

**RANCANG BANGUN *COLLABORATIVE STORY CARD* ToMaYa PADA
KONSEP KEBERAGAMAN DALAM PEMBELAJARAN IPS**

(Penelitian *Design and Development* Kelas IV Sekolah Dasar)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Penyusunan Skripsi Pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh :

LINA AMALIA

1602519

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

KAMPUS CIBIRU

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

BANDUNG

2020

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

NAMA : LINA AMALIA

NIM : 1602519

**RANCANG BANGUN *COLLABORATIVE STORY CARD* ToMaYa PADA
KONSEP KEBERAGAMAN DALAM PEMBELAJARAN IPS**

(Studi Pengembangan Media Pembelajaran Metode Desain & Development)

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH PEMBIMBING :

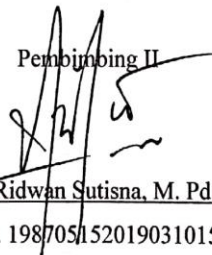
Pembimbing I



Dra. Hj. Tuti Istianti, M. Pd.

NIP. 196302251988032001

Pembimbing II

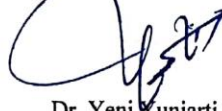


M. Ridwan Sutisna, M. Pd.

NIP. 198705152019031015

Mengetahui,

Ketua Program S-1 PGSD



Dr. Yeni Yuniarti, M. Pd.

NIP. 197001172008122001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “RANCANG BANGUN *COLLABORATIVE STORY CARD* ToMaYa PADA KONSEP KEBERAGAMAN DALAM PEMBELAJARAN IPS“ ini adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan tersebut saya sanggup menanggung resiko yang dijatuhkan apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Bandung, Juli 2020

Yang membuat pernyataan

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Lina Amalia' with a small star symbol above the 'i' in 'Amalia'.

Lina Amalia

NIM. 1602519

RANCANG BANGUN *COLLABORATIVE STORY CARD* ToMaYa PADA KONSEP KEBERAGAMAN DALAM PEMBELAJARAN IPS

(Studi Pengembangan Media Pembelajaran Metode *Design & Development*)

ABSTRAK

Atas dasar kemajuan abad ke 21 ini terutama dalam bidang Pendidikan diperkukan pembelajaran yang menantang dan menarik bagi siswa terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Untuk meningkatkan mutu pembelajaran, salah satu aspek terpenting yaitu penggunaan media yang mampu memberi dukungan pada siswa agar proses pembelajaran lebih bermakna. Berdasarkan tuntutan pembelajaran IPS yang berkualitas, maka perlu di rancang sebuah media dalam bentuk *Collaborative Story Card* ToMaya pada konsep keberagaman. Dengan tujuan yaitu merancang media pembelajaran yang inovatif serta menambah variatif dalam media pembelajaran IPS serta tujuan lain pembuatan media yaitu untuk mengenalkan nilai toleransi terhadap teman sebaya atas adanya keberagaman. Pengembangan media menggunakan metode *Design & Development* (D&D) mengikuti model ADDIE menurut Tegeh Jamel & Pudjawan (2014). Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan materi dalam media *collaborative story card* ToMaYa ini valid digunakan dengan kriteria “layak” dan juga hasil validasi ahli materi mendapat kriteria “layak”. Pada tahap uji coba respon siswa pada media diperoleh kriteria penilaian “sangat baik”, dan juga respon guru memperoleh kriteria penilaian “sangat baik”.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Konsep Keberagaman, Kartu Cerita, *Collaborative Story Card*, *Design and Development*.

DESIGN OF COLLABORATIVE STORY CARD TOMaYA IN THE DIVERSITY CONCEPT IN IPS LEARNING

(Study Development of Learning Media Design & Development Methods)

ABSTRACT

On the basis of the progress of the 21st century, especially in the field of Education, it requires learning that is challenging and interesting for students, especially in the study of Social Sciences (IPS). To improve the quality of learning, one of the most important aspects is the use of media that can provide support to students so that the learning process is more meaningful. Based on the demands of quality social studies learning, it is necessary to design a media in the form of a Virtual Collaborative Story Card ToMaYa on the concept of diversity. With the aim of designing innovative learning media and adding variety in social studies learning media and also other aim of making media is to introduce the value of tolerance towards peers for diversity.. Media development using the Design & Development (D&D) method follows the ADDIE model according to Tegeh Jamel & Pudjawan (2014). The results showed that the design of material in the ToMaYa collaborative story card media was valid using the "decent" criteria and also the results of the material expert validation got the "decent" criteria. In the test phase the students' responses to the media obtained "very good" assessment criteria, and also the teacher's response obtained "very good" assessment criteria.

Keywords: *Learning Media, Concepts of Diversity, Story Cards, Collaborative Story Cards, Design and Development*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
KATA PENGANTAR.....	i
ASBTRAK	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Rancang Bangun <i>Collaborative Story Card ToMaYa</i>	8
2.2 Konsep Keberagaman	14
2.3 Pembelajaran IPS	20
2.4 Penelitian Relevan.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian.....	29
3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian.....	33
3.3 Pengumpulan Data	34
3.4 Analisis Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN	
4.1 Perancangan Media <i>Collaborative Story Card ToMaYa</i> pada Konsep Keberagaman.....	46
4.2 Pengembangan Produk (<i>Development</i>).....	85

4.3 Tahap Uji Coba (<i>Implementation</i>)	91
4.4 Evaluasi Keseluruhan Produk Pengembangan.....	97
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	
5.1 Simpulan	99
5.2 Implikasi.....	100
5.3 Rekomendasi.....	100
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN-LAMPIRAN	105

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliaswati, R. (t.t). Strategi Membangun Kecerdasan Moral dalam Pembelajaran Bahasa di Sekolah. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 228-240. [Online]. Diakses dari <http://jurnal.untan.ac.id/index.php>
- Ariin, V. K., Rohendi, E. & Istianti, T. (2017). Meningkatkan Perkembangan Anak melalui Netode Bermain secara Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8 (1). Doi : <https://doi.org/10.17509/cd.v8i1.10555>
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pres
- Baihaqi, M.R. , Ristono, W. S., dan Udinillah, D.A.M. (2018). Pengembangan Media Kartu Nusterhadapa untuk Pembelajaran IPS kelas IV SDN pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5, 47-58. [Online]. Diakses dari <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- [Cahyono, T. Dkk \(2018\). Penerapan Sosiodrama untuk Meningkatkan Toleransi Siswa Sekolah Dasar Kota Tarakan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2 \(1\), 14-18.](#)
- Creative Commons Attribution Illinois State Board of Education*. (t. t.). *Collaborative Technique Cards*. [Online] Diakses dari : <http://www.ilclassroomsinaction.org/collaboration.html>
- Danim, S. (2013). *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Danoebroto, S.W. (2015). *Teori belajar konstruktivis piaget dan Vygotsky*. [Online]. Diakses dari : <http://idealmathedu-p4tkmatematika.org>
- Hanafy, M.S. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan*. 17(1), 66-79. Doi : <https://doi.org/10.24252/Ip.2014v17n1a5>
- Halim, A. (2008). “Menggali Oase Toleransi”, Kompas 14 April.
- Herlambang, Y.T (t. t.). Pendidikan Kearifan Etnik dalam Mengembangkan Karakter. [Online]. Diakses dari <https://media.neliti.com/media/publications/240797-pendidikan-kearifan-etnik-dalam-mengemba-bf2414f9.pdf>
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta : Divi Press
- Ikaningrum, T.R. & Wardani, N. S. (2019). Peningkatan Sikap Toleransi Melalui PS-TGT Siswa Kelas IV SDN Sidorejo LOR 03 Semester II Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Basicedu*. 03(1).243-249.

- Ismail, R (2017). Meningkatkan sikap toleransi siswa melalui pembelajaran tematik. [Online]. Diakses dari <http://ejournal.radenintan.ac.id//index.php/darul/artivle/download/1464/1188&ved>
- Lestari, G. (2015). Bhinekha Tunggal Ika: Khasanah Multikultural Indonesia di tengah Kehidupan Sara. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. (1) 31-37.
- Lestari, R. F. (2013). *Pengaruh Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Kotagede 5 Yogyakarta*. Journal Universitas Negeri Yogyakarta
- Masruro, L. & Gunansyah G. (2018). Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi IPS Kelas III SD YPI Darussalam Cerme-Gresik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 06(2), 198-208
- Nahar, I. (2016). Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Pembelajaran. *Nusterhadapa (Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial)*. Vol 1, 64-74
- Permana, E. Dkk, (2016). *Penerapan Pembelajaran IPS Dengan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Kecamatan Prambon Nganjuk*. Jurnal UNP Kediri. 3(2). 67-70. Doi : <https://doi.org/10.29407/e.v3i2.493>
- Pramling, N. (2011). *Educational Encounters : Nordic Studies in Early Childhood Didactics*. New York : Spinger Science + Bussiness Media
- Pratiwi, M. C. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pocket Book (ARPOOK) pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. [online]. <http://respository.upi.edu>
- Sarwono, S.W. (2010). *Pengterhadap Psikologi Umum*. Jakarta : Rajawali Pers
- Safitri, R. W., dkk. (2018). Pengembangan Media Flash Card Tematik Berbasis Permainan Tradisional untuk kelas IV Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*. 8(1). 1-14. Doi : 10.25273/pe.v8il.1332

- Setiawati, L.(2016). Implementasi Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 14 (2), 318-332. Doi : <https://doi.org/10.17509/pedagogia.v14i2.3881>
- Sofa, H. & Sutisna, M. R. (2019). *Study on Implementation of Integrated Thematic Learning in Indonesian Curriculum to Achieve Communication and Collaboration Skills in Third Grade of Elementary School in Bandung. Advances in Social Science, Education and Humanities Reseach*. 214. 63-66
- Supardan, D. (2013). *Pengantar Ilmu Sosial*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Statistik Pendidikan dan Kebudayaan (PDSPK) Kemendikbud (2017).
- Supriyono (2018). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 2(2). 43-48
- Surahman, E & Mukminan (2017). Peran Guru IPS sebagai Pendidik dan Pengajar dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP. *Harmoni Sosial : Jurnal Pendidikan IPS*, 4, 1-13.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : PRENADAMEDIA GROUP
- Syah, M. (2013). Psikologi Pendidikan dengan pendekatan baru. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Tegeh, Jamel & Pudjawan. (2014). *Model Pengembangan*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Tilaar, H. A. R (2002). *Pendidikan, Kebudayaan, dan Masyarakat Madani Indonesia*. Bandung : Rosdakarya
- Wahyuningsih, T. O. & Susanti (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Video Sebagai Bahan Pengamatan Berbasis Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian. Volume 01 Nomor 01 tahun 2012, 0-216. [Online]. Diakses melalui <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpak.article/download/17168/15609&ved>
- Yanto, A. & Febriyanto B. (2019). Penggunaan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 3(2). 108-116. Doi : <https://doi.org/10.32585/jkp.v3i2.302>
- Zanakis, S. H. & Newburry, W. (2016). Global Social Tolerance Indexes and multi-method country rankings sensitivity. *Journal of International Business Studies*, 47, 480-497, <https://doi.org/10.105/jibs.2016>

