

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* DIGITAL
PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KEGIATAN EKONOMI DI SD
KELAS IV**

(Penelitian *Design and Development* Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas IV di
SDN Cicalengka 02 Kabupaten Bandung)

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh

Syahla Rizkia Putri Nur'insyani

2005960

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS DAERAH CIBIRU

2024

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

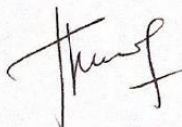
SYAHLA RIZKIA PUTRI NUR'INSYANI

2005960

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* DIGITAL
PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KEGIATAN EKONOMI DI SD
KELAS IV

Disetujui dan disahkan oleh:

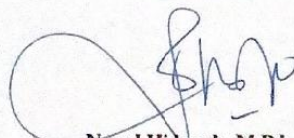
Pembimbing I



Dra. Hj Tin Rustini, M.Pd.

NIP 196008011986032001

Pembimbing II



Nurul Hidayah, M.Pd.

NIP 198907292018032001

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 PGSD

Kampus UPI di Cibiru



Dr. Tita Mulyati, M.Pd.

NIP 198111082008012015

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* DIGITAL
PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KEGIATAN EKONOMI DI SD
KELAS IV**

(Penelitian *Design and Development* Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas IV di
SDN Cicalengka 02 Kabupaten Bandung)

oleh

Syahla Rizkia Putri Nur'insyani

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Guru Sekolah Dasar

© Syahla Rizkia Putri Nur'insyani

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2024

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian, dengan cara dicetak,

Difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

MOTTO HIDUP

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kemampuannya”

(Q.S Al-Baqarah: 286)

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarkan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan. Mungkin tidak akan selalu berjalan lancar, tapi gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan”

(Boy Chandra)

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* digital Pada Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi di SD Kelas IV” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan plagiat atau mengutip dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku. Berdasarkan pernyataan tersebut, saya siap menanggung resiko yang dijatuhkan kepada saya apabila terdapat tindakan melanggar etika ilmiah yang berlaku atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Januari 2024

Yang membuat pernyataan,

Syahla Rizkia Putri Nur'insyani
NIM 2005960

KATA PENGHANTAR

Alhamdulillah, Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* digital Pada Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi di SD Kelas IV”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna baik dari segi isi maupun penulisan. Maka dari itu, peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun.

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini karena kelancaran dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan dalam ranah dunia pendidikan.

Bandung, Januari 2024

Peneliti

UCAPAN TERIMAKASIH

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat yang sangat luar biasa, memberikan penulis kekuatan dalam menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Digital Pada Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi di SD Kelas IV”. Tentunya, dalam proses penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang mendukung oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Hj Tin Rustini, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I yang senantiasa memberikan bimbingan, masukan, arahan dengan penuh kesabaran dan juga selalu memberikan semangat serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
2. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa memberikan bimbingan, masukan, arahan dengan penuh kesabaran dan juga selalu memberikan semangat serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
3. Ibu Dr. Tita Mulyati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Cibiru yang telah memfasilitasi penulis dalam menyelesaikan skripsi.
4. Ibu Dr. Dinie Anggraeni Dewi, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Cibiru yang telah memfasilitasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Prof. Dr. Deni Dermawan, S.Pd., M.Si., M.CE., selaku Direktur UPI Kampus Cibiru yang telah memberikan fasilitas kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Dr. Jenuri, M.Ag selaku Wakil Direktur Bidang Sumber Daya UPI Kampus Cibiru yang telah memberikan fasilitas kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan UPI Kampus Cibiru yang telah memberikan fasilitas kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.

8. Seluruh dosen dan staff akademik program studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu, bimbingan dan bantuan kepada penulis selama menempuh studi S-1 PGSD.
9. Guru-guru SDN Cicalengka 02 yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di SDN Cicalengka 02 sehingga penulis mendapatkan data yang mendukung pada temuan penelitian.
10. Siswa kelas IV SDN Cicalengka 02 yang telah bersedia membantu penulis untuk menjadi partisipan penelitian.
11. Kepada mamah dan ayah yang sangat penulis cintai. Terima kasih sudah membesarkan dan mendidik penulis dengan penuh cinta, selalu berjuang untuk kehidupan penulis hingga saat ini. Terima kasih untuk semua doa, dukungan dan selalu memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Kepada adik-adik Alya Putri Ramadhani dan Sulthan Fadlur Rahman. Terima kasih selalu memberikan canda dan tawa disela-sela penulis mengerjakan skripsi dan juga kepada kakek Bapak H. Ahmad Warga (Alm), alhamdulillah kini penulis sudah berada ditahap ini. Terima kasih untuk semua yang engkau berikan. Kasih sayang, perhatian dan cinta paling besar untuk cucu pertama perempuanmu ini, walaupun pada akhirnya penulis harus berjuang untuk melanjutkan hidup tanpa kau temani lagi.
13. Kepada Weni Eka Agustiani dan Ressa Azhari yang telah menemani penulis sejak berada di bangku sekolah dasar sampai saat ini. Terima kasih selalu ada dalam suka dan duka serta selalu memberikan semangat dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Kepada 'Bebas' yang menemani penulis dari awal perkuliahan sampai saat ini terimakasih untuk semua canda, tawa dan keluh kesah akan menjadi cerita penulis selama berada di bangku perkuliahan yaitu Hana Nurur, Juliantika, Fitria Rayani, Intan Oktaviani, Isna Nadifah dan Selly Ade Saputri.
15. Kepada Patricia Bunga Juwita Galand, Teh Image Deice Damanik dan Nabella Yaniariza yang selalu menemani penulis selama pengerjaan skripsi, selalu mendengarkan keluh kesah dan selalu memberikan motivasi serta semangat kepada penulis selama penyelesaian skripsi ini.

16. Teman-teman kelas C PGSD 2020 yang tidak bisa disebutkan satu per satu, terimakasih telah berjuang bersama selama perkuliahan.

Semoga segala dukungan dan bimbingan yang diberikan kepada penulis dapat menjadi amal kebaikan yang mendatangkan manfaat luas. Aamiin.

Bandung, Januari 2024

Syahla Rizkia Putri Nur'insyani

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* DIGITAL
PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KEGIATAN EKONOMI DI SD
KELAS IV**

Syahla Rizkia Putri Nur'insyani

2005960

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi karena kurang variatifnya media pembelajaran digital khususnya pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di sekolah dasar kelas IV. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk membuat produk media pembelajaran berbasis digital. Produk yang dibuat adalah media pembelajaran *flashcard* digital pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di SD kelas IV. Penelitian ini menggunakan metode *Desain & Development* dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: (1) *Anaysis* (analisis), (2) *Desain* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket dan wawancara. Partisipan penelitian ini diantaranya yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa yang bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap kelayakan media, materi dan bahasa pada penelitan ini. Selain itu partisipan dalam penelitian ini yaitu guru kelas IV SDN Cicalengka 02 dan siswa kelas IV SDN Cicalengka 02. Berdasarkan penilaian validasi media bahwa media pembelajaran *flashcard* digital mendapatkan rata-rata penilaian sebesar 87,5% yang termasuk pada ketegori “sangat layak”, kemudian berdasarkan penilaian validasi materi bahwa media pembelajaran *flashcard* digital mendapatkan rata-rata penilaian sebesar 97,2% yang termasuk pada kategori “sangat layak”, sedangkan berdasarkan penilaian validasi bahasa bahwa media pembelajaran *flashcard* digital mendapatkan rata-rata penilaian sebesar 75% yang termasuk pada kategori “layak”. Selain itu media pembelajaran *flashcard* digital mendapatkan penilaian dari guru dengan rata-rata penilaian sebesar 98,4% yang termasuk pada kategori “sangat layak” dan mendapatkan penilaian dari siswa dengan rata-rata penilaian sebesar 94% yang termasuk pada ketegori “sangat layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* digital pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di SD kelas IV sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Flashcard* Digital, Pembelajaran IPS, Kegiatan Ekonomi.

DEVELOPMENT OF DIGITAL FLASHCARD LEARNING MEDIA IN SOCIAL SCIENCE LEARNING MATERIALS ON ECONOMIC ACTIVITIES IN CLASS IV ELEMENTARY SCHOOL

Syahla Rizkia Putri Nur'insyani

2005960

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of varied digital learning media, especially in social studies learning material on economic activities in grade IV elementary schools. The purpose of this research is to create digital-based learning media products. The product made is digital flashcard learning media on social studies learning material economic activities in grade IV elementary school. This research uses the Design & Development method using the ADDIE model which consists of 5 stages, namely: (1) Anaysis (analysis), (2) Design (design), Development (development), Implementation (implementation), and evaluation (evaluation). Data collection in this study used questionnaires and interviews. The participants of this research include media experts, material experts and linguists who aim to provide an assessment of the feasibility of media, material and language in this research. Based on the media validation assessment that digital flashcards learning media get an average assessment of 87.5% which is included in the "very feasible" category, then based on the material validation assessment that digital flashcards learning media get an average assessment of 97.2% which is included in the "very feasible" category, while based on the language validation assessment that digital flashcards learning media get an average assessment of 75% which is included in the "feasible" category. In addition, digital flashcard learning media get an assessment from teachers with an average assessment of 98.4% which is included in the "very feasible" category and get an assessment from students with an average assessment of 94% which is included in the "very feasible" category. So it can be concluded that digital flashcard learning media on social studies learning material on economic activities in grade IV elementary school is very feasible to use in learning.

Keywords: Learning Media, Digital *Flashcard*, Social Studies Learning, Economic Activities.

DAFTAR ISI

KATA PENGHANTAR	i
UCAPAN TERIMAKASIH	ii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Media Pembelajaran	10
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran.....	10
2.1.2 Karakteristik Media Pembelajaran.....	11
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	14
2.2 Media <i>Flashcard</i>	15
2.2.1 <i>Flashcard</i>	15
2.2.2 Kelebihan Media <i>Flashcard</i>	16
2.3 Teori Piaget	16
2.4 Kerucut Pengalaman Dale	17
2.5 Pembelajaran Inovatif.....	18
2.5.1 Pembelajaran Abad 21	18
2.5.2 <i>Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)</i>	18
2.5.3 Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)	19
2.5.4 <i>High Order Thinking Skill (HOTS)</i>	20
2.5.5 Literasi dan Numerasi	21
2.6 Pembelajaran IPS	22
2.6.1 Hakikat Pembelajaran IPS SD	22
2.6.2 Karakteristik Pembelajaran IPS SD	23
2.6.3 Tujuan Pembelajaran IPS.....	24
2.7 Hakikat dan Karakteristik Siswa Kelas IV (Kelas Tinggi)	26
2.8 Materi Kegiatan Ekonomi Kelas IV Sekolah Dasar	27

2.9	Penelitian Relevan	28
2.10	Kerangka Berpikir	30
BAB III METODE PENELITIAN		33
3.1	Desain Penelitian	33
3.2	Prosedur Penelitian	33
3.2.1	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	34
3.2.2	Tahap Desain (<i>Design</i>).....	35
3.2.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	36
3.2.4	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	36
3.2.5	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	36
3.3	Partisipan Penelitian	36
3.4	Teknik Pengumpulan Data	37
3.4.1	Angket.....	37
3.4.2	Wawancara.....	37
3.5	Instrumen Penelitian.....	38
3.5.1	Lembar Kisi Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi.....	38
3.5.2	Lembar Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media.....	39
3.5.3	Lembar Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Bahasa.....	40
3.5.4	Lembar Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Guru	41
3.5.5	Lembar Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa	42
3.5.6	Lembar Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru.....	43
3.6	Teknik Analisis Data	44
3.7	Penyajian Data.....	45
3.8	Penarikan Kesimpulan.....	45
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		47
4.1	Temuan.....	47
4.1.1	Analisis (<i>Analyze</i>)	48
4.1.2	Desain (<i>Design</i>).....	51
4.1.3	Pengembangan (<i>Development</i>).....	68
4.1.4	Implementasi (<i>Implementation</i>)	114
4.1.5	Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	123
4.2	Pembahasan	124
4.2.1	Tahap Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flashcard</i> digital.....	125

4.2.2	Uji Kelayakan Penggunaan Media Pembelajaran <i>Flashcard</i> digital	127
4.2.3	Respon Guru dan Siswa Terhadap Media Pembelajaran <i>Flashcard</i> digital	129
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN		131
5.1	Kesimpulan.....	131
5.2	Implikasi.....	132
5.3	Rekomendasi	132
DAFTAR PUSTAKA		133
LAMPIRAN.....		143

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lembar Kisi-Kisi Instrument Angket Validasi Materi	38
Tabel 3.2 Lembar Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media.....	39
Tabel 3.3 Lembar Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Bahasa.....	40
Tabel 3.4 Lembar Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Guru	41
Tabel 3.5 Lembar Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa.....	42
Tabel 3.6 Lembar Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru	43
Tabel 3.7 Skala Likert	45
Tabel 3.8 Interpretasi Kelayakan	45
Tabel 4.1 Capaian dan Tujuan Pembelajaran.....	50
Tabel 4.2 GBPM	53
Tabel 4.3 Storyboard.....	58
Tabel 4.4 Desain Media	88
Tabel 4.5 Validasi Ahli Media	101
Tabel 4.6 Validasi Ahli Materi ke-1	102
Tabel 4.7 Validasi Ahli Materi ke-2	103
Tabel 4.8 Validasi Ahli Bahasa.....	105
Tabel 4.9 Rekapitulasi Penilaian Validasi Ahli	106
Tabel 4.10 Revisi Validasi Ahli Media.....	107
Tabel 4.11 Revisi Validasi Ahli Materi	108
Tabel 4.12 Revisi Validasi Ahli Bahasa	113
Tabel 4.13 Hasil Angket Respon Guru	114
Tabel 4.14 Hasil Angket Respon Siswa.....	116
Tabel 4.15 Analisis Tujuan Pembelajaran Pada Soal Evaluasi.....	118
Tabel 4.16 Analisis Hasil Soal Evaluasi Siswa.....	122

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Dale	17
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir.....	32
Gambar 4.1 Flowchart Bagian Landing Page	56
Gambar 4.2 <i>Flowchart</i> Bagian Menu Utama.....	57
Gambar 4.3 <i>Flowchart</i> Bagian <i>Quiz</i>	57
Gambar 4.4 prototipe produk	67
Gambar 4.5 desain media <i>flashcard</i> ke-1	68
Gambar 4.6 desain media <i>flashcard</i> ke-2.....	69
Gambar 4.7 desain media <i>flashcard</i> ke-3.....	69
Gambar 4.8 desain media <i>flashcard</i> ke-4.....	70
Gambar 4.9 desain media <i>flashcard</i> ke-5.....	71
Gambar 4.10 Tampilan Depan <i>Flashcard</i> Bentuk 3D	71
Gambar 4.11 Tampilan Belakang <i>Flashcard</i> Bentuk 3D.....	72
Gambar 4.12 Desain Logo Aplikasi Media <i>Flashcard</i> Digital	72
Gambar 4.13 Asset Button yang Digunakan Pada Aplikasi.	73
Gambar 4.14 Asset Gambar yang Digunakan Pada Aplikasi.	73
Gambar 4.15 Background yang Digunakan Pada Aplikasi.....	74
Gambar 4.16 Tampilan yang Digunakan Pada Halaman Aplikasi	74
Gambar 4.17 Cara Memasukan Canvas	75
Gambar 4.18 Tampilan Canvas.....	75
Gambar 4.19 Cara Memasukan Gambar Pada Canvas	76
Gambar 4.20 Cara Memasukan Button Pada Canvas	76
Gambar 4.21 Mengubah Gambar Menjadi Sprite	77
Gambar 4.22 Cara Membuat Script	77
Gambar 4.23 Tampilan Script yang Sudah Dibuat	78
Gambar 4.24 Mengedit Button.....	78
Gambar 4.25 Membuat Tampilan <i>Flashcard</i> Agar Dapat Dislide Menyamping .	79
Gambar 4.26 Scenes Landing Page.....	79
Gambar 4.27 Scenes Petunjuk Penggunaan	80
Gambar 4.28 Scenes All About <i>Flashcard</i> digital.....	80
Gambar 4.29 <i>Scenes</i> Tujuan Pembelajaran.....	81
Gambar 4.30 Scenes Mind Map.....	81
Gambar 4.31 <i>Scenes</i> Informasi Menampilkan <i>About Creator</i>	82
Gambar 4.32 <i>Scenes</i> Informasi Menampilkan Referensi	82
Gambar 4.33 <i>Scenes</i> Definisi Ekonomi	83
Gambar 4.34 <i>Scenes</i> Definisi Produksi.....	83
Gambar 4.35 <i>Scenes</i> Definisi Distribusi	84
Gambar 4.36 <i>Scenes</i> Definisi Konsumsi.....	84
Gambar 4.37 <i>Scenes</i> Skema Alur.....	85
Gambar 4.38 <i>Scenes</i> Mari Menganalisis.....	85
Gambar 4.39 <i>Scenes</i> Mari Memecahkan Masalah	86
Gambar 4.40 <i>Scenes</i> Karakter	86
Gambar 4.41 <i>Scenes</i> Quiz Games	87
Gambar 4.42 Setting Aplikasi	87
Gambar 4.43 Menyimpan Aplikasi Pada Folder.....	88
Gambar 4.44 Diagram Hasil Soal Evaluasi.....	118

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pembimbing.....	143
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	146
Lampiran 3. Surat Tanda Telah Melakukan Penelitian.....	147
Lampiran 4. Surat Permohonan <i>Judgement/Expert Review</i>	148
Lampiran 5. Hasil Angket Penilaian Ahli Media.....	151
Lampiran 6. Hasil Angket Penilaian Ahli Materi	155
Lampiran 7. Hasil Angket Penilaian Ahli Bahasa	162
Lampiran 8. Hasil Angket Respon Guru.....	166
Lampiran 9. Hasil Angket Respon Siswa	169
Lampiran 10. Hasil Wawancara Guru.....	193
Lampiran 11. Modul Ajar	194
Lampiran 12. Hasil Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	198
Lampiran 13. Tampilan Media <i>Flahcard</i> Digital.....	203
Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian	204
Lampiran 15. Buku Bimbingan.....	205
Lampiran 16 Form Perbaikan Skripsi	209
Lampiran 17. Riwayat Penulis	209

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., Tjalla, A., & Indrajit, R. E. (2021). HOTS (high order thinking skill) dalam pedagogik kritis. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 5(3).
- Adhari, P. A., Permana, B. S., Aditia, I. M., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). Penerapan metode enjoyable learning pada pembelajaran IPS di SD kelas awal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4321-4325.
- Agustina, E., & Zayyadi, M. (2023). Kemampuan literasi numerasi siswa di sekolah inklusi. *Apotema: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(1), 15-20.
- Ahdar, A. (2018). Pengembangan media pembelajaran powerpoint pada musik terhadap antusiasme siswa dalam pembelajaran ilmu sosial. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 18(2), 287-302.
- Akhwani, A., & Rahayu, D. W. (2021). Analisis komponen TPACK guru SD sebagai kerangka kompetensi guru profesional di abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1918-1925.
- Alvita, A., & Airlanda, G. S. (2021). Pengembangan flashcard untuk meningkatkan keterampilan menulis permulaan pada siswa kelas I mata pelajaran bahasa inggris di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5712-5721.
- Amelia, A., Nurfalih, E., & Mulhayatiah, D. (2021). Peningkatan tpack guru fisika melalui media pembelajaran berbasis google apps. *Journal of Teaching and Learning Physics*, 6(2), 69-76.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Astini, et al., (2020). Mathematics learning strategies based on characteristics of elementary school students. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 9(1), 1-8.
- Asiyah, S. N., Nugroho, A. S., & Bakhtiar, A. M. (2022). Dampak pandemi covid-19 terhadap proses pembelajaran ips kelas iv SD di desa pinggiran

kabupaten gresik. *Berajah Journal: Jurnal Ilmiah Pembelajaran dan Pengembangan Diri*, 2(4), 761-770.

Barlian, E. (2018). Metodologi penelitian kualitatif & kuantitatif.

Beddu, S. (2019). Implementasi pembelajaran higher order thinking skills (HOTS) terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 1(3), 71-84

Bujuri, D. A. (2018). Analisis perkembangan kognitif anak usia dasar dan implikasinya dalam kegiatan belajar mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37-50.

BSNP. (2017). *Standar buku ajar dan modul ajar*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.

Dantes, N., & Handayani, N. N. L. (2021). Peningkatan literasi sekolah dan literasi numerasi melalui model blended learning pada siswa kelas v sd kota singaraja. *Widyalya: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 269-283.

Elan, E., Gandana, G., & Fauziah, D. E. (2023). Analisis penggunaan flashcard berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 63-80.

Ekowati, D. W., Astuti, Y. P., Utami, I. W. P., Mukhlisina, I., & Suwandayani, B. I. (2019). Literasi numerasi di sd muhammadiyah. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 93-103.

Endayani, H. (2018). Sejarah dan konsep pendidikan ips. *Ittihad*, 2(2).

Fathurahman, N. (2020). Inovasi pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 3, No. 1, pp. 615-627).

- Faujiah, N., Septiani, S. N., & Putri, T. (2022). Kelebihan dan kekurangan jenis-jenis media. *JUTKEL: Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik*, 3(2), 81-87.
- Firdaus, F., Suherman, S., & Fadlullah, F. (2022). Pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis android dalam pembelajaran kontekstual materi kegiatan ekonomi di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5176-5185.
- Firdaus, F., & Septiady, A. (2021). Peningkatan kemampuan literasi dan numerasi di sekolah 3t (tertinggal, terluar, terdepan) di masa pandemi covid-19 melalui program kampus mengajar. *SKYLANDSEA PROFESIONAL Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Teknologi*, 1(2), 213-220.
- Fikri, S. H., Panji, W. R. W. R., & Fitriyah, E. L. (2023). Urgensi pelaksanaan pendidikan karakter yang terintegrasi: analisis kebijakan penguatan pendidikan karakter. *Indonesian Journal of Educational Management and Leadership*, 1(1), 45-56.
- Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020). Media pembelajaran abad 21: kebutuhan multimedia interaktif bagi guru dan siswa sekolah dasar. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 3(1), 25-35.
- Hasan, W. D. L., Istiani, H., & Chasanatun, F. (2023). Upaya peningkatan minat belajar ipas siswa kelas iv melalui media flashcard berbasis kearifan lokal. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*, 21(2), 759-771.
- HC, M. A. (2022). Peningkatan hasil belajar ips terpadu melalui model pembelajaran problem based learning (pbl) siswa mts yaspi sambung jawa makassar. *EDULEC: EDUCATION, LANGUAGE AND CULTURE JOURNAL*, 2(3), 312-322.
- Husnah, S. (2023). Meningkatkan kemampuan otak melalui pelatihan literasi dan numerasi pada anak sekolah dasar. *Kreativitas Pada Pengabdian Masyarakat (Krepa)*, 1(6), 31-40.

- Indari, P., Hanafi, Y., Safitri, B. I. Y., & Hartini, S. (2020). Upaya meningkatkan hasil belajar kognitif ips materi kegiatan ekonomi melalui penerapan video bandicam pada siswa kelas iv sd negeri nolobangsan. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan*, 209218.
- Inganah, S., Darmayanti, R., & Rizki, N. (2023). Problems, solutions, and expectations: 6C integration of 21 st century education into learning mathematics. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 11(1), 220-238.
- Ismafitri, R., Alfian, M., & Kusumaningrum, S. R. (2022). Karakteristik hots (high order thinking skills) dan kaitannya dengan kemampuan literasi numerasi di sekolah dasar. *Jurnal Riset Intervensi Pendidikan (JRIP)*, 4(1), 49-55.
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media digital dalam memberdayakan kemampuan berpikir kritis abad 21 pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064-1074.
- Jauhari, M. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam pendidikan islam. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 54-67.
- Jumriani, J., Syaharuddin, S., Hadi, N. T. F. W., Mutiani, M., & Abbas, E. W. (2021). Telaah literatur; komponen kurikulum ips di sekolah dasar pada kurikulum 2013. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2027-2035.
- Komalasari, D. N., & Zulkifli, Z. (2021). Pengembangan media flash card untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa sdn donggo. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(6), 441-444.
- Lestari, A., & Mustika, D. (2021). Analisis program pelaksanaan penguatan pendidikan karakter (ppk) di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1577-1583.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566.

- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40.
- Mar'atusholilah, at al., (2019). Pengembangan media pembelajaran tematik ular tangga berbagai pekerjaan. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3).
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif jean piaget dan problematiknya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa': Journal of Gender Studies*, 13(1), 116-152.
- Maslahah, W., Rofiah, L., & MP, R. R. (2023). Analisis interaksi edukatif dan interaksi sosial pada pembelajaran ips di mts. nurul ulum malang. *Jurnal Ilmiah Hospitality*, 12(1), 247-252
- Monica, A. (2020). Profil Guru ideal dalam perspektif siswa madrasah aliyah. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 1(3), 344-360.
- Montessori, V. E., Murwaningsih, T., & Susilowati, T. (2023). Implementasi keterampilan abad 21 (6c) dalam pembelajaran daring pada mata kuliah simulasi bisnis. *JIKAP (Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran)*, 7(1), 65-72.
- Mustika, M., & Temarwut, R. (2022). Membangun tpack guru ips melalui moodle berbasis blended learning dalam pembelajaran tatap muka terbatas. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(02), 313-323.
- Natalini, B., & Hardini, A. T. A. (2020). Implementasi program pendidikan karakter di sd kanisius gendongan salatiga. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 3(1), 77-86.
- Nevrita, N., Asikin, N., & Amelia, T. (2020). Analisis kompetensi tpack pada media pembelajaran guru biologi sma. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 8(2), 203-217.

- Nirmalasari, P. N., & Ekayanti, A. (2021). Penerapan model pembelajaran steam (science, technology, engineering, art, and math) untuk penguatan literasi-numerasi siswa. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 1(2), 89-96.
- Nugraha, A. C., Bachmid, K. H., Rahmawati, K., Putri, N., Hasanah, A. R. N., & Rahmat, F. A. (2021). Rancang bangun media pembelajaran berbasis augmented reality untuk pembelajaran tematik kelas 5 sekolah dasar. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(2), 138-147.
- Nurnaningsih, N., Hanum, C. B., Sopandi, W., & Sujana, A. (2023). Keterampilan berpikir kritis dan berpikir kreatif siswa sekolah dasar dalam pembelajaran berbasis radec. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 872-879.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Nurjanah, A. (2021). Usaha kerajinan bambu dalam meningkatkan ekonomi keluarga ditinjau dari etika bisnis islam (studi pada usaha kerajinan bambu di desa Jadimulyo Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur) (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Parawangsa, E., Dinarti, N. S., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). Strategi pembelajaran ips di sd kelas awal berbasis learning skill. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4089-4094.
- Pradana, P. H., & Gerhni, F. (2019). Penerapan media pembelajaran flash card untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 25-31.
- Pradana, R. A., & Santosa, A. B. (2020). Studi literatur media pembelajaran flash card dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran perekayasaan sistem radio dan televisi. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(03), 575-583.
- Purnomo, A. (2019). Pelatihan pengembangan perangkat pembelajaran ips berorientasi pada perpres nomor 87 tahun 2017 pada forum guru ambarawa. *Jurnal Panjar: Pengabdian Bidang Pembelajaran*, 1(2), 156-159.

- Putra, T. F., Budiarto, T. M., Aulia, S. R., Cahyanurani, D. G., Yusuf, R. M., & Tanszil, S. W. (2021). ENSHI (ensiklopedia sistem hukum adat indonesia) sebagai media literasi budaya pada pembelajaran pkn. *Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 9(2), 84-94.
- Putri, I. A. (2023). Modernisasi pembelajaran ips berbasis tpack di era 4.0 kelas tinggi sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 233-241.
- Qomarudin, A. (2021). Aktivitas pembelajaran sebagai suatu sistem. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 24-34.
- Rahayu, T. P. (2020). *Pelaku kegiatan ekonomi*. Alprin.
- Rahmadani, E., & Al Hamdany, M. Z. (2023). Implementasi nilai-nilai penguatan pendidikan karakter (ppk) di sekolah dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 10-20.
- Rahmadi, I. F. (2019). Technological pedagogical content knowledge (tpack): kerangka pengetahuan guru abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1).
- Rahman, S. A., Bundu, P., Samad, S., & Khaltsum, U. (2022). Penanaman sikap sosial siswa pada pembelajaran ips kelas iv sd nurul hasanah. *In Indonesian Annual Conference Series* (pp. 93-95).
- Rijali, A. (2018). Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81-95.
- Ratri, S. Y. (2018). Digital storytelling pada pembelajaran ips di sekolah dasar. *Jurnal Pena Karakter*, 1(01), 1-8.
- Rismayani, L. D., Kertih, I. W., & Sendratari, L. P. (2020). Penanaman sikap sosial melalui pembelajaran ips. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(1), 8-15.
- Rozie, F. (2018). Persepsi guru sekolah dasar tentang penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pencapaian tujuan pembelajaran. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 99.

- Rustinah, N. (2020). Meningkatkan hasil belajar ips materi gejala alam di indonesia menggunakan model ctl siswa kelas v sd. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 320-337.
- Rusdi. (2018). *Penelitian desain dan pengembangan kependidikan (konsep, prosedur, dan sintesis pengetahuan baru)*. Depok: Rajawali Pers.
- Sabani, F. (2019). Perkembangan anak-anak selama masa sekolah dasar (6–7 tahun). *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89-100.
- Sahib, M., Anugrah, M. F., & Syam, N. (2022). Implementasi etika ekonomi islam dalam kegiatan produksi, distribusi dan konsumsi. *El-Fata: Journal of Sharia Economics and Islamic Education*, 1(1), 16-27.
- Sanjaya, K. N. (2020). Implementasi model pembelajaran resolusi konflik untuk meningkatkan prestasi belajar ips siswa kelas iv sd negeri 3 ringdikit pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka*, 2(1), 1-8.
- Sarnoto, A. Z. (2023). Pelatihan literasi numerasi kelas awal di jakarta selatan. *SABAJAYA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 7-13.
- Setiawan, I., & Mulyati, S. (2020). Pembelajaran ips berbasis kearifan lokal. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 121-133.
- Setiawati, S. (2019). Analisis higher order thinking skills (hots) siswa sekolah dasar dalam menyelesaikan soal bahasa Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan KALUNI* (Vol. 2).
- 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.
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan klasifikasi, karakteristik, dan fungsi media pembelajaran ma al-huda karang melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162-175.

- Sitompul, B. (2022). Kompetensi guru dalam pembelajaran di era digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 13953-13960.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV.
- Sugiyarta, S., Prabowo, A., Ahmad, T. A., Siroj, M. B., & Purwinarko, A. (2020). Identifikasi kemampuan guru sebagai guru penggerak di karesidenan Semarang. *Jurnal Profesi Keguruan*, 6(2), 215-221.
- Sugiyarti, L., Arif, A., & Mursalin, M. (2018). Pembelajaran abad 21 di sekolah dasar. *In Prosiding Seminar Dan Diskusi Pendidikan Dasar*.
- Suratno, at al., (2019). Pengaruh penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) ditinjau dari motivasi belajar siswa. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 127-139.
- Suryanti, D. P. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantuan media puzzle untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas 4 sd negeri dukuh 02 salatiga tahun pelajaran 2017/2018 (*Doctoral dissertation, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP-UKSW*).
- Syaumi, I. K., Adi, W. P. S., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). Implementasi pendidikan karakter melalui pembelajaran ips di sd. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4277-4281.
- Tsabit, D., Amalia, A. R., & Maula, L. H. (2020). Analisis pemahaman konsep ips materi kegiatan ekonomi menggunakan video pembelajaran ips sistem daring di kelas iv. 3 sdn pakujajar cbm. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 76-89.
- Wahyuni, E. S., & Yokhebed, Y. (2019). Deskripsi media pembelajaran yang digunakan guru biologi sma negeri di kota pontianak. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 8(1), 32-40.

- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27.
- Wahid, A. (2018). Jurnal pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(2).
- Watik, Y. S., Nasution, N., & Jacky, M. (2023). Penerapan model pembelajaran berbasis hots terhadap hasil belajar ips sekolah dasar. *Journal of Education Research*, 4(2), 864-872.
- Widodo, A., Indraswati, D., Sutisna, D., Nursaptini, N., & Anar, A. P. (2020). Pendidikan ips menjawab tantangan abad 21: sebuah kritik atas praktik pembelajaran ips di sekolah dasar. *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(2), 185-198.
- Wijaya, W. (2022). Tradisi sambatan sebagai pendidikan karakter berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran ips di sekolah dasar. *Bakaba: Jurnal Sejarah, Kebudayaan dan Kependidikan*, 10(1), 1-8.
- Wulandari, H., Damayanti, V. R., Akyuni, L. Z., & Zahra, K. A. (2023). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi flash cards voice pada guru di tk kartika xix-34 purwakarta. *Musyawah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 11-20.
- Yani, B. S. H. (2019). Penggunaan cram digital flashcard untuk meningkatkan hasil belajar proverb siswa kelas x. *Edugy: Jurnal Pendidikan IGI DIY*, 3(1), 10-15.
- Yuanta, F. (2019). Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91-100.
- Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1).