

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ACTIVE LEARNING*
MENGUNAKAN MEDIA *FLASH CARD* PADA MATA PELAJARAN
GAMBAR TEKNIK DI MASA *PANDEMIC COVID***

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan



Oleh:

Alda Dian Rozanti Rahadi Putri

1704241

PROGRAM STUDI

PENDIDIKAN TEKNIK ARSITEKTUR

DEPARTEMEN PENDIDIKAN TEKNIK ARSITEKTUR

FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2022

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
ALDA DIAN ROZANTI RAHADI PUTRI

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ACTIVE LEARNING*
MENGGUNAKAN MEDIA *FLASH CARD* PADA MATA PELAJARAN GAMBAR
TEKNIK DI MASA *PANDEMIC COVID*

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing 1:



Dra. Rr. Tjahyani Busono, M.T.
NIP. 19621231 198803 2 005

Pembimbing 2 :

Nitih Indra K.D., S.Pd., M.T.
NIP. 920171219850413201

Mengetahui,

Ketua Departemen
Pendidikan Teknik Arsitektur
FPTK UPI

Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Arsitektur
FPTK UPI

Dr. Lilis Widaningsih, S.Pd., M.T.
NIP. 19711022 199802 2 001

Dr. Johar Maknun, M.Si.
NIP. 19680308 199303 1 002

**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Active Learning* Menggunakan Media *Flash Card* pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di masa *Pandemic Covid* ” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2022



Alda Dian Rozanti Rahadi Putri

1704241

KATA PENGANTAR

Dengan senantiasa mengucap puji syukur kehadirat ilahirabbi, Tuhan Yang Maha Esa, karena atas ridho, rahmat dan karunia-Nya, Peneliti dapat menyelesaikan penyusunan Proposal Skripsi yang berjudul “**Penerapan Model Pembelajaran *Active Learning* Menggunakan Media *Flash Card* pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di masa Pandemic Covid**”

Peneliti menyadari, dalam penyusunan laporan proposal yang diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana ini masih jauh dari sempurna. Maka dari itu, Peneliti mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif untuk perbaikan di masa yang akan datang. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Bandung, Agustus 2022

Alda Dian Rozanti Rahadi Putri

1704241

UCAPAN TERIMA KASIH

Tidak dapat dipungkiri, dalam proses penyusunan Skripsi ini, Peneliti mendapat banyak masukan, bantuan serta dukungan dari orang-orang terdekat hingga pada akhirnya laporan ini dapat terselesaikan. Maka dari itu Peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Tjahyani Busono dan Ibu Nitih Indra K.D., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan dorongan, masukan serta arahan selama Peneliti menyelesaikan proposal ini
2. Ibu Riskha Mardiana selaku dosen wali yang telah memberikan bimbingan dan dukungan selama tahun perkuliahan saya
3. Dr. Lilis Widaningsih, S.Pd., M.T., selaku Kepala Departemen Pendidikan Teknik Arsitektur
4. Dr. Johar Maknun, M.Si., selaku Ketua Program Studi S1-Pendidikan Teknik Arsitektur
5. Bapak Yudhistira Kusuma dan Bapak Aldissain Jurizat selaku *expert judges* penelitian yang telah menyumbangkan ilmu dan masukan guna perbaikan produk yang dikembangkan
6. Bapak Tedi Supardi selaku guru pamong yang telah mengizinkan Peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas Gambar Teknik kelas X jurusan DPIB SMK PU Negeri Bandung
7. Peserta didik kelas X jurusan Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMK PU Negeri Bandung

8. Ayah, Ibu, Mas, Mbak Lia, Azzam, Nina, Mas Ian, Alanna dan Adek, selaku keluarga yang tidak pernah henti memberikan peneliti doa, semangat serta dukungan
9. Teman-teman prodi Pendidikan Teknik Arsitektur 2017 kelas A terutama Nuke, Nabila, Dyka, Intan, Mariyah, Rezaldi, Fanny, Vena, Faza, Mutiara dan Riyani
10. Deya, Rizqa, Adhara, Alma, Pipin dan Memei yang telah banyak sekali memberi dukungan moral kepada peneliti
11. Teman-teman jauh peneliti yang tidak dapat disebutkan satu persatu

ABSTRAK

Skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Active Learning* Menggunakan Media *Flash Card* pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di Masa *Pandemic Covid*” ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kualitas media *flash card* menurut *judgment* ahli serta melihat bagaimana implementasi dan respons peserta didik terhadap pembelajaran *active learning* yang menggunakan media *flash card* pada mata pelajaran Gambar Teknik kelas X jurusan DPIB. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research & Development* (R&D) tipe ADDIE yang terdiri atas tahap *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Pada tahap analisis, terlebih dahulu dilakukan analisis kebutuhan, identifikasi isi/materi dan identifikasi produk. Di tahap desain terdapat membuat rancangan konsep dan petunjuk penerapan. Kemudian untuk pengembangan dilakukan realisasi produk, pembuatan instrumen dan uji validasi. Selanjutnya pada tahap implementasi produk yang telah dikembangkan kemudian diuji coba kepada sampel yang kemudian hasil data yang didapat dianalisis untuk bahan evaluasi. Dari hasil uji coba diketahui kualitas media dengan kelayakan 98,57% untuk materi dan 93,08% untuk keseluruhan media. Sementara implementasi mendapat nilai sangat baik dengan rincian persentase 93,85% untuk penilaian guru dan 86,36% untuk penilaian peserta didik. Untuk respons peserta didik terhadap pembelajaran yang menerapkan model *active learning* dengan media *flash card* mendapat persentase kelayakan 89,58%. Sedangkan hasil belajar peserta didik tergolong tinggi dengan rata-rata kelas 84 dan peserta didik seluruhnya memenuhi indikator ketuntasan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Pengembangan, *Active Learning*, Media Pembelajaran dan *Flash Card*

ABSTRACT

The purpose of the study entitled "Application of Learning Model Active Learning Using Media Flash Card in Engineering Drawing Subjects in the Covid Pandemic Period" aims to find out the quality of flash card media according to expert judges and see how it's implementation on students and their response to the learning that is applied in the subject of Engineering Drawing class X majoring in DPIB. The research method for this study is the Research & Development (R&D) ADDIE type, which consists of the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Needs analysis, content/material identification, and product identification are the first steps taken during the analysis phase. There are concept drafts and implementation guidelines at the design stage. Then, for the development, there were validation tests, instrument manufacturing, and product realization. Moreover, the generated product is tested on a sample during the implementation stage, and the outcomes of the data collected are analyzed for evaluation materials. From the test results, it is known that the quality of the media is 98.57% for the material and 93.08% for the whole media. Meanwhile, the implementation scored very well with the details of the percentage of 93.85% for teacher assessment and 86.36% for student assessment. And for student responses to the learning that applies active learning model with flash card media, the percentage of eligibility is 89.58%. Meanwhile, student learning outcomes are classified as high with a class average of 84 and all students meet the indicators of completeness of student learning outcomes.

Keywords: *Development, Active Learning, Learning Media and Flash Card*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	15
1.1. Latar Belakang.....	15
1.2. Identifikasi Masalah.....	18
1.3. Batasan Masalah.....	19
1.4. Rumusan Masalah.....	19
1.5. Tujuan Penelitian.....	20
1.6. Manfaat Penelitian.....	20
1.7. Sistematika Penulisan Skripsi.....	21
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	22
2.1. Model Pembelajaran Inovatif.....	22
2.1.1. Pengertian Model Pembelajaran Inovatif.....	22
2.1.2. <i>Active Learning</i>	23
2.1.3. <i>Active Learning Tipe Card Sort</i>	25
2.1.4. Kekurangan dan Kelebihan <i>Active Learning</i>	28
2.2. Media Pembelajaran.....	29
2.2.1. Pengertian Media Pembelajaran.....	29
2.2.2. Media <i>Flash Card</i>	30
2.2.3. Manfaat Penggunaan Media <i>Flash Card</i>	31
2.2.4. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Flash Card</i>	31

2.2.5. Cara Penggunaan Media <i>Flash Card</i>	33
2.3. Penilaian Hasil Belajar.....	33
2.3.1. Pengertian Penilaian.....	33
2.3.2. Pengertian Hasil Belajar.....	34
2.3.3. Penilaian Hasil Belajar.....	35
2.3.4. Pengukuran dalam Penilaian Hasil Belajar.....	37
2.4. Gambar Teknik	38
2.4.1. Pengertian Gambar.....	38
2.4.2. Pengertian Gambar Teknik.....	38
2.4.3. Fungsi Gambar Teknik.....	39
2.3.4. Gambar Teknik di Sekolah.....	40
2.5. Penelitian Pengembangan	41
2.5.1. Pengertian Penelitian Pengembangan	41
2.5.2. Karakteristik R&D	43
2.6. Penelitian Terdahulu	44
BAB III METODE PENELITIAN	47
3.1. Desain Penelitian	47
3.2. Populasi dan Sampel	47
3.3. Metode Penelitian	48
3.4. Prosedur Penelitian	50
3.5. Instrumen Penelitian	51
3.6. Analisis Data.....	56
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	59
4.1. Hasil Pengembangan dan Penelitian.....	59
4.1.1. <i>Analysis</i>	59
4.1.2. <i>Design</i>	62
4.1.3. <i>Development</i>	64
4.1.4. <i>Implementation</i>	68
4.1.5. <i>Evaluation</i>	75
4.2. Pembahasan Hasil Pengembangan dan Penelitian	91

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....	94
5.1. Simpulan	94
5.2. Implikasi.....	95
5.3. Rekomendasi.....	96
DAFTAR PUSTAKA	97

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul Tabel	Halaman
2.1	Kompetensi Dasar 3.2.....	41
2.2	Penelitian Terdahulu.....	46
3.1	Prosedur Penelitian Metode ADDIE.....	51
3.2	Indikator Ahli Materi Berdasarkan LORI.....	52
3.3	Indikator Ahli Media Berdasarkan LORI.....	53
3.4	Indikator Observasi Penilaian Guru.....	54
3.5	Indikator Observasi Penilaian Peserta Didik.....	55
3.6	Indikator Angket.....	56
3.7	Interpretasi Skala Likert.....	57
4.1	Implementasi Pembelajaran.....	75
4.2	Analisis Validasi Ahli Materi.....	76
4.3	Analisis Validasi Ahli Media.....	78
4.4	Analisis Observasi Penilaian Guru.....	80
4.5	Analisis Observasi Penilaian Peserta Didik.....	82
4.6	Analisis Respons Peserta Didik.....	85
4.7	Hasil Belajar Peserta Didik.....	86
4.8	Distribusi Frekuensi Dan Persentase Skor Hasil Belajar.....	87
4.9	Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar.....	87
4.10	Masukan <i>Judgment</i> Ahli.....	89

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul Gambar	Halaman
3.1	Bagan Pengolahan Data Kualitatif.....	57
4.1	Hasil Tugas Menggambar Denah Peserta Didik.....	60
4.2	Diagram Simbol dan Notasi Media <i>Flash Card</i>	62
4.3	Proses Realisasi Produk Media <i>Flash Card</i>	65
4.4	Produk Media <i>Flash Card</i>	67
4.5	Produk Akhir Media <i>Flash Card</i>	80

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul Lampiran	Halaman
1	Surat Izin Penelitian.....	100
2	Silabus Gambar Teknik kelas X.....	101
3	Petunjuk Penerapan Media <i>Flash Card</i>	110
4	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	111
5	Lembar Catatan Kerja Peneliti.....	113
6	Lembar Uji Validasi Ahli Media 1.....	121
7	Lembar Uji Validasi Ahli Media 2.....	128
8	Lembar Uji Validasi Ahli Materi.....	132
9	Angket Respons Peserta Didik.....	136
10	Lembar Penilaian Observasi Guru.....	138
11	Lembar Penilaian Observasi Peserta Didik.....	142
12	Media Pembelajaran <i>Flash Card</i>	144
13	Daftar Hadir Peserta Didik.....	152
14	Daftar Nilai Peserta Didik.....	153
15	Lembar Asistensi.....	154
16	Dokumentasi.....	159

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, A. H., & Neviyarni. (2021). *Analysis of Popular Learning Theory*. 3(2), 1–8. <https://doi.org/10.24036/00412kons2021>
- Agustina, S., Ambarita, A., & Sudirman, A. (2018). *Pengaruh Model Active Learning dengan Media Flash Card terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas II SD Negeri 10 Metro Timur*. 021(1), 1–11.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Asyar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi GP Press Group.
- Awidasworo, A., Rukayah, & Daryanto, J. (2017). *Implementasi Pendekatan Active Learning Berbantuan Media Flash Cards Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Kelas V Sekolah Dasar*. 449, 1–8.
- Dewi, P. K. A., Agung, A. . G., & Tirtayani, L. A. (2015). *Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak*. 3(1).
- Effendi, M. (2016). Integrasi Pembelajaran Active Learning dan Internet-Based Learning dalam Meningkatkan Keaktifan dan Kreativitas Belajar. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 283–309. <https://doi.org/10.21580/nw.2013.7.2.563>
- Fidiyanti, L. (2020). *Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard untuk Meningkatkan Penguasaan Vocabulary dengan Materi Narrative Text*. 4(1), 42–51.
- Hotimah, E. (2010). Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas Ii Mi Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 04(01), 10–18. www.journal.uniga.ac.id
- Idris, H. (2018). Pembelajaran Model Blended Learning. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 5(1), 61–73. <https://doi.org/10.30984/jii.v5i1.562>
- Jana, P., & Sugiyarta, A. W. (2018). *Active Learning Berbantuan Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Vektor*. 7(3), 11.

- Luzar, L. C., & Monica. (2011). Efek Warna Dalam Dunia Desain Dan Periklanan. *Humaniora*, 2(9), 1084–1096.
- Margolis, A. R., Porter, A. L., & Pitterle, M. E. (2017). Best practices for use of blended learning. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 81(3). <https://doi.org/10.5688/ajpe81349>
- Marrahimin, I. (1991). *Mengajar Bayi Anda Membaca - Glenn Doman*. Gaya Favorit Press.
- Marsya, I. H., & Anggraita, A. W. (2016). Studi Pengaruh Warna pada Interior Terhadap Psikologis Penggunaanya, Studi Kasus pada Unit Transfusi Darah Kota X. *Jurnal Desain Interior*, 1(1), 41. <https://doi.org/10.12962/j12345678.v1i1.1461>
- Milles, & Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Universitas Indonesia Press.
- Mulyatiningsih, E. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. 35,110,114,120,121.
- Mulyorini, & Hariani, S. (2014). Penggunaan Media Flashcard dalam Model Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas V SDN Ngagel Rejo I/396 Surabaya. *Jpgsd*, 02(02), 1–12.
- Nesbit, J., Belfer, K., & Leacock, T. (2009). Learning Object Review Instriment (LORI) User Manual Version 2.0. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 11.
- Noor, M., & Asih, E. R. (2017). *Pengaruh Penggunaan Model Active Learning Tipe Card Sort Terhadap Peningkatan Kemampuan Siswa Kelas I SD Negeri I Ciomas*. 1(2), 1–8.
- Olurinola, O., & Tayo, O. (2015). Colour in Learning : It ' s Effect on the Retention Rate of Graduate Students. *Journal of Education and Practice*, 6(14), 1–6.
- Purnama, S. (2012). *Huruf Dalam Mendesain Media Pembelajaran*. 1–9.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In *Bandung: Alfabeta* (Vol. 22).
- Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. PT Remaja Rosdakarya.