

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* KACIDA
(KARTU CINTA DAERAH KU) MATERI KERAGAMAN BUDAYA IPS
KELAS IV**



SKRIPSI

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

Oleh:
Syahidah Asma Amanina
NIM. 2103794

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS DAERAH SUMEDANG
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* KACIDA
(KARTU CINTA DAERAH KU) MATERI KERAGAMAN BUDAYA IPS
KELAS IV**

Syahidah Asma Amanina
NIM 2103794

Diajukan untuk memenuhi Sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Syahidah Asma Amanina
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2025

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

SYAHIDAH ASMA AMANINA 2103794
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* KACIDA
(KARTU CINTA DAERAH KU) MATERI KERAGAMAN BUDAYA IPS
KELAS IV

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I:



Dr. Rana Gustian Nugraha, S.Pd., M.Pd.
NIP. 92020081980829101

Pembimbing II:



Dr. Cucun Sunaengsih, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198604042015042002

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD Kampus Sumedang



Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198205132008121002

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI SKRIPSI

SYAHIDAH ASMA AMANINA 2103794
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* KACIDA
(KARTU CINTA DAERAH KU) MATERI KERAGAMAN BUDAYA IPS
KELAS IV

disetujui dan disahkan oleh:

Menyetujui,
Ketua Penguji


Dr. Nurdinah Hanifah, M.Pd.
NIP. 197403152006042001

Menyetujui,
Penguji I


Dr. Rana Gustian Nurgaha, M.Pd.
NIP. 920200819880829101

Menyetujui,
Penguji II


Dety Amelia Karlina, S.S., M.Pd.
NIP. 920171219850829201

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGSD Kampus Sumedang


Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198205132008121002

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syahidah Asma Amanina
NIM : 2103794
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Karya : Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Kacida
(Kartu Cinta Daerahku) Materi Keragaman Budaya IPS Kelas
IV

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri. Saya menjamin bahwa seluruh isi karya ini, baik sebagian maupun keseluruhan, bukan merupakan plagiarisme dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia.

Sumedang, Juli 2025

Tanda Tangan: _____

Syahidah Asma Amanina

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* KACIDA (KARTU CINTA DAERAH KU) MATERI KERAGAMAN BUDAYA IPS KELAS IV

Syahidah Asma Amanina

2103794

Media pembelajaran merupakan perangkat pembelajaran yang memudahkan seorang guru dalam menjelaskan suatu materi, media pembelajaran harus bersifat mudah dan praktis. Media pembelajaran di era abad 21 banyak dikembangkan secara digital, hal tersebut memang diperlukan tetapi perlu juga memperhatikan kebutuhan dan keselarasan dengan peserta didik agar pembelajaran lebih bermakna. Pengembangan *Flashcard* KACIDA (Kartu Cinta Daerahku) merupakan media pembelajaran yang dikembangkan untuk memberikan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik, media pembelajaran *Flashcard* KACIDA (Kartu Cinta Daerahku) merupakan media konvensional yang dapat digunakan untuk belajar sambil bermain. Pengembangan *Flashcard* ini didesain dengan aplikasi Canva dan dicetak dengan ukuran dan ketebalan yang sesuai dengan indikator *Flashcard* itu sendiri. Pada tahap pengembangan media pembelajaran *Flashcard* KACIDA (Kartu Cinta Daerahku) menggunakan model 4D. Dalam tahapan 4D hasil penelitian media pembelajaran *Flashcard* KACIDA (Kartu Cinta Daerahku) dalam validasi media dikategorikan sangat layak digunakan, kemudian pada validasi materi mendapatkan kategori layak dalam penggunaan. Selanjutnya hasil uji validasi angket respon peserta didik mendapatkan kategori sangat layak, maka angket tersebut dapat digunakan kepada peserta didik untuk menguji coba media pembelajaran *flashcard*. Pada tahap uji coba mendapatkan hasil angket respon masuk dalam kategori sangat layak. Media ini memberi implikasi yang dapat diimplementasikan secara halus sebagai alternatif pembelajaran konvensional yang mendukung proses belajar sambil bermain, sehingga diharapkan dapat memberi pemahaman dan kecintaan terhadap materi keragaman budaya.

Kata Kunci: *Flashcard*, Keragaman Budaya, Media Pembelajaran, Model Penelitian 4D, Pembelajaran IPS.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA FLASHCARD KACIDA (KARTU CINTA DAERAH KU) CULTURAL DIVERSITY MATERIAL FOR CLASS IV SOCIAL STUDIES

Syahidah Asma Amanina

2103794

Learning media is a learning tool that makes it easier for a teacher to explain a material, learning media must be easy and practical. Learning media in the 21st century are mostly developed digitallity, this is indeed necessary but it is also necessary to pay attention to the needs and alignment with students so that learning is more meaningful. The development of KACIDA Flashcard (Kartu Cinta Daerahku) is a learning media developed to provide interesting learning media for students, KACIDA Flashcard learning media (Kartu Cinta Daerahku) is a conventional media that can be used for learning while playing. Flashcard development is designed with the Canva application and printed with a size and thickness that match the Flashcard indicators itself. At the development stage of the KACIDA Flashcard learning media (Kartu Cinta Daerahku) using a 4D model. In the 4D stage, the results of the KACIDA Flashcard learning media research (Kartu Cinta Daerahku) in media validation are categorized as very suitable for use, then in the material validation they get a suitable category for use. Furthermore, the results of the student response questionnaire validation test obtained a very suitable category. Therefore, the questionnaire can be used with students to test the flashcard learning media. In the trial phase, the results of the questionnaire responses fell into the very suitable category. Overall, the research shows that the Kacida Flashcard learning media is suitable for use and distribution. This media provides implications that can be implemented smoothly as an alternative to conventional learning that supports the learning process while playing, so that it is hoped that it can provide understanding and love for cultural diversity material.

Keywords: 4D Research Model, Cultural Diversity. Flashcard, IPS Learning, Learning Media.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan.....	4
1.4 Manfaat	4
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Pengembangan Media Pembelajaran	7
2.1.1 Pengembangan.....	7
2.1.2 Macam-macam Model dalam Pengembangan	7
2.1.3 Media Pembelajaran	9
2.1.4 Indikator Media pembelajaran.....	10
2.2 Media <i>Flashcard</i>	11
2.2.1 Manfaat <i>Flashcard</i>	12
2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan <i>Flashcard</i>	13
2.2.3 Karakteristik Media <i>Flashcard</i>	13
2.2.4 Indikator <i>Flashcard</i>	14
2.3 Ilmu Pengetahuan IPS	14
2.3.1 Keragaman Budaya	16
2.3.2 Indikator Pembelajaran Keragaman Budaya IPS	17

2.4 Penelitian yang Relevan.....	17
2.5 Kerangka Berfikir.....	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
3.1 Jenis Penelitian.....	23
3.1.1 Tahap Perencanaan	24
3.1.2 Tahap Pelaksanaan.....	25
3.1.3 Tahap Akhir	25
3.2 Lokasi dan Partisipan Penelitian	26
3.2.1 Lokasi Penelitian	26
3.2.2 Partisipan Penelitian	26
3.3 Teknik Pengumpulan Data	26
3.3.1 Penyebaran Angket.....	26
3.4 Analisis Data	27
3.4.1 Angket	29
3.5 Validasi Data	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Hasil Penelitian	35
4.2 Pembahasan.....	54
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....	61
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	65
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	113

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan	17
Tabel 2.2 Kerangka Berfikir.....	22
Tabel 3.1 Matriks Instrumen Penelitian	27
Tabel 3.2 Validasi Ahli Media	29
Tabel 3.3 Validasi Ahli Materi.....	30
Tabel 3.4 Angket Validasi Respon Peserta Didik	32
Tabel 3.5 Angket Respon Peserta Didik.....	33
Tabel 3.6 Nilai Interval	34
Tabel 4.2 Hasil Uji Validasi Ahli Media	47
Tabel 4.3 Hasil Uji Validasi Ahli Media	48
Tabel 4.4 Hasil Uji Validasi Ahli Materi	48
Tabel 4.5 Hasil Uji Validasi Ahli Materi	49
Tabel 4.6 Hasil Uji Validasi Angket Respon Peserta Didik	50
Tabel 4.7 Hasil Uji Validasi Angket Respon Peserta Didik	51
Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Peserta Didik	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Pengembangan Model 4D	24
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Validasi Ahli Materi	66
Lampiran 2 Validasi Ahli Media	68
Lampiran 3 Validasi Angket Respon Peserta Didik	69
Lampiran 4 Penyebaran Melalui Instagram	71
Lampiran 5 Penyebaran Melalui WhatsApp	72
Lampiran 6 Penyebaran Melalui UPI Press	73
Lampiran 7 Angket Respon Peserta Didik	74
Lampiran 8 Desain <i>Flashcard</i>	100
Lampiran 9 Lembar Informasi <i>Flashcard</i>	101
Lampiran 10 SK Dosen Pembimbing	102
Lampiran 11 Surat Izin Penelitian	105
Lampiran 12 Surat Pernyataan	106
Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian	107
Lampiran 14 Lembar Monitoring Pembimbing 1	108
Lampiran 15 Lembar Monitoring Pembimbing 2	109
Lampiran 16 <i>Letter of Acceptense</i> (LoA) Artikel	110
Lampiran 17 Hak Kekayaan Intelektual (HKI)	111