir dan menyiapkan media yang dapat menstimulasi hasil belajar siswa dalam memahami materi pembelajaran IPS (Abdullah, 2017). Media *E Flashcard* mempunyai ukuran 8 x 12 cm atau biasa disesuaikan dengan keadaan siswa yang dihadapi, apabila jumlah siswa banyak maka *E Flashcard* dibuat dengan ukuran yang lebih besar dan jika jumlah siswa sedikit maka *E Flashcard* dibuat dengan ukuran kecil. Media *E Flashcard* adalah salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata yang ukurannya bisa disesuaikan dengan siswa yang dihadapi dan untuk mendapatkannya bisa membuat sendiri atau menggunakan yang sudah jadi. (Shafa et al., 2022)

Pembelajaran merupakan suatu proses untuk menentukan metode pembelajaran manakah yang lebih baik digunakan untuk memperoleh perubahan yang diinginkan pada pengetahuan keterampilan siswa dengan materi dan karakteristik sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada siswa dalam melakukan proses belajar. Dalam belajar tentunya banyak perbedaan,

seperti adanya siswa yang mampu memahami materi pelajaran, ada pula siswa yang lambat dalam memahami materi pelajaran. (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Evaluasi dapat mendorong siswa untuk lebih giat belajar secara terus menerus dan juga mendorong guru untuk lebih meningkatkan kualitas pembelajaran serta mendorong pengelola pendidikan untuk lebih meningkatkan fasilitas dan kualitas belajar siswa Keberhasilan program pembelajaran selalu dilihat dari aspek hasil belajar. (Hamzah B, 2019).



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Dengan menggunakan media *E Flashcard* dapat memberikan siswa motivasi, minat, dan pengalaman belajar bagi siswa karena proses pembelajaran akan lebih bermakna sehingga materi atau pengetahuan yang diterima siswa lebih bertahan lama dimana menggunakan kartu yang berisi gambar dan penjelasan, teks, atau tanda simbol untuk mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan diuraikan pada bab IV, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media *E Flashcard* dalam memahami materi pembelajaran IPS siswa kelas III UPT SPF SD Inpres Bontomanai. Perubahan nilai rata-rata hasil LKPD serta nilai *pretest* dan *posttest*. Selain itu, berdasarkan hasil uji hipotesis yakni uji *independent sample T-Test* dengan bantuan SPSS Statistik versi 2.2 menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) *equal variance assumed* memperoleh 0,000 yang menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$ atau dengan kata lain hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dikemukakan maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi pembaca, media *E Flashcard* dapat dijadikan sebagai salah satu media yang digunakan dalam proses belajar.
2. Bagi guru, media *E Flashcard* dapat dijadikan sebagai salah satu media yang digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPS siswa.

3. Bagi siswa, diharapkan untuk lebih aktif, kritis, komunikatif, dan kolaboratif dalam proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti, dapat menjadi salah satu referensi dalam melakukan penelitian terkait hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPS.



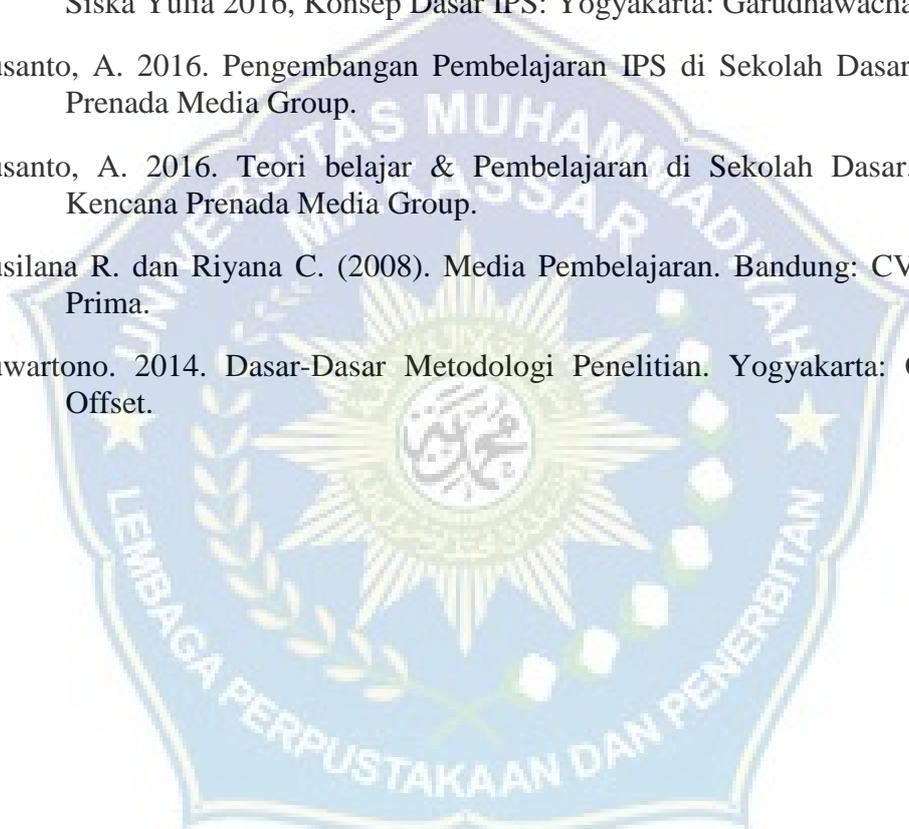
DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4 (1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Akbar, R., Sukmawati, U. S., & Katsirin, K. (2023). *Analisis Data Penelitian Kuantitatif (Pengujian Hipotesis Asosiatif Korelasi)*. 1(3). <https://doi.org/10.59996/jurnalpelitanusantara.v1i3.350>
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Arman. 2016. *Media Flashcard*. Jawa Barat: Goresan Pena, Anggota IKAPI.
- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Akbar, R., Sukmawati, U. S., & Katsirin, K. (2023). *Analisis Data Penelitian Kuantitatif (Pengujian Hipotesis Asosiatif Korelasi)*. 1(3). <https://doi.org/10.59996/jurnalpelitanusantara.v1i3.350>
- Aliem Bahri, S.Pd., M. P. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran*. LPP UNISMUH MAKASSAR ANGGOTA IKAPI.
- Azhima, I., Meilanie, R. S. M., & Purwanto, A. (2021). Penggunaan Media Flashcard untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2008–2016. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1091>
- Bere, F. B., Handini, O., & Apriliana, A. (2022). Meningkatkan Keterampilan Menulis Melalui Media Flash Card Dengan Pendekatan Saintifik Bagi Peserta Didik. *Jurnal Agama Sosiasal Dan Budaya*, 5(3), 2599–2473.
- Fadholi, A. N., & Ii, B. A. B. (2011). Rizka Amalia. A (152071000026) Ahmad Nur Fadholi (152071000015). 152071000026, 44–45.
- Febiani Musyadad, V., Supriatna, A., & Gosiah, N. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Iii Sdn Kertamukti. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 85–96. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i1.279>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Hamzah B, N. M. (2019). EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN Idrus L 1. *Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran*, 2, 344.
- Helmud, E. (2021). Kata kunci 9. *Kinabalu*, 11(2), 305–322.

- Hindun Umiyati. (2021). Populasi dan Teknik Sampel (Fenomena Pernikahan dibawah Umur Masyarakat 5.0 di Kota/Kabupaten X). *Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, June, 2–25*.
- Koilmo, E. B. A., Mbuik, H. B., & Nitte, Y. M. (2020). Analisis Penggunaan Media Flash Card dalam Meningkatkan Motivasi Membaca Permulaan Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar, 2(2)*, 101–110. <https://ojs.cbn.ac.id/index.php/spasi/article/view/150>
- Muchtar, F. Y., Nurdin, F. A., Kasmawati, K., Nurwahyuningsih, N., Yamin, M., & S, M. I. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL). *Journal on Education, 5(4)*, 14615–14624. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2522>
- Novitasari, N., Rosyida, E. A., Maslakah, S., Azkiyya, C., Tarbiyah, F., Al, I. A. I., Tuban, H., Tarbiyah, F., Al, I. A. I., & Tuban, H. (2023). *Pelatihan Pembuatan Flash Card untuk Mengembangkan Kreatifitas Guru PAUD dalam Mengajar. 4(1), 245–258.* <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.142>
- Nuraini, A., & Suryanti. (2022). Pengembangan Media Flashcard Berbarcode Materi Pengaruh Kalor Terhadap Perubahan Suhu dan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 10(2)*, 302–316.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 3(2)*, 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Pradana, A., Nawir, M., & ... (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai. *Journal Innovation In ...*, 1(3). <https://jurnal.stikes-ibnusina.ac.id/index.php/INOVED/article/view/212%0Ahttps://jurnal.stikes-ibnusina.ac.id/index.php/INOVED/article/download/212/227>
- Purwanto, N. (2019). Variabel Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik, 6115*, 196–215. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>
- Putri Wangi, I. D. A., & Gede Agung, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran EFlashcard Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V. *MIMBAR PGSD Undiksha, 9(1)*, 150. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.32355>
- Rosmanah, A. (2019). *Pentingnya Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Visual Dalam Pembelajaran Ips Di. 706–712.*
- Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N. (2022). Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 6(2)*, 2754–2761.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2258>

- Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36.
- Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N. (2022). Pengembangan MediaFlashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2754–2761.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2258>
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto Ahmad . 2014, *Pengembangan IPS Di Sd*: Jakarta: Prenamedia GROUP.
Siska Yulia 2016, *Konsep Dasar IPS*: Yogyakarta: Garudhawacha
- Susanto, A. 2016. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Susanto, A. 2016. *Teori belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susilana R. dan Riyana C. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suwartono. 2014. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: CV Andi Offset.



LAMPIRAN



Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : UPT SPF SD Inpres Bontomanai
 Kelas/Semester : III (Tiga)/2 (Dua)
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 Tema : 5 Jenis-Jenis Pekerjaan
 Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit (4 x Pertemuan)

I. Standar Kompetensi

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

II. Kompetensi Dasar

- 2.1. Mengetahui jenis-jenis pekerjaan.

III. Indikator

1. Menyebutkan jenis-jenis pekerjaan berdasarkan hasil.
2. Menjelaskan tujuan bekerja.
3. Menyebutkan contoh jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang.
4. Menyebutkan contoh jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa.
5. Menjelaskan contoh jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan hasilnya.
6. Menjelaskan contoh jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa dan tugasnya.

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui tanya jawab siswa dapat menyebutkan jenis-jenis pekerjaan berdasarkan hasil.
2. Melalui tanya jawab dan diskusi siswa dapat menjelaskan tujuan bekerja.
3. Melalui tanya jawab dan diskusi siswa dapat menyebutkan contoh jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang.
4. Melalui tanya jawab dan diskusi siswa dapat menyebutkan contoh jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa.

5. Melalui tanya jawab siswa dapat menjelaskan contoh jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan hasilnya.
6. Melalui tanya jawab dan diskusi siswa dapat menjelaskan contoh jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa dan tugasnya.

V. Materi Ajar

Jenis-jenis Pekerjaan

Setiap orang perlu bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup. Dengan bekerja mereka mendapat upah (uang) atau barang, dengan upah atau uang tersebut mereka dapat membeli rumah, pakaian dan makanan serta keperluan lainnya. Dalam bekerja harus semangat, disiplin, dan jujur. Modal utama seseorang untuk bekerja adalah kemauan, pendidikan, dan keterampilan.

Jenis-jenis pekerjaan dapat dibagi menjadi dua, yaitu jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa.

1. Pekerjaan yang Menghasilkan Barang

a. Petani

Petani bekerja di sawah. Petani menghasilkan padi. Beras merupakan makanan pokok. Sungguh besar jasa petani. Sepantasnya kita mengucapkan terima kasih.

b. Para nelayan menangkap ikan di laut. Hasil penangkapan dijual dipasar. Berbagai jenis ikan ada di pasar.

c. Peternak menghasilkan barang. Misalnya peternak ayam, peternak itik, peternak kambing, dan lain sebagainya.

Beternak ayam

menghasilkan telur dan daging. Beternak sapi menghasilkan daging, kulit, dan susu. Sapi atau kerbau untuk membajak sawah.

d. Pengrajin menghasilkan barang. Misalnya, perajin rotan. Dari rotan dapat dibuat kursi. Dapat dibuat tempat tidur, rak buku, dan lain- lain.

- e. Penjahit menghasilkan barang. Misalnya, membuat pakaian dancelana.
- f. Pedagang. Misalnya, pedagang tempe.

2. Pekerjaan yang Menghasilkan Jasa

No	Pekerjaan	Tugas
1	Guru	Memberikan ilmu
2	Dokter	Memberikan layanan kesehatan
3	Polisi	Menjaga keamanan
4	Tentara	Menjaga pertahanan
5	Pemangkas rambut	Memotong rambut
6	Sopir	Melayani penumpang
7	Pelawak	Menghibur
8	Wartawan	Mencari berita
9	Pilot	Menerbangkan pesawat

Jasa adalah bantuan berupa tenaga, pikiran, keterampilan, atau pelayanan yang diberikan kepada orang lain.

VI. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Diskusi
3. Tanya Jawab
4. Memberikan pretest dan Postest

VII. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- a. Guru mengucapkan salam.
- b. Guru dan siswa berdo'a bersama. (Religius)
- c. Guru mengecek kehadiran siswa. (Disiplin)
- d. Guru mengkondisikan siswa untuk siap belajar.
- e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- f. Guru memberikan gambaran umum tentang materi.

2. Kegiatan Inti

- a. Mengamati perilaku siswa dalam belajar
- b. Memberikan soal-soal dengan materi pembelajaran
- c. Menjelaskan pembelajaran yang sesuai dengan isi materi
- d. Memberi tanggapan atas pertanyaan yang di ajukan oleh guru / teman sekelas
- e. Menerapkan media pembelajaran yaitu, *E flashcard*
- f. Memberikan soal-soal kepada siswa (Pretest dan Postest)
- g. Menyampaikan hasil belajar atau hasil temuan tentang jenis-jenis pekerjaan

3. Kegiatan Akhir

- a. Bersama-sama dengan seluruh siswa membuat kesimpulan darimateri yang telah dipelajari.
- b. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari.
- c. Guru melakukan evaluasi untuk mengetahui seberapa besarsiswa dalam menerima materi. (Jujur)
- d. Guru dan siswa mengucapkan bacaan hamdallah. (Religius)
- e. Guru mengucapkan salam.

Mengetahui
Wali Kelas III A

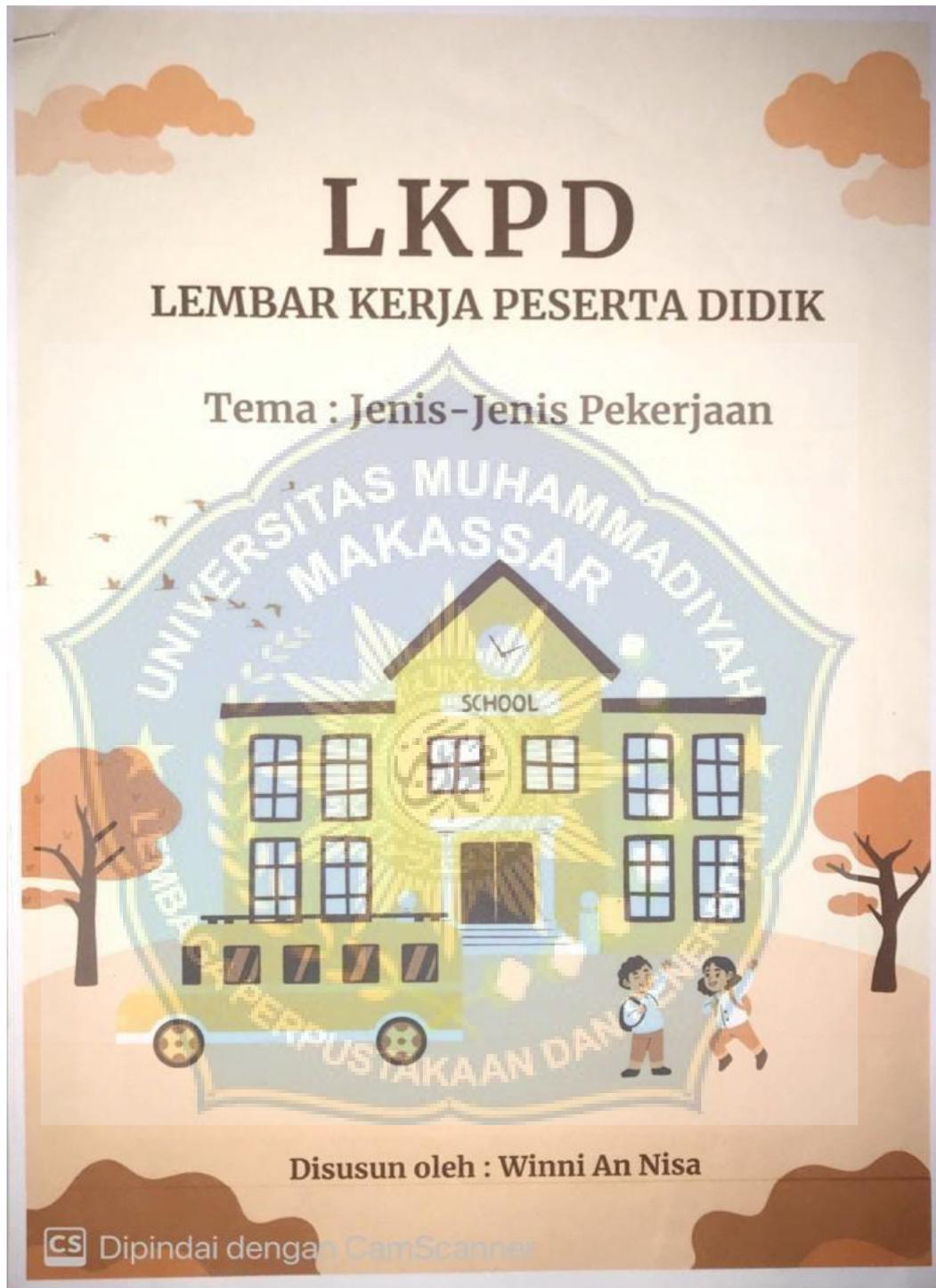
Makassar,

2024


Sitti Zaenab, S.Pd
Nip.


Winni An Nisa
Nim. 105401114820

Lampiran 2



Materi

Setiap orang perlu bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup. Dengan bekerja mereka mendapat upah (uang) atau barang, dengan upah atau uang tersebut mereka dapat membeli rumah, pakaian dan makanan serta keperluan lainnya. Dalam bekerja harus semangat, disiplin, dan jujur. Modal utama seseorang untuk bekerja adalah kemauan, pendidikan, dan keterampilan.

- Jenis-jenis pekerjaan dapat dibagi menjadi dua, yaitu jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa.
- Pekerjaan yang Menghasilkan Barang yaitu :
 1. Petani Petani bekerja di sawah. Petani menghasilkan padi. Beras merupakan makanan pokok. Sungguh besar jasa petani. Sepantasnya kita mengucapkan terima kasih.
 2. Para nelayan menangkap ikan di laut. Hasil penangkapan dijual di pasar. Berbagai jenis ikan ada di pasar.
 3. Peternak menghasilkan barang. Misalnya peternak ayam, peternak itik, peternak kambing, dan lain sebagainya. Beternak ayam menghasilkan telur dan daging. Beternak sapi menghasilkan daging, kulit, dan susu. Sapi atau kerbau untuk membajak sawah.
 4. Penjahit menghasilkan barang. Misalnya, membuat pakaian dan celana.

Pekerjaan yang menghasilkan jasa yaitu :

1. Guru memberikan ilmu
2. Polisi menjaga keamanan
3. Tentara menjaga pertahanan
4. pelawak dapat menghibur

Soal Essay

1. Sebutkan 3 contoh jenis pekerjaan yang menghasilkan barang !
2. Sebutkan 3 contoh jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa !
3. Mengapa seseorang harus bekerja ?

Hasil Jawaban

kelompok:1

Alya

Alyaa

NAURA

SHAKIRA

Novi

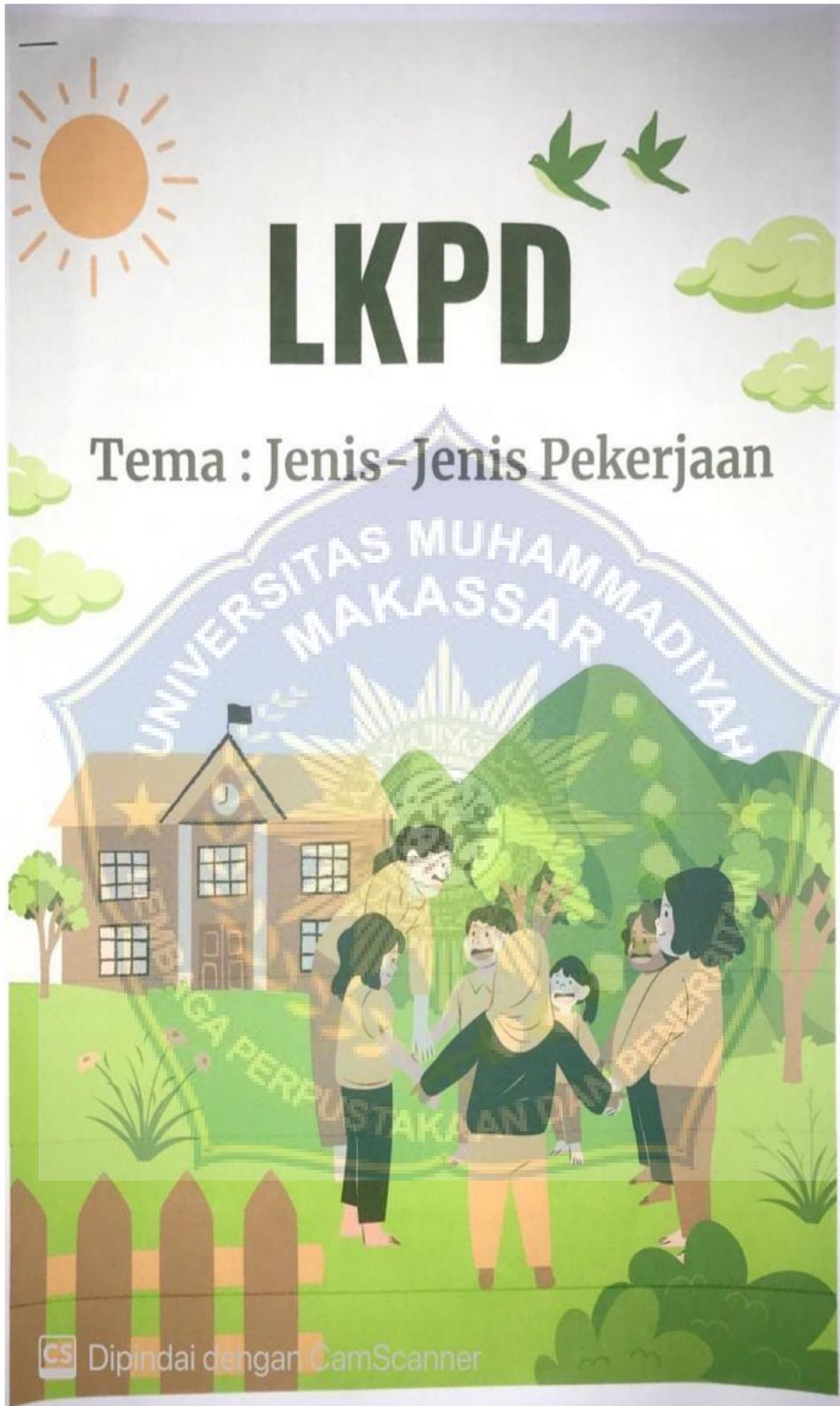
Nunu

No 1: Nelayan, petani, Pengrajin kayu. 3

No 2: Dokter, Guru, Tentara. 3

No 3: Untuk menghasilkan uang dan barang. 2

$$8/9 \times 100 = 89$$



MATERI

JENIS-JENIS PEKERJAAN:

Pekerjaan itu adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh manusia atau seseorang yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Karena dengan seseorang mempunyai pekerjaan maka kebutuhan hidup seseorang bisa terpenuhi.

1. Pekerjaan yang menghasilkan barang adalah pekerjaan yang menghasilkan sesuatu barang yang bisa digunakan oleh seseorang. dan contoh dari pekerjaan yang menghasilkan barang seperti penjual kue, petani, peternak dan masih banyak lagi.
2. Pekerjaan yang menghasilkan jasa adalah suatu pekerjaan yang di mana dari hasil pekerjaannya bisa dinikmati dan dirasakan oleh orang lain. dan pada pekerjaan yang menghasilkan jasa ini tidak menghasilkan barang. contoh dari pekerjaan yang menghasilkan jasa ini seperti guru, dokter, tukang potong rambut, polisi dan masih banyak lagi.

Pentingnya Semangat dalam Bekerja Orang harus mempunyai semangat dalam melakukan setiap pekerjaan. Semangat kerja yang tinggi akan mendapatkan hasil yang maksimal. Semangat kerja yang tinggi juga dapat meningkatkan prestasi. Prestasi kerja yang tinggi akan mendatangkan upah yang tinggi pula. Kesungguhan dan semangat kerja harus selalu kita jaga dan peliharal.

Alasan Orang Harus Bekerja Setiap orang mempunyai kebutuhan. Kebutuhan dapat terpenuhi apabila kita mempunyai penghasilan. Untuk mendapatkan penghasilan setiap orang harus bekerja. Penghasilan dapat berupa uang yang dapat digunakan untuk membeli berbagai barang dan jasa yang diperlukan.

* ciri-ciri dalam bekerja *

- Harus konsisten
- Bekerja keras
- Pantang menyerah
- Memiliki motivasi yang tinggi

Orang yang memiliki semangat kerja adalah orang yang selalu bergairah dan bersemangat mengerjakan setiap pekerjaan yang ada di depannya. Mereka adalah orang yang memiliki motivasi dan antusiasme yang tinggi untuk mencapai tujuan dan menyelesaikan setiap tugas yang mereka telah diberikan. Ini adalah orang yang memiliki tekad kuat dan tekad yang dapat meningkatkan produktivitas dan kinerja mereka saat bekerja.

Orang yang memiliki semangat kerja ini memiliki sejumlah karakteristik yang membedakannya dengan orang lain. Mereka adalah orang yang selalu berpikir positif, selalu optimistis, dan berfokus pada pekerjaan yang harus diselesaikan. Mereka juga adalah orang yang mampu menahan tekanan, menghadapi tantangan, dan mengambil risiko yang diperlukan untuk mencapai tujuan. Mereka juga berani mengambil keputusan yang membuat mereka maju dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

SOAL

1. Apa yang di maksud dengan pekerjaan?
2. Berikan 5 contoh pekerjaan yang menghasilkan barang dan pekerjaan yang menghasilkan jasa ?
3. Apa yang kamu ketahui tentang pengertian semangat kerja? dan apa ciri-ciri dari semangat kerja?

HASIL JAWABAN

kelompok - 4

1. Sultan Abdul Arifan
2. Ahmad Zuhri Hakim
3. Muhammad Reski Pratama K
4. Maulana Hafis Effandi
5. Muhammad Rifa Azka Putra

1. Pengertian adalah mau membantu atau membantu yang dilakukan oleh manusia atau seseorang yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

2. Pentingnya semangat dalam bekerja adalah akan mendapatkan hasil yang maksimal. Semangat juga yang tinggi juga dapat meningkatkan prestasi.

3. Ciri-ciri

- Harus konsisten
- Berkeaja keras
- Pantang menyerah
- Memiliki motivasi yang tinggi

4. 2. - Nelayan, Tukang Kayu, Petani, Pakar, Pengusaha
- Polisi, Tentara, Dokter, Tukang Sepeda, Guru

$$9/9 \times 100 = 100$$

Lampiran 3

SOAL PRETEST

1. Berikut ini yang bukan tujuan dari bekerja adalah
 - a. Memenuhi kebutuhan
 - b. Memperoleh penghasilan
 - c. Menghabiskan waktu
2. Menjaga keamanan adalah tugas seorang
 - a. Tentara
 - b. Pilot
 - c. Polisi
3. Memberikan ilmu adalah tugas seorang
 - a. Wartawan
 - b. Guru
 - c. Perawat
4. Berikut ini adalah pekerjaan yang menghasilkan barang
 - a. Petani dan pemangkas rambut
 - b. Petani dan nelayan
 - c. Nelayan dan wartawan
5. Dari pengrajin kayu dapat menghasilkan barang-barang dibawah ini, kecuali ...
 - a. Piring
 - b. Pintu
 - c. Rak buku
6. Modal penting untuk mendapatkan pekerjaan adalah
 - a. Pendidikan dan uang
 - b. Pengalaman dan teman
 - c. Keterampilan dan kemauan
7. Pedagang adalah pekerjaan yang menghasilkan
 - a. Jasa
 - b. Uang
 - c. Barang
8. Pekerjaan yang dilakukan dengan kerja sama harus didasari rasa
 - a. Senang
 - b. Ikhlas
 - c. Berat hati
9. Berikut ini yang bekerja dibidang jasa



10. Berikut ini pekerjaan yang menghasilkan barang

a.



b.



c.



11. Pakaian dan celana adalah hasil dari pekerjaan

- a. Tukang kayu
- b. Pemangkas rambut
- c. Penjahit

12. Peternak ayam adalah pekerjaan yang menghasilkan

- a. Barang
- b. Jasa
- c. Uang

13. Dalam bekerja, kita harus mengutamakan

- a. Upah
- b. Kejujuran
- c. Kecepatan

14. Pekerjaan harus dilakukan dengan dibawah ini, kecuali

- a. Disiplin
- b. Semangat
- c. Santai

15. Orang yang malas bekerja hidupnya akan

- a. Tercukupi
- b. Bahagia
- c. Menderita

16. Pekerjaan yang dilakukan dengan tidak semangat akan memberikan hasil yang

- a. Mengecewakan
- b. Memuaskan
- c. Menyenangkan

17. Pekerjaan yang dilakukan dengan semangat akan memberikan hasil yang

- a. Mengecewakan
- b. Memuaskan
- c. Menyenangkan

18. Nelayan bekerja menghasilkan

- a. Padi
- b. Jagung
- c. Ikan

19. Pilot merupakan pekerjaan yang bertugas

- a. Menerbangkan pesawat
- b. Melayani penumpang
- c. Memberikan ilmu

20. Pekerjaan yang menghasilkan jasa adalah

- a. Pelawak dan pedagang
- b. Pelawak dan penjahit
- c. Pelawak dan wartawan

Nama : Muh. Fajar

1. Berikut ini yang bukan tujuan dari bekerja adalah . . .
 - a. Memenuhi kebutuhan
 - b. Memperoleh penghasilan
 - c. Menghabiskan waktu
2. Menjaga keamanan adalah tugas seorang . . .
 - a. Tentara
 - b. Pilot
 - c. polisi
3. Memberikan ilmu adalah tugas seorang . . .
 - a. Wartawan
 - b. Guru
 - c. Perawat
- ~~X~~ Berikut ini adalah pekerjaan yang menghasilkan barang . . .
 - a. Petani dan pemangkas rambut
 - b. Petani dan nelayan
 - c. Nelayan dan wartawan
5. Dari pengrajin kayu dapat menghasilkan barang-barang dibawah ini, kecuali . . .
 - a. Piring
 - b. Pintu
 - c. Rak buku
6. Modal penting untuk mendapatkan pekerjaan adalah . . .
 - a. Pendidikan dan uang
 - b. Pengalaman dan teman

- c. Keterampilan dan kemauan
- Pedagang adalah pekerjaan yang menghasilkan
- a. Jasa b. Uang c. Barang
8. Pekerjaan yang dilakukan dengan kerja sama harus didasari rasa
- a. Senang
- b. Ikhlas
- c. Berat hati
9. Berikut ini yang bekerja dibidang jasa



10. Berikut ini pekerjaan yang menghasilkan barang



11. Pakaian dan celana adalah hasil dari pekerjaan
- a. Tukang kayu b. Pemangkas rambut c. Penjahit
12. Peternak ayam adalah pekerjaan yang menghasilkan
- a. Barang b. Jasa c. Uang
13. Dalam bekerja, kita harus mengutamakan
- a. Upah b. Kejujuran c. Kecepatan
14. Pekerjaan harus dilakukan dengan dibawah ini, kecuali
- a. Disiplin b. Semangat c. Santai
15. Orang yang malas bekerja hidupnya akan
- a. Tercukupi b. Bahagia c. Menderita
16. Pekerjaan yang dilakukan dengan tidak semangat akan memberikan hasil yang
- a. Mengecewakan b. Memuaskan c. Menyenangkan

17. Pekerjaan yang dilakukan dengan semangat akan memberikan hasil yang . . .

- a. Mengecewakan b. Memuaskan c. Menyenangkan

18. Nelayan bekerja menghasilkan . . .

- a. Padi b. Jagung c. Ikan

19. Pilot merupakan pekerjaan yang bertugas . . .

- a. Menerbangkan pesawat
b. Melayani penumpang
c. Memberikan ilmu

20. Pekerjaan yang menghasilkan jasa adalah . . .

- a. Pelawak dan pedagang
b. Pelawak dan penjahit
c. Pelawak dan wartawan

$$\frac{14}{20} \times 100 = 70$$

Nama: Zakira Aftani

1. Berikut ini yang bukan tujuan dari bekerja adalah . . .

- a. Memenuhi kebutuhan
- b. Memperoleh penghasilan

Menghabiskan waktu
 Menjaga keamanan adalah tugas seorang . . .

- Tentara
- b. Pilot
- c. polisi

3. Memberikan ilmu adalah tugas seorang . . .

- a. Wartawan

Guru

- c. Perawat

Berikut ini adalah pekerjaan yang menghasilkan barang . . .

- a. Petani dan pemangkas rambut
- b. Petani dan nelayan

Nelayan dan wartawan

5. Dari pengrajin kayu dapat menghasilkan barang-barang dibawah ini, kecuali .

...

Piring

- b. Pintu

- c. Rak buku

Modal penting untuk mendapatkan pekerjaan adalah . . .

Pendidikan dan uang

- b. Pengalaman dan teman

- c. Keterampilan dan kemauan
- Pedagang adalah pekerjaan yang menghasilkan
- a. Jasa Uang c. Barang
8. Pekerjaan yang dilakukan dengan kerja sama harus didasari rasa
- Senang
b. Ikhlas
c. Berat hati
9. Berikut ini yang bekerja dibidang jasa
- a.  b.  c. 
10. Berikut ini pekerjaan yang menghasilkan barang
- a.  b.  c. 
11. Pakaian dan celana adalah hasil dari pekerjaan
- a. Tukang kayu b. Pemangkas rambut Penjahit
12. Peternak ayam adalah pekerjaan yang menghasilkan
- a. Barang b. Jasa c. Uang
13. Dalam bekerja, kita harus mengutamakan
- a. Upah Kejujuran c. Kecepatan
14. Pekerjaan harus dilakukan dengan dibawah ini, kecuali
- a. Disiplin Semangat c. Santai
15. Orang yang malas bekerja hidupnya akan
- a. Tercukupi b. Bahagia Menderita
16. Pekerjaan yang dilakukan dengan tidak semangat akan memberikan hasil yang
- a. Mengecewakan Memuaskan c. Menyenangkan

Pekerjaan yang dilakukan dengan semangat akan memberikan hasil yang . . .

- Mengecewakan b. Memuaskan c. Menyenangkan

18. Nelayan bekerja menghasilkan . . .

- a. Padi b. Jagung Ikan

19. Pilot merupakan pekerjaan yang bertugas . . .

- Menerbangkan pesawat
b. Melayani penumpang
c. Memberikan ilmu

~~20.~~ Pekerjaan yang menghasilkan jasa adalah . . .

- a. Pelawak dan pedagang
 b. Pelawak dan penjahit
c. Pelawak dan wartawan

$$\frac{9}{20} \times 100 = 45$$

Lampiran 4**SOAL POSTTEST**

1. Mencari berita adalah tugas seorang
 - a. Pelawak
 - b. Wartawan
 - c. Dokter
2. Pekerjaan dibedakan menjadi dua, yaitu
 - a. Barang dan uang
 - b. Jasa dan uang
 - c. Barang dan jasa
3. Untuk bekerja seseorang harus memiliki pengetahuan dan
 - a. Cita-cita
 - b. Keterampilan
 - c. Kesenangan
4. Pekerjaan yang akan dilakukan harus disesuaikan dengan
 - a. Hobby
 - b. Kemampuan
 - c. Kemampuan dan keterampilan
5. Pekerjaan yang berat akan terasa lebih ringan jika dikerjakan dengan
 - a. Sepenuh hati
 - b. Bekerja sama
 - c. Badan yang kuat
6. Dalam bekerja juga dibutuhkan
 - a. Upah yang tinggi
 - b. Teman yang menyenangkan
 - c. Semangat yang tinggi
7. Petani bekerja di
 - a. Laut
 - b. Sawah
 - c. Pasar
8. Pemangkas rambut adalah pekerjaan yang menghasilkan
 - a. Barang
 - b. Jasa
 - c. Uang
9. Koki perusahaan roti adalah pekerjaan yang menghasilkan
 - a. Barang
 - b. Jasa
 - c. Uang
10. Nelayan bekerja di
 - a. Sawah
 - b. Pasar
 - c. Laut

11. Berikut ini gambar pekerjaan yang menghasilkan barang. . . .

a.



b.



c.



12. Berikut ini jenis gambar dibidang jasa....

a.



b.



c.



13. Pekerjaan yang dilakukan dengan semangat akan memberikan hasil yang. . . .

a. Mengecewakan

b. Memuaskan

c. Menyenangkan

14. Pekerjaan yang menghasilkan jasa adalah

a. Pelawak dan pedagang

b. Pelawak dan penjahit

c. Pelawak dan wartawan

15. Dari pengrajin kayu dapat menghasilkan barang-barang dibawah ini, kecuali

a. Piring

b. Pintu

c. Rak buku

16. Pilot merupakan pekerjaan yang bertugas

a. Menerbangkan pesawat

b. Melayani penumpang

c. Memberikan ilmu

17. Peternak ayam adalah pekerjaan yang menghasilkan

a. Barang

b. Jasa

c. Uang

18. Dalam bekerja, kita harus mengutamakan

a. Upah

b. Kejujuran

c. Kecepatan

19. Pekerjaan yang dilakukan dengan kerja sama harus didasari rasa

a. Senang

b. Ikhlas

c. Berat hati

20. Menjaga keamanan adalah tugas seorang

a. Tentara

b. Pilot

c. polisi

nama : Muh. Fajar

1. Mencari berita adalah tugas seorang
 - a. Pelawak
 - b. Wartawan
 - c. Dokter
2. Pekerjaan dibedakan menjadi dua, yaitu
 - a. Barang dan uang
 - b. Jasa dan uang
 - c. Barang dan jasa
3. Untuk bekerja seseorang harus memiliki pengetahuan dan
 - a. Cita-cita
 - b. Keterampilan
 - c. Kesenangan
4. Pekerjaan yang akan dilakukan harus disesuaikan dengan
 - a. Hobby
 - b. Kemampuan
 - c. Kemampuan dan keterampilan
5. Pekerjaan yang berat akan terasa lebih ringan jika dikerjakan dengan
 - a. Sepenuh hati
 - b. Bekerja sama
 - c. Badan yang kuat
6. Dalam bekerja juga dibutuhkan
 - a. Upah yang tinggi
 - b. Teman yang menyenangkan
 - c. Semangat yang tinggi
7. Petani bekerja di
 - a. Laut
 - b. Sawah
 - c. Pasar
8. Pemangkas rambut adalah pekerjaan yang menghasilkan
 - a. Barang
 - b. Jasa
 - c. Uang
9. Koki perusahaan roti adalah pekerjaan yang menghasilkan
 - a. Barang
 - b. Jasa
 - c. Uang
10. Nelayan bekerja di
 - a. Sawah
 - b. Pasar
 - c. Laut
11. Berikut ini gambar pekerjaan yang menghasilkan barang . . .

a.



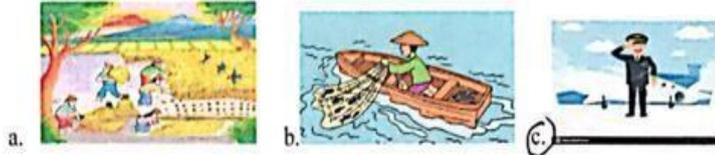
b.



c.



12. Berikut ini jenis gambar dibidang jasa....



13. Pekerjaan yang dilakukan dengan semangat akan memberikan hasil yang

- a. Mengecewakan b. Memuaskan c. Menyenangkan

14. Pekerjaan yang menghasilkan jasa adalah

- a. Pelawak dan pedagang
b. Pelawak dan penjahit
 c. Pelawak dan wartawan

15. Dari pengrajin kayu dapat menghasilkan barang-barang dibawah ini, kecuali ...

- a. Piring
b. Pintu
c. Rak buku

16. Pilot merupakan pekerjaan yang bertugas

- a. Menerbangkan pesawat
b. Melayani penumpang
c. Memberikan ilmu

17. Peternak ayam adalah pekerjaan yang menghasilkan

- a. Barang b. Jasa c. Uang

18. Dalam bekerja, kita harus mengutamakan

- a. Upah b. Kejujuran c. Kecepatan

19. Pekerjaan yang dilakukan dengan kerja sama harus didasari rasa

- a. Senang
 b. Ikhlas
c. Berat hati

20. Menjaga keamanan adalah tugas seorang

- a. Tentara
b. Pilot
 c. polisi

$$\frac{19}{20} \times 100 = 95$$

Nama : Izakira Ftani

1. Mencari berita adalah tugas seorang
 - a. Pelawak
 - b. Wartawan
 - c. Dokter
2. Pekerjaan dibedakan menjadi dua, yaitu
 - a. Barang dan uang
 - b. Jasa dan uang
 - c. Barang dan jasa
- ~~3.~~ Untuk bekerja seseorang harus memiliki pengetahuan dan
 - a. Cita-cita
 - b. Keterampilan
 - c. Kesenangan
- ~~4.~~ Pekerjaan yang akan dilakukan harus disesuaikan dengan
 - a. Hobby
 - b. Kemampuan
 - c. Kemampuan dan keterampilan
5. Pekerjaan yang berat akan terasa lebih ringan jika dikerjakan dengan
 - a. Sepenuh hati
 - b. Bekerja sama
 - c. Badan yang kuat
- ~~6.~~ Dalam bekerja juga dibutuhkan
 - a. Upah yang tinggi
 - b. Teman yang menyenangkan
 - c. Semangat yang tinggi
7. Petani bekerja di
 - a. Laut
 - b. Sawah
 - c. Pasar
8. Pemangkas rambut adalah pekerjaan yang menghasilkan
 - a. Barang
 - b. Jasa
 - c. Uang
- ~~9.~~ Koki perusahaan roti adalah pekerjaan yang menghasilkan
 - a. Barang
 - b. Jasa
 - c. Uang
10. Nelayan bekerja di
 - a. Sawah
 - b. Pasar
 - c. Laut
11. Berikut ini gambar pekerjaan yang menghasilkan barang . . .

a.



b.



c.



12. Berikut ini jenis gambar dibidang jasa....



~~13.~~ Pekerjaan yang dilakukan dengan semangat akan memberikan hasil yang

- a. Mengecewakan b. Memuaskan c. Menyenangkan

14. Pekerjaan yang menghasilkan jasa adalah

- a. Pelawak dan pedagang
b. Pelawak dan penjahit
 c. Pelawak dan wartawan

15. Dari pengrajin kayu dapat menghasilkan barang-barang dibawah ini, kecuali ...

- a. Piring
b. Pintu
c. Rak buku

~~16.~~ Pilot merupakan pekerjaan yang bertugas

- a. Menerbangkan pesawat
 b. Melayani penumpang
c. Memberikan ilmu

17. Peternak ayam adalah pekerjaan yang menghasilkan

- a. Barang b. Jasa c. Uang

~~18.~~ Dalam bekerja, kita harus mengutamakan

- a. Upah b. Kejujuran c. Kecepatan

19. Pekerjaan yang dilakukan dengan kerja sama harus didasari rasa

- a. Senang
 b. Ikhlas
c. Berat hati

~~20.~~ Menjaga keamanan adalah tugas seorang

- a. Tentara
b. Pilot
c. polisi

$$\frac{12}{20} \times 100 = 60$$

Lampiran 5

KUNCI JAWABAN *PRETEST*

1. C	11. C
2. C	12. A
3. B	13. B
4. B	14. C
5. A	15. C
6. C	16. A
7. C	17. B
8. B	18. C
9. A	19. A
10. B	20. C

KUNCI JAWABAN *POSTTEST*

1. B	11.A
2. C	12.C
3. B	13.B
4. C	14.C
5. B	15.A
6. C	16.A
7. B	17.A
8. B	18.B
9. A	19.B
10. C	20.C

Lampiran 6

Tabel Penilaian Hasil Belajar Siswa Kelas III

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1.	Abdul Dzamil Anshori	65	80
2.	Adiba Khanza Azzahra	50	65
3.	Ahmad Zulhikam	55	75
4.	Alfaezya Azil Ridwan	70	80
5.	Alifyah Dzatil Izzah.R	55	65
6.	Alya Salsabila Man	75	85
7.	Azizah Al-Zahra	80	95
8.	Dzakira Aftani	45	60
9.	Humaira	70	80
10.	Muh Alif Harianto	60	75
11.	Muh.Azkar Algazali	60	85
12.	Maulana Hafis Erlangga	80	95
13.	Muh Rafa Azkar Putra	60	80
14.	Muh Risky Pratama	55	75
15.	Muh Sultan Hafis.A	60	85
16.	Muhammad Al-Gazali	55	75
17.	Muhammad Fadli Rahman	55	80
18.	Muh Fitra Ramadhan	50	80
19.	MUH Fajar	70	95
20.	Nunu Sanaki	70	90
Rata-Rata		62	80
Kategori		Cukup	Baik

TABEL PENILAIAN HASIL BELAJAR PRETEST DAN POSTEST SISWA KELAS III A

No	Nama Siswa	pretest	posttest
1.	ABDUL DZAMIL ANSHORI	65	80
2.	ADIBA KHANZA AZZAHRA	50	65
3.	AHMAD ZULHIKAM	55	75
4.	ALFAEZYA AZIL RIDWAN	70	80
5.	ALIFYAH DZATIL IZZAH.R	55	65
6.	ALYA SALSABILA MAN	75	85
7.	AZIZAH AL-ZAHRA	80	95
8.	DZAKIRA AFTANI	45	60
9.	HUMAIRA	70	80
10.	MUH ALIF HARIANTO	60	75
11.	MUH.AZKAR ALGAZALI	60	85
12.	MUH FAIZ ABBAS	80	95
13.	MUH RAFA AZKAR PUTRA	60	80
14.	MUH RISKY PRATAMA	55	75
15.	MUH AKRAM AUFAR	60	85
16.	MUHAMMAD AL-GAZALI	55	75
17.	MUHAMMAD FADLI RAHMAN	55	80
18.	MUH ETTRA RAMADHAN	50	80
19.	MUH FAJAR	70	95
20.	NUNU SANAKI	70	90
	Rata-Rata	62	80
	Kategori	Cukup	Baik

Lampiran 7

ANGKET AKTIVITAS BELAJAR SISWA

NAMA :

KELAS : III

Petunjuk pengisian angket

1. Angket terdiri atas (30) pertanyaan. Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan dalam kaitanya dengan pembelajaran IPS , berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihanmu.
2. Berikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan jawabanmu.

4 = Selalu

2 = Kadang-kadang

3 = Sering

1 = Tidak pernah

No	Pertanyaan	Jawaban			
		4	3	2	1
1.	Saya hadir di sekolah sebelum jam pelajaran di mulai.				
2.	Saya senang jika guru memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi IPS yang kurang di pahami siswa.				
3.	Saya Faham media <i>E Flashcard</i> adalah kartu yang berisikan kata atau gambar. Gambar yang digunakan yaitu gambar yang mudah dipahami anak dan sesuai dengan aslinya , dan dilengkapi dengan penjelasan materi				
4.	Saya senang karena guru menjelaskan Langkah-langkah penggunaan media <i>E Flashcard</i> dengan baik dan jelas				
5.	Saya asik mengobrol dengan teman pada saat pembelajaran IPS berlangsung.				

	Saya merasa bosan dalam belajar IPS karena guru memberikan materi yang banyak.				
	Saya Mampu mengendalikan perilaku malas saya dalam belajar , semenjak pembelajaran IPS diterapkan menggunakan media <i>E Flashcard</i>				
	Saya merasa dengan diterapkannya media <i>E Flashcard</i> dalam pembelajaran IPS membuat saya tidak jenuh dan bosan pada saat belajar lagi.				
	Saya tidak menyukai dengan diterapkannya media <i>E Flashcard</i> .				
	Saya berinisiatif mengerjakan soal Latihan tanpa harus di suruh oleh guru.				
	Saya lebih mudah memahami pelajaran setelah guru menggunakan media pembelajaran yaitu E flascard				
	Saya sangat senang ketika belajar dengan menggunakan media <i>E Flashcard</i> , karena tampilan media menarik dan sesuai dengan tema.				
	saya menemukan soal IPS yang sulit, saya akan berusaha mengerjakan sampai menemukan jawabanya.				
	Saya malu bertanya kepada guru saat mengalami kesulitan untuk memahami materi IPS.				
	Saya senang guru memberikan pujian ketika saya bisa menyelesaikan soal dengan benar , karena saya tertarik belajar menggunakan media E Flashcard				
	Saya mencatat semua contoh soal IPS dan ilustrasi yang dibuat oleh guru.				
	Saya aktif berdiskusi ketika materi pelajaran diperagakan dengan media <i>E Flashcard</i>				

	Saya mengantuk dan jenuh walaupun penyampaian materi menggunakan media <i>E Flashcard</i>				
	Saya selalu bertanya pada guru mengenai materi IPS yang belum paham.				
	Saya tertarik dengan penggunaan media <i>E Flashcard</i> , karena membuat saya tidak malas membaca Ketika proses pembelajaran berlangsung.				
	Saya bisa merasakan manfaat media <i>E Flashcard</i> sangat membantu dalam pembelajaran IPS				
	Saya merasa Media flashcard menggunakan warna huruf yang sesuai sehingga dapat terbaca dengan jelas				
	Ketepatan pemilihan warna pada background pada media <i>E Flashcard</i> sangat baik				
	Saya merasa biasa saja saat nilai IPS saya rendah.				
	Saya merasakan kepuasan setelah menggunakan media pembelajaran <i>E Flashcard</i>				
	Saya merasakan kepuasan setelah menggunakan media pembelajaran <i>E Flashcard</i>				
	Saya merasa Media <i>E Flashcard</i> dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari satu benda atau nama-nama tertentu dari <i>E Flashcard</i> yang di simpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari materi sesuai perintah.				
	Saya menjadi lebih aktif dikelas pada saat guru menerapkan penggunaan media <i>E Flashcard</i>				
	Saya merasa tegang atau takut pada saat dipersilahkan maju kedepan kelas , untuk membacakan materi dengan				

ANGKET AKTIVITAS BELAJAR SISWA

NAMA : AJIZAH ALZAHRAH

KELAS : 3A

Petunjuk pengisian angket

1. Angket terdiri atas (30) pertanyaan. Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan dalam kaitannya dengan pembelajaran IPS , berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihanmu.
2. Berikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan jawabanmu.
 4 = Selalu 2 = Kadang-kadang
 3 = Sering 1 = Tidak pernah

No	Pertanyaan	Jawaban			
		4	3	2	1
1.	Saya hadir di sekolah sebelum jam pelajaran di mulai.	✓			
2.	Saya senang jika guru memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi IPS yang kurang di pahami siswa.	✓			
3.	Saya Faham media E Flashcard adalah kartu yang berisikan kata atau gambar. Gambar yang digunakan yaitu gambar yang mudah dipahami anak dan sesuai dengan aslinya , dan dilengkapi dengan penjelasan materi	✓			
4.	Saya senang karena guru menjelaskan Langkah-langkah penggunaan media E flashcard dengan baik dan jelas	✓			
5.	Saya asik mengobrol dengan teman pada saat pembelajaran IPS berlangsung.			✓	
6.	Saya merasa bosan dalam belajar IPS karena guru memberikan materi yang banyak.				✓

7.	Saya Mampu mengendalikan perilaku malas saya dalam belajar , semenjak pembelajaran IPS diterapkan menggunakan media E Flashcard	✓				
8.	Saya merasa dengan diterapkanya media E flashcard dalam pembelajaran IPS membuat saya tidak jenuh dan bosan pada saat belajar lagi.	✓				
9.	Saya tidak menyukai dengan diterapkanya media E Flashcard.					✓
10.	Saya berinisiatif mengerjakan soal Latihan tanpa harus di suruh oleh guru.					✓
11.	Saya lebih mudah memahami pelajaran setelah guru menggunakan media pembelajaran yaitu E flashcard				✓	
12.	Saya sangat senang ketika belajar dengan menggunakan media E flashcard, karena tampilan media menarik dan sesuai dengan tema.	✓				
13.	saya menemukan soal IPS yang sulit, saya akan berusaha mengerjakan sampai menemukan jawabanya.			✓		
14.	Saya malu bertanya kepada guru saat mengalami kesulitan untuk memahami materi IPS.					✓
15.	Saya senang guru memberikan pujian ketika saya bisa menyelesaikan soal dengan benar , karena saya tertarik belajar menggunakan media E Flashcard	✓				
16.	Saya mencatat semua contoh soal IPS dan ilustrasi yang dibuat oleh guru.					✓
17.	Saya aktif berdiskusi ketika materi pelajaran diperagakan dengan media E Flashcard			✓		
18.	Saya mengantuk dan jenuh walaupun penyampaian materi menggunakan media E Flashcard					✓
19.	Saya selalu bertanya pada guru mengenai				✓	

	materi IPS yang belum paham.				
20.	Saya tertarik dengan penggunaan media E Flashcard , karena membuat saya tidak malas membaca Ketika proses pembelajaran berlangsung.		✓		
21.	Saya bisa merasakan manfaat media E flashcard sangat membantu dalam pembelajaran IPS		✓		
22.	Saya merasa Media flashcard menggunakan warna huruf yang sesuai sehingga dapat terbaca dengan jelas	✓			
23.	Ketepatan pemilihan warna pada background pada media E flashcard sangat baik	✓			
24.	Saya merasa biasa saja saat nilai IPS saya rendah.				✓
25.	Saya merasakan kepuasan setelah menggunakan media pembelajaran E Flashcard		✓		
26.	Saya merasakan kepuasan setelah menggunakan media pembelajaran E Flashcard		✓		
27.	Saya merasa Media E flashcard dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari satu benda atau nama-nama tertentu dari E flashcard yang di simpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari materi sesuai perintah.	✓			
28.	Saya menjadi lebih aktif dikelas pada saat guru menerapkan penggunaan media E Flashcard			✓	
29.	Saya merasa tegang atau takut pada saat dipersilahkan maju kedepan kelas , untuk membacakan materi dengan menggunakan media E flashcard		✓		
30.	Saya lebih rajin belajar karena media pembelajaran E Flashcard membuat saya menyukai pelajaran IPS		✓		

Lampiran 8

Lembar Observasi Keterlaksanaan Media Pembelajaran *E Flashcard*

Nama Sekolah : UPT SPF SD Inpres Bontomanai
Kelas : III A
Fokus Pembelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Observer :

Petunjuk:

Isilah kolom aktivitas dengan tanda ceklis (√) apabila:

1. Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan.
2. Mampu menjawab pertanyaan yang diberikan dengan rasa percaya diri yang tinggi dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
3. Siswa hadir pada saat pembelajaran berlangsung.
4. Siswa menggunakan waktu sebaik-baiknya pada saat belajar.
5. Mampu mengerjakan soal-soal yang diberikan guru

No	Nama Siswa	Aktivitas yang Dinilai					Jumlah Skor	Persentase
		1	2	3	4	5		
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								

Jumlah Indikator							
Jumlah Skor Maksimal							
Rata-Rata							
Kategori							

$$\text{Rata-rata } x = \frac{\text{Skor Indikator yang dicapai}}{\text{Skor Jumlah maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

1. Aktivitas dikategorikan sangat baik dengan presenyase 90%-100%
2. Aktivitas dikategorikan baik dengan presenyase 70%-89%
3. Aktivitas dikategorikan cukup dengan presenyase 50%-69%
4. Aktivitas dikategorikan kurang baik dengan presenyase 0%-49%



Lembar Observasi Keterlaksanaan Media Pembelajaran *E Flashcard*

Nama Sekolah : UPT SPF SD Inpres Bontomanai

Kelas : III A

Fokus Pembelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Observer : Sitti Zaenab, s.Pd

Petunjuk:

Isilah kolom aktivitas dengan tanda ceklis (✓) apabila:

1. Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan.
2. Mampu menjawab pertanyaan yang diberikan dengan rasa percaya diri yang tinggi dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
3. Siswa hadir pada saat pembelajaran berlangsung.
4. Siswa menggunakan waktu sebaik-baiknya pada saat belajar.
5. Mampu mengerjakan soal-soal yang diberikan guru.

No.	Nama Siswa	Aktivitas yang					Jumlah Skor	Persentase
		Dinilai						
		1	2	3	4	5		
1.	ABDUL DJAMIL ANSORI	✓	✓	✓	✓	4	80%	
2.	ADIBA KHANZA AZZAHRA	✓	✓	✓	✓	4	80%	
3.	AHMAD ZULHIKAM	✓	✓	✓	✓	5	100%	
4.	ALFAEYZA AZIL RIDWAN	✓	✓	✓	✓	5	100%	
5.	ALFIYAH DZATI IZZAH R	✓	✓	✓		3	60%	
6.	ALYA SALSABILA MAHAN	✓	✓	✓	✓	5	100%	
7.	AZIZAH AL-ZAHRA	✓	✓	✓	✓	5	100%	
8.	DZAKIPA AFTANI	✓	✓	✓	✓	5	100%	

9.	HUMACRAH	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
10.	MUH. AUF HARIANTO	✓	✓				2	40%
11.	MUH. AZKAF AL-GAZALI	✓		✓	✓	✓	4	80%
12.	MUH. FAIZ ABDUL ABBAS	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
13.	MUH. RATKA AFKAR-P	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
14.	MUH. PEZKI PRATAMA	✓		✓	✓	✓	4	80%
15.	MUH. AHAM AHAF	✓		✓	✓		3	60%
16.	MUH. AL-GAZALI	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
17.	MUH. JADU RAHMAN	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
18.	MUH. FITRA RAMADHAN		✓		✓		2	40%
19.	MUH. FAYAR	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
20.	MUNU SANAKI	✓	✓	✓			3	60%

Jumlah Indikator	84
Jumlah skor Maksimal	100
Rata-Rata	4,2
Kategori	Baik

$$\text{Rata-Rata} = x = \frac{\text{Skor indikator yang dicapai}}{\text{Skor jumlah maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

1. Aktifitas dikategorikan sangat baik dengan presentase 90%-100%
2. Aktifitas dikategorikan baik dengan presentase 70%-89%
3. Aktifitas dikategorikan cukup dengan presentase 50%-69%
4. Aktifitas dikategorikan kurang baik dengan presentase 0%-49%

Makassar, Januari 2024

Observer


Sitti Zaenab, S.Pd

Lampiran 9

Dokumentasi Kegiatan Penelitian



Gambar 1. Proses Pemberian

Gambar 2. Proses Pemberian *Treatmen* Pertemuan 1



Gambar 3. Proses Pemberian *Treatmen* Pertemuan 2



Gambar 4. Proses Pemberian *Posttest*



Lampiran 10

Hasil Tes Turnitin (Plagiasi)



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN
Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Winni An Nisa
Nim : 105401114820
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	9 %	10 %
2	Bab 2	8 %	25 %
3	Bab 3	9 %	10 %
4	Bab 4	8 %	10 %
5	Bab 5	4 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 15 Maret 2024
Mengetahui,
Kepala UPT Perpustakaan dan Penerbitan,



Niswaty Hum., M.I.P.
NBM. 964 591

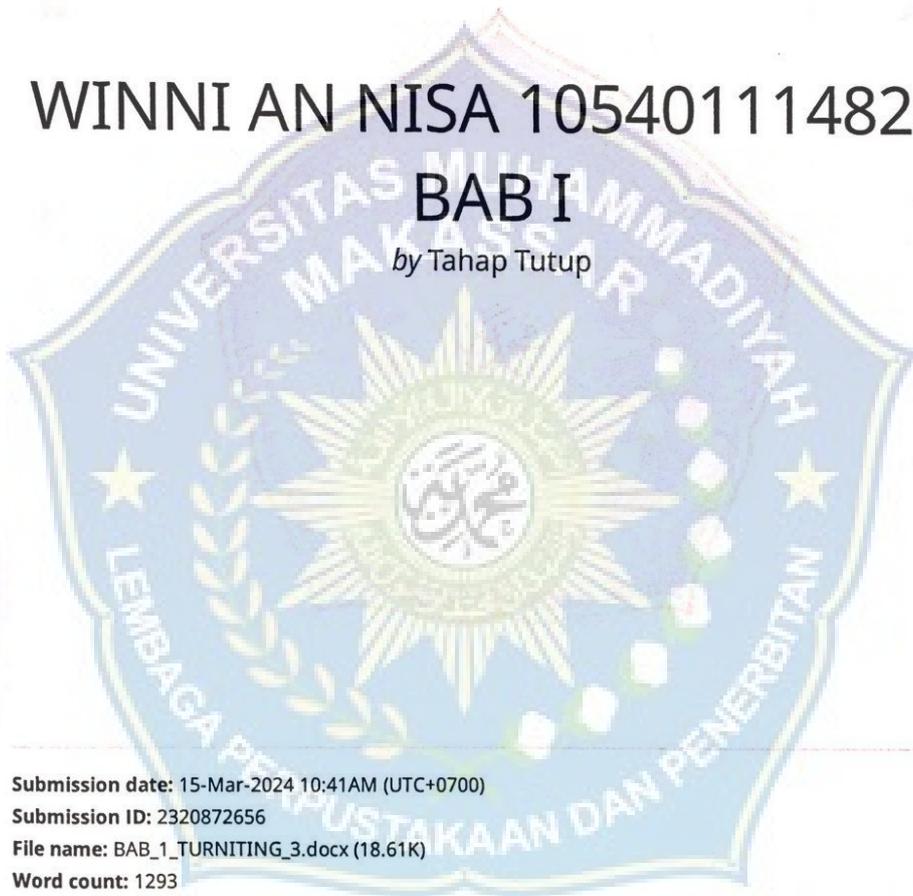
Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222
Telepon (0411)866972,881 593, fax (0411)865 588
Website: www.library.unismuh.ac.id
E-mail : perpustakaan@unismuh.ac.id

CS Dipindai dengan CamScanner

WINNI AN NISA 105401114820

BAB I

by Tahap Tutup



Submission date: 15-Mar-2024 10:41AM (UTC+0700)

Submission ID: 2320872656

File name: BAB_1_TURNITING_3.docx (18.61K)

Word count: 1293

Character count: 8818

WINNI AN NISA 105401114820 BAB I

ORIGINALITY REPORT

9%	10%	7%	6%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	zombiedoc.com Internet Source		2%
2	widyasari-press.com Internet Source		2%
3	Submitted to University System of Georgia Student Paper		2%
4	library.um.ac.id Internet Source		2%
5	www.scribd.com Internet Source		2%

Exclude quotes On Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On

WINNI AN NISA 105401114820

BAB II

by Tahap Tutup



Submission date: 15-Mar-2024 10:42AM (UTC+0700)

Submission ID: 2320873133

File name: BAB_2_TURNITING_3.docx (216.97K)

Word count: 3679

Character count: 24735

WINNI AN NISA 105401114820 BAB II

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

journal.iaisambas.ac.id

Internet Source

2%

2

ejournal.idia.ac.id

Internet Source

2%

3

repositori.uin-alauddin.ac.id

Internet Source

2%

4

deepublishstore.com

Internet Source

2%

Exclude quotes OnExclude bibliography OnExclude matches < 2%

WINNI AN NISA 105401114820

BAB III

by Tahap Tutup

Submission date: 15-Mar-2024 10:42AM (UTC+0700)

Submission ID: 2320873504

File name: BAB_3_TURNITING_3.docx (24.35K)

Word count: 1406

Character count: 9170

 Dipindai dengan CamScanner

WINNI AN NISA 105401114820 BAB III

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jonedu.org Internet Source		5%
2	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source		2%
3	etheses.uinsgd.ac.id Internet Source		2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On

WINNI AN NISA 105401114820

BAB IV

by Tahap Tutup



Submission date: 15-Mar-2024 10:43AM (UTC+0700)

Submission ID: 2320873946

File name: BAB_4_TURNITINGG_1.docx (115.19K)

Word count: 2433

Character count: 14727

WINNI AN NISA 105401114820 BAB IV

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

journal.actual-insight.com

Internet Source

2%

2

eprintslib.ummgl.ac.id

Internet Source

2%

3

etheses.uin-malang.ac.id

Internet Source

2%

4

murhum.pjpjpaud.org

Internet Source

2%

5

Submitted to Sriwijaya University

Student Paper

2%

Exclude quotes OnExclude matches < 2%Exclude bibliography On

WINNI AN NISA 105401114820

BAB V

by Tahap Tutup



Submission date: 15-Mar-2024 10:44AM (UTC+0700)

Submission ID: 2320874797

File name: BAB_5_TURNITING_3.docx (17.04K)

Word count: 217

Character count: 1375

WINNI AN NISA 105401114820 BAB V

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.uinsu.ac.id

Internet Source



4%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%



Lampiran 11

Surat Izin Penelitian dari Kampus



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
 Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail :lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 2899/05/C.4-VIII/XI/1445/2023 17 Jumadil Awal 1445
 Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal 30 Nopember 2023 M
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,
 Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan
 di -
 Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 15222/FKIP/A.4-II/XI/1445/2023 tanggal 30 Nopember 2023, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : WINNI AN NISA
 No. Stambuk : 10540 1114820
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"PENGARUH MEDIA E FLASHCARD DALAM MEMAHAMI PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS III UPT SPF SD INPRES BONTOMANAI"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 7 Desember 2023 s/d 7 Februari 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.
 Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,



Muh. Arief Muhsin, M.Pd
 NBM-1127761

11-23

Lampiran 12**Surat Izin Penelitian BPKMD**



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
 Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
 Makassar 90231

Nomor : **30491/S.01/PTSP/2023** Kepada Yth.
 Lampiran : - Walikota Makassar
 Perihal : **Izin penelitian**

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 2899/05/C.4-VIII/XI/1445/2023 tanggal 30 November 2023 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **WINNI AN NISA**
 Nomor Pokok : 105401114820
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)
 Alamat : Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" PENGARUH MEDIA E FLASHCARD DALAM MEMAHAMI MATERI PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS III UPT SPF SD INPRES BONTOMANAI "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **07 Desember 2023 s/d 07 Februari 2024**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
 Pada Tanggal 30 November 2023

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
 SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
 Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
 Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth
 1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
 2. *Pertinggal.*



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Jendral Ahmad Yani No. 2 Makassar 90171
Website: dpmpstp.makassarkota.go.id



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 070/870/SKP/SB/DPMPSTP/12/2023

DASAR:

- Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Keterangan Penelitian.
- Peraturan Daerah Nomor 8 Tahun 2016 tentang Pembentukan Organisasi Perangkat Daerah
- Peraturan Walikota Nomor 4 Tahun 2023 tentang Penyelenggaraan Perizinan Berbasis Resiko, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan
- Keputusan Walikota Makassar Nomor 954/503 Tahun 2023 Tentang Pendelegasian Kewenangan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan yang Menjadi Kewenangan Pemerintah Daerah Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Tahun 2023
- Surat Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan nomor 070/870/SKP/SB/DPMPSTP/12/2023, Tanggal 30 November 2023
- Rekomendasi Teknis Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar nomor 865/SKP/SB/BKBP/12/2023

Dengan Ini Menerangkan Bahwa :

Nama : WINNI AN NISA
NIM / Jurusan : 105401114820 / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan : Mahasiswa (SI)
Alamat : Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar
Lokasi Penelitian : Terlampir-
Waktu Penelitian : 7 Desember 2023 - 7 Februari 2024
Tujuan : Skripsi
Judul Penelitian : "PENGARUH MEDIA E FLASHCARD DALAM MEMAHAMI MATERI PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS III UPT SPF SD INPRES BONTOMANAI "

Dalam melakukan kegiatan agar yang bersangkutan memenuhi ketentuan sebagai berikut:

- Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk kepentingan penelitian yang bersangkutan selama waktu yang sudah ditentukan dalam surat keterangan ini.
- Tidak dibenarkan melakukan penelitian yang tidak sesuai / tidak ada kaitannya dengan judul dan tujuan kegiatan penelitian.
- Melaporkan hasil penelitian kepada Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar melalui email bidangpoldagrikesbangpolmks@gmail.com.
- Surat Keterangan Penelitian ini dicabut kembali apabila pemegangnya tidak menaati ketentuan tersebut diatas.



Ditetapkan di Makassar

Pada tanggal: 2023-12-15 15:52:54



Ditandatangani secara elektronik oleh
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KOTA MAKASSAR

A. ZULKIFLY, S.STP., M.Si.

Tembusan Kepada Yth:

- Pimpinan Lembaga/Instansi/Perusahaan Lokasi Penelitian;
- Pertinggal,-

Lampiran 13

Kontrol Pelaksanaan Penelitian


**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Winni An Nisa *fp* NIM: 10540... 1198 20 *fp*

Judul Penelitian : "PENGARUH MEDIA E FLASHCARD DALAM
MEMAHAMI MATERI PEMBELAJARAN IPS
SISWA KELAS III UPT SPK SD IMPRES
BONTOMANAI"

Tanggal Ujian Proposal : 20 Agustus 2023 *fp*

Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	9/12/2023	Penyerahan surat izin penelitian	<i>Si</i>
2.	23/01/2024	Pelaksanaan pretest	<i>Si</i>
3.	24/01/2024	Pelaksanaan treatment pertemuan 1.	<i>Si</i>
4.	6/02/2024	Pelaksanaan treatment pertemuan 2.	<i>Si</i>
5.	7/02/2024	Pelaksanaan posttest	<i>Si</i>
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			

....., 20

Ketua Prodi


Dr. Aliq Bahri, S. Pd., M. Pd.
NBM. 17489133

Mengetahui,
Sekolah


Kepala Sekolah
NIP. 19650317 199211 1 002

Catatan:
Penelitian dapat dilaksanakan setelah selesai ujian proposal.
Penelitian yang dilaksanakan sebelum ujian proposal dinyatakan batal dan harus dilakukan penelitian ulang.

Lampiran 14

Kartu Kontrol Bimbingan Skripsi



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Winni An Nisa
NIM : 105401114820
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Media E Flashcard Dalam Memahami Materi
Pembelajaran IPS Siswa kelas III UPT SPF SD Inpres
Bontomanai
Pembimbing : 1. Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd
2. Fitri YantyMughtar

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	Selasa, 13/02/2024	1. Sistematika penulisan 2. Perbaiki abstrak 3. Konsisten pada penggunaan kata/bek	
2.	Jumat, 16/02/2024	1. kata penghubung tidak boleh diawali huruf. 2. Bagian kerangka perlu dijabarkan. 3. Perhatikan margin.	
3.	Selasa, 20/02/2024	1. Daftar pustaka	
4.			

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Januari 2024

Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD



Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.

NBM. 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
 Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
 Email : fkip@unismuh.ac.id
 Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Winni An Nisa
 NIM : 105401114820
 Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : Pengaruh Media E Flashcard Dalam Memahami Materi
 Pembelajaran IPS Siswa Kelas III UPT SPF SD Inpres
 Bontomanai
 Pembimbing : 1. Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd
 2. Fitri Yanty Muchtar, S.Pd.M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1	14 - 02 - 2024	- Bidang kesikan - Jumlah kalimat dalam satu paragraph - typologi bahasa - kutipan - Daftar Pustaka - Gunakan Mendeley	
2	19 - 02 - 2024	- Daftar Isi - Bidang kesikan - Buku 10 tahun terakhir - Artikel 5 tahun terakhir	
3	29 - 02 - 2024	- Tidak boleh ada kera penghubung di awal kalimat - Penelitian relevan: - dan persamaan dan perbedaan dan tuliskan penelitian	

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Januari 2024

Mengetahui,
 Ketua Prodi PGSD

Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
 NBM. 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
 Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
 Email : fkip@unismuh.ac.id
 Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Winni An Nisa
 NIM : 105401114820
 Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : Pengaruh Media E Flashcard Dalam Memahami Materi
 Pembelajaran IPS Siswa Kelas III UPT SPF SD Inpres
 Bontomanai
 Pembimbing : 1. Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd
 2. Fitri Yanty Muchtar, S.Pd.M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
4	29.02.2024	Penelitian Keluaran	
5	08.03.2024	- Manfaat Penelitian - Saran (perbaiki sesuai contoh skripsi atau panelua skripsi - Jumlah kalimat dalam satu paragraph	

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Januari 2024

Mengetahui,
 Ketua Prodi PGSD

Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.

NBM. 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
 Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
 Email : fkip@unismuh.ac.id
 Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Winni An Nisa
 NIM : 105401114820
 Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : Pengaruh Media E Flashcard Dalam Memahami Materi
 Pembelajaran IPS Siswa Kelas III UPT SPF SD Inpres
 Bontomanai
 Pembimbing : 1. Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd
 2. Fitri Yanty Muchtar, S.Pd.M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
6	13-03-2024	- paragraph - Bidang ketikan - semua caratan u/ di perbaiki - Aca	

Catatan:
 Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal
 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Januari 2024

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD

Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.

NBM. 1148913

RIWAYAT HIDUP



Winni An Nisa, dilahirkan di Balaikembang pada tanggal 23 Januari 2002. Penulis merupakan anak pertama yang lahir dari pasangan Bapak Suyono. A dan Ibu Hasnawati. Penulis telah menyelesaikan Pendidikan di Taman Kanak-kanak di TK Bhayangkari pada tahun 2007 sampai dengan tahun 2008, Sekolah Dasar di SDN 158 Balaikembang pada tahun 2008 sampai tahun 2014. Penulis melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Mangkutana pada tahun 2017, dan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 8 Luwu Timur tahun 2020. Penulis terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Makassar pada tahun 2020. Penulis telah mengikuti kegiatan Program Pemantapan Profesi Keguruan (P2k) Periode tahun 2023 selama 2 bulan di Kecamatan mandai desa Tenrigangkae dusun padaelo kota Maros. Selama menempuh Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Penulis juga aktif dalam kegiatan akademik dengan mengikuti salah satu program Kampus Merdeka (KM4) Kampus Mengajar Angkatan ke-4, pada tahun 2022 disekolah UPT SPF SD Inpres Pa'Baeng-Baeng kota Makassar, dan Insyaa Allah pada tahun 2024 penulis akan menyelesaikan studi sekaligus menyanggah gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).