

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* TENTANG ALAT MUSIK TRADISIONAL
INDONESIA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN WATES 2 KOTA MOJOKERTO**

Pratiwi Septi Kurniawati

Kurikulum Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Surabaya

pratiwisepti18@yahoo.co.id

Abstrak

Media *flashcard* merupakan media yang bertujuan untuk mengingat dan menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar di dalam *flashcard*. Dengan media *flashcard* dapat mempermudah penyampaian materi alat musik tradisional Indonesia yang sulit untuk diingat siswa dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media *flashcard* tentang alat musik tradisional Indonesia. Model pengembangan yang digunakan adalah model *Research and Development* (R&D) menurut Sugiyono. Pengumpulan data diperoleh melalui dokumentasi, wawancara kepada ahli materi dan ahli media, angket, serta tes. Analisis data yang digunakan bertujuan untuk mengetahui hasil perbandingan pada hasil belajar siswa sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan media *flashcard*. Jenis data dari penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Hasil analisis data dari wawancara dengan ahli materi dan media menyimpulkan bahwa media sudah baik. Sehingga pada hasil nilai dari *pre-test* dan *post-test* menggunakan analisis data uji tanda (*sign test*) diperoleh h adalah 32 untuk tanda positif. Dengan n adalah 32 untuk jumlah siswa dalam satu kelas dan α adalah 0,05 dari daftar tabel nilai kritis h untuk uji tanda di peroleh harga h yaitu 9. Dari hasil pengamatan diperoleh $h = 32$ dan ini lebih besar dari $h = 9$ pada tabel. Jadi hipotesis yang diperoleh bahwa hasil *post test* dapat diterima pada taraf nyata 0.05

Kata Kunci : *flashcard*, Hasil Belajar.

Abstract

Flashcard media is a media to recall and guide students toward something which has connection to picture in *flashcard*. By means of *flashcard* it can facilitate to deliver Indonesian traditional music tool materials which is hard to remember for students and also able to improve their learning outcomes. Aim of this research is to result in *flashcard* media about the Indonesian traditional music instruments. Model of development used in this research is Research and Development Mode in accordance with Sugiyono. Data was collected through documentation, interviewing subject experts and media experts, questionnaire, and test. Data analysis aims to compare students' learning outcomes before and after using *flashcard* media. Type of data in this research is qualitative and quantitative data. Result of data analysis from interviewing subject experts and media experts concludes that the media is fine. So that result of *pre test* and *post test* using sign test analysis is $h = 32$ for positive sign. Wit $n = 32$ for amount of students in classroom and $\alpha = 0.05$ from table with critical value h for sign test is 9. From observation $h = 32$ and this higher than $h = 9$ in table. So, hypothesis is result of *post test* can be accepted in real level 0.05.

Keywords : *flashcard*, learning outcomes

1. PENDAHULUAN

Ilmu adalah hal yang penting untuk dimiliki oleh manusia. Banyak cara untuk mendapatkan ilmu tentunya dengan sebuah proses yang tersusun sesuai dengan yang diharapkan. Dengan ilmu dapat mengetahui, menciptakan, menemukan, memahami, menyelidiki serta meningkatkan pemahaman manusia dari berbagai aspek kehidupan manusia.

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) menurut Siradjuddin dan Suhanadji, (2012:1) merupakan mata pelajaran gabungan dari sejarah, sosiologi, ekonomi, ilmu politik, pemerintahan, antropologi dan geografi. IPS mempelajari tentang aspek-aspek yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan sosialnya yang bersumber dari kehidupan sosial masyarakat. Di dalam kurikulum KTSP mata pelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar terdapat materi keragaman suku bangsa dan budaya. Salah satu keragaman budaya yang terdapat di Indonesia adalah berbagai macam alat musik tradisional Indonesia yang tersebar di berbagai pelosok negeri. Tidak semua orang mengetahui asal dan nama alat musik tradisional tersebut.

Kebudayaan daerah tercermin dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat di seluruh daerah di Indonesia, setiap daerah memiliki ciri khas alat musik tradisional yang berbeda.

Keanegaraman seni tradisional di nusantara menjadi kekayaan yang tak ternilai dan menjadi daya tarik bagi negara lain baik secara formal maupun dalam kapasitasnya sebagai seorang wisatawan. Indonesia sudah terkenal memiliki keragaman dalam berbagai hal, termasuk alat musik tradisional, yang juga merupakan bagian dari seni dan budaya yang tersebar di seluruh daerah di Indonesia. Tidak hanya digunakan sebagai media hiburan oleh masyarakat, namun memiliki fungsi lainnya yang tidak bisa lepas dalam kehidupan sosial terutama pada masyarakat tradisional, seperti upacara pernikahan, upacara sebelum bercocok tanam dan panen padi, dan upacara adat lainnya yang sampai kini masih dapat kita temui di beberapa daerah.

Dari hasil observasi di SDN Wates 2 kota Mojokerto, materi pembelajaran keragaman suku

bangsa dan budaya yaitu kurangnya ketersediaan media untuk mata pelajaran IPS materi keragaman alat musik tradisional Indonesia, pemahaman siswa tentang jenis-jenis alat musik tradisional masih abstrak. Dalam penyampaian materi dikelas, guru menggunakan metode ceramah. Metode ini merupakan metode tradisional yang banyak digunakan oleh guru dan mudah pelaksanaannya dalam menyampaikan materi yang banyak kepada siswa dengan bantuan buku paket sebagai sumber belajar selain guru. Tetapi, setelah penyampaian materi kepada siswa, tidak semua guru mampu mengetahui sampai dimana siswa telah mengerti penyampaian materinya. Hal ini terbukti ketika guru memberikan pertanyaan, tidak semua siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar sehingga pada hasil belajar siswa masih terdapat nilai dibawah standar yang ditentukan.

Standart ketuntasan minimal pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial yaitu 70, jumlah siswa yang dapat mencapai standart ketuntasan berjumlah 13 siswa (daftar nilai terlampir) karena masih kurangnya kemampuan siswa dalam mengetahui, mengenal, menghafal dan mengingat tentang materi keragaman alat musik tradisional Indonesia, oleh karena itu perlu diadakan suatu evaluasi setelah penyampaian materi oleh guru karena dengan menggunakan metode ceramah saja kurang cukup sesuai untuk materi alat musik tradisional Indonesia, sehingga perlu diterapkan media pembelajaran yang bisa membantu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Media dalam proses pembelajaran memegang peranan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh karena bisa mempermudah peserta didik untuk mengetahui dan menangkap materi yang disampaikan. Selain memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, media juga sebagai pendukung keberhasilan peserta didik untuk memperoleh hasil belajar yang baik khususnya pada materi keragaman alat musik tradisional Indonesia, dengan menggunakan banyak gambar berbagai macam alat musik.

Berdasarkan hal tersebut, perlu dibuat sebuah media pembelajaran yang inovatif, mudah dalam pemakaiannya dan menarik untuk siswa dalam mempelajari berbagai macam alat musik tradisional Indonesia. Media yang dirancang berupa media *flashcard*. Menurut Azhar Arsyad, (2009:119) media *flashcard* merupakan kartu yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. *Flashcard* biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Media *flashcard* merupakan media yang mudah dan menarik untuk digunakan dalam penyampaian materi alat musik tradisional Indonesia sekaligus membantu permasalahan yang dihadapi oleh siswa, karena media *flashcard* memiliki kelebihan yaitu media yang bertujuan untuk mengingat dan menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar di dalam *flashcard*. Selain itu, dalam penyampaian di kelas media *flashcard* dapat digunakan dengan cara permainan dibantu dengan audio dari berbagai macam alat musik tradisional Indonesia.

2. KAJIAN PUSTAKA

Relevansi judul dengan kawasan teknologi pendidikan dapat dikaji dari definisi dan bagian kawasan Berdasarkan AECT tahun 1994. Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar. (Seels dan Richey 1994:1).

Menurut Suparman dan Zuhairi, (2004:345-346) dalam Bambang Warsita, (2008:10) tujuan utama Teknologi Pembelajaran adalah untuk memecahkan masalah belajar atau memfasilitasi kegiatan pembelajaran. Teknologi Pembelajaran selalu berupaya untuk tetap mengembangkan dan memanfaatkan sumber belajar agar dapat mempermudah, memfasilitasi dan mengatasi permasalahan masalah belajar sesuai dengan kebutuhannya. Ada lima bidang garapan atau kawasan teknologi pembelajaran menurut Seels dan Richey, (1994:28) yaitu kawasan desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian.

Pengembangan memiliki definisi yaitu kegiatan yang menghasilkan produk yang dapat

digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran. Penelitian ini masuk dalam bidang garapan pengembangan sub bagian teknologi cetak, karena pada kawasan pengembangan memproduksi suatu media atau menghasilkan suatu produk. Pengembangan media *flashcard* merupakan media grafis yang menghasilkan produk dengan teknologi cetak. Menurut Seels dan Richey, (2000:40) Teknologi cetak adalah cara untuk memproduksi atau menyampaikan bahan seperti buku, bahan visual yang statis terutama melalui percetakan mekanis atau fotografis.

2.1 Pengembangan Media Pembelajaran

1. Pengertian media pembelajaran

Menurut Arief S. Sadiman dkk (2009:6), media berasal dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan. Sedangkan menurut Gagne (1970) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Dari kedua pendapat diatas dapat di simpulkan bahwa media merupakan berbagai komponen yang berfungsi sebagai perantara pesan yang disampaikan sesuai dengan sasaran untuk merangsang terjadinya lingkungan belajar.

2. Klasifikasi media pembelajaran

Klasifikasi media menurut Anderson (1994) dikelompokkan menjadi sepuluh golongan yaitu audio, bahan cetak, audio cetak, visual proyeksi diam, audio-visual proyeksi diam, visual gerak, audio visual gerak, Objek fisik, sumber manusia dan lingkungan, Komputer. Dari ke sepuluh klasifikasi media pembelajaran menurut Anderson. Media *flashcard* merupakan golongan media berbasis cetak karena merupakan media grafis visual yang menghasilkan produk dengan teknologi cetak.

3. Media *flashcard*

Media *flashcard* yaitu sebuah kartu yang berisikan gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun

siswa kepada suatu yang berhubungan dengan gambar itu (Azhar Arsyad,2009:119).

Menurut Rudi Susilana dan CepiRiyana *flashcard* merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar berukuran 25x30 cm. Gambar-gambar pada *flashcard* merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar.

Dini Indriana (2011:68) juga mengungkapkan bahwa *Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran *postcard* atau sekitar 25 x 30 cm.

Basuki Wibawa dan Farida Mukti (1992: 30), mengemukakan bahwa *flash card* biasanya berisi kata-kata, gambar atau kombinasinya, dan dapat digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kata dalam mata pelajaran bahasa pada umumnya dan bahasa asing pada khususnya. Lain halnya Susilana (Tim Repository UPI, 2012: 14) mengemukakan bahwa *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x 30 cm yang merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang terdapat di bagian belakangnya.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* adalah kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu.

4. Karakteristik media *flashcard*

Flashcard merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. Dari pengertian *flashcard* di atas yaitu kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian

yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. Maka, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.

- a. *Flashcard* berupa kartu bergambar yang efektif.
- b. Mempunyai dua sisi depan dan belakang.
- c. Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol.
- d. Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian.
- e. Sederhana dan mudah membuatnya.

2.2 Teori Desain Komunikasi Visual

Desain merupakan rancangan dan menciptakan suatu bentuk dimana di dalamnya terkandung unsur warna, layout, huruf, dan komposisi, sehingga menjadi suatu bentuk ciptaan yang mengandung nilai keindahan.

Teori warna terbagi atas warna primer, sekunder dan primer. Teori *layout* adalah usaha untuk menyusun, menata dan memadukan unsur-unsur komunikasi grafis (teks, gambar dan tabel) menjadi media komunikasi visual yang komunikatif, estetik dan menarik. Prinsip *Layout* terdiri dari *sequence*, *emphasis*, *balance* dan *unity*. Tujuan dari *layout* adalah untuk mencari atau mendapatkan komposisi yang baik dan komunikatif. Dalam arti mudah dibaca dan ditangkap, persuasif (kesan), menimbulkan sugesti, baik gambar maupun teksnya secara cepat.

Teori tipografi adalah menurut Roy Brewer (1971) dalam pengertian luas yang meliputi penataan dan pola halaman atau setiap barang cetak, lebih pengertian sempit hanya meliputi pemilihan, penataan dan berbagai hal yang terkait pengaturan baris – baris susun huruf tidak termasuk ilustrasi dan unsur lain. Peran dari tipografi adalah untuk mengkomunikasikan ide atau informasi

dari halaman tersebut ke pengamat. Secara tidak sadar manusia selalu berhubungan dengan tipografi setiap hari. Hampir semua hal yang berhubungan dengan desain komunikasi visual mempunyai unsur tipografi di dalamnya. Kurangnya perhatian pada tipografi dapat mempengaruhi desain yang indah menjadi kurang atau tidak komunikatif. Ada empat buah prinsip pokok tipografi yang sangat mempengaruhi keberhasilan suatu desain tipografi yaitu *legibility*, *clarity*, *visibility*, dan *readability*.

2.3 Karakteristik Mata pelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia.

Bentuk keragaman budaya Indonesia, diantaranya tarian, senjata, rumah adat, lagu daerah dan alat musik tradisional Indonesia. Alat musik tradisional merupakan salah satu keragaman budaya Indonesia yang memiliki kekhususan, keunikan dan karakteristik tersendiri di masing-masing alat musik, yang mencerminkan kehidupan dan kepribadian masyarakatnya. Alat musik merupakan suatu instrumen yang dibuat atau dimodifikasi untuk tujuan menghasilkan bunyi dengan alat musik tertentu.

Dari berbagai keanekaragaman kesenian alat musik tradisional ini dapat dikategorikan berdasarkan cara memainkannya yaitu alat musik pukul, tiup, tekan dan gesek.

2.4 Hasil belajar

Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotoris yang berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami siswa (Sudjana, 2005). Sementara menurut Gronlund (1985) hasil belajar adalah suatu bagian pelajaran misalnya suatu unit, bagian ataupun bab tertentu mengenai materi tertentu yang telah dikuasai oleh siswa.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah Kemampuan yang diperoleh dari perubahan pada kognitif, afektif dan psikomotor setelah proses belajar berlangsung dari pengalaman belajar, sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.

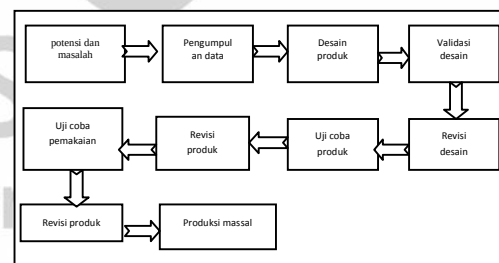
2.5 Variabel evaluasi media

Variabel evaluasi media menurut Drs I Ketut Pegig dan Damajanti Kusuma (2005:25) adalah besaran yang menentukan keberhasilan suatu program media. Dalam evaluasi media terdapat sejumlah variabel-variabel isi yang dapat digunakan mengevaluasi media. Variabel tersebut. Variabel yang digunakan dalam pengembangan ini meliputi Daya tarik, ketepatan, keefektifan, isi program secara menyeluruh, kesesuaian umur, dan motivasi

3. METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

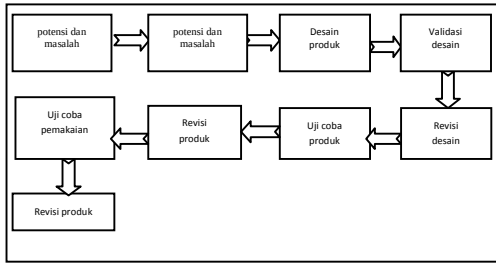
Model pengembangan yang dipakai dalam penelitian ini adalah model pengembangan *Research and Development* (R & D) dari Borg dan Gall (1983). Model R&D ini dipilih karena merupakan model yang sistematis, berurutan, dan sesuai dengan rancangan produk media *flashcards* yang akan dikembangkan. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan Menurut Sugiyono (2009:298) terdapat sepuluh langkah yaitu: (1) potensi dan masalah (2) pengumpulan data (3) desain produk (4) validasi desain (5) revisi desain (6) uji coba produk (7) revisi produk (8) uji coba pemakaian (9) revisi produk (10) produksi massal. Adapun model pengembangan dapat digambarkan dalam flowchart berikut ini :



Gambar 3.1 Model pengembangan Research and Development (R&D) menurut Sugiyono, 2009 .

Pada pengembangan ini langkah yang dipakai hanya sampai pada tahap ke sembilan yaitu revisi produk belum sampai pada memproduksi massal, karena pengembang tidak memproduksi massal media *flashcards* untuk lembaga lainnya hanya terfokus mengatasi masalah belajar pada SDN Wates 2 Kota

Mojokerto. Berikut merupakan flowchart model pengembangan R&D modifikasi :



Gambar 3.2

Modifikasi Model Pengembangan R&D

3.2 Prosedur Pengembangan

Sesuai dengan model pengembangan yang dipilih pengembang, terdapat 9 langkah pengembangan sebagai berikut :

1. Potensi dan Masalah

Penelitian berawal dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila di dayagunakan akan memiliki nilai tambah. sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan realita yang terjadi.

2. Mengumpulkan Data

Pengumpulan berbagai data yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

3. Desain Produk

Kegiatan ini berupa desain produk baru yang lengkap dengan spesifikasinya. Desain ini masih bersifat hipotetik. Dikatakan hipotetik karena efektivitasnya belum terbukti, dan akan dapat diketahui setelah melalui pengujian-pengujian. Desain produk harus diwujudkan dengan gambar atau bagan, sehingga akan memudahkan pihak lain untuk memahaminya.

4. Validasi Desain

Melakukan validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap ahli diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya.

5. Perbaikan Desain

Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan para ahli lainnya, selanjutnya dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi

dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang hendak menghasilkan produk tersebut.

6. Uji Coba Produk

Uji coba produk dapat dilakukan melalui eksperimen, yaitu membandingkan efektifitas dan efisiensi keadaan sebelum dan sesudah memakai sistem baru (*before-after*) atau membandingkan dengan kelompok yang tetap menggunakan sistem lama. Dalam hal ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum treatment baru diujicobakan, dipilih kelompok kerja tertentu yang akan menggunakan treatment tersebut. Bila kelompok tersebut jumlahnya banyak, eksperimen dilakukan pada sampel yang dipilih secara random.

Kelompok pertama yang akan menggunakan metode baru disebut kelompok eksperimen, sedangkan kelompok yang tetap menggunakan metode lama disebut kelompok kontrol. Berarti pengambilan kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan secara random. Kedua kelompok tersebut selanjutnya diberi pre test atau melalui pengamatan untuk mengetahui posisi kemampuan kedua kelompok tersebut. Bila kedua kelompok tersebut mempunyai kemampuan yang sama atau tidak berbeda secara signifikan maka kelompok tersebut sudah sesuai untuk dijadikan kelompok eksperimen. Bila posisi kemampuan kedua kelompok tersebut berbeda secara signifikan maka pengambilan kelompok perlu diulang sampai memperoleh posisi kemampuan tidak berbeda secara signifikan.

7. Revisi Produk

Pengujian produk pada sampel yang terbatas menunjukkan bahwa kinerja tindakan baru tersebut lebih baik dari tindakan lama. Terdapat revisi selanjutnya setelah dilakukan uji coba.

8. Uji coba Pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk berhasil dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting. Produk diujicobakan kepada kelompok yang berjumlah besar dalam kelas.

9. Revisi Produk

Revisi produk ini dilakukan apabila dalam pemakaian kondisi nyata terdapat kekurangan dan kelemahan. Dalam uji pemakaian,

sebaiknya pembuat produk selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk.

3.3 Subjek Uji coba

Subjek uji coba dalam pengembangan media *flashcard* terdiri dari :

- a. Ahli materi berjumlah 2 Orang yang memiliki kualifikasi sesuai bidangnya yaitu Drs.Yoyok Yermiandhoko M.pd selaku dosen PGSD khusus dalam bidang musik dan guru kelas V Sekolah Dasar.
- b. Ahli media berjumlah 2 Orang yang memiliki kualifikasi sesuai bidangnya yaitu dengan pendidikan minimal S2 dosen media pembelajaran.
- c. Siswa kelas V SDN Wates 2 Kota Mojokerto sebagai subjek uji coba kelompok besar berjumlah 32 siswa.

3.4 Jenis Data

Data yang dipakai dalam pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yaitu data yang bukan bilangan, tetapi berupa ciri-ciri, sifat, keadaan atau gambaran dari kualitas produk yang dikembangkan. Data ini diperoleh dari hasil wawancara ahli media dan ahli materi untuk memperoleh hasil kelayakan dari produk yang dikembangkan. sedangkan, data kuantitatif yaitu data yang berupa bilangan atau angka, nilainya bisa berubah-ubah atau bersifat variatif. Data ini diperoleh dari data perhitungan angket siswa dan hasil pre test dan post test siswa.

3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Dalam pengembangan media *flashcard* instrumen yang digunakan sebagai berikut :

1. Wawancara

Wawancara yang digunakan dalam penelitian adalah jenis wawancara terstruktur yang menggunakan pedoman wawancara. Yang ditujukan kepada guru SD kelas V SDN Wates 2 kota Mojokerto sebagai narasumber. Untuk mengumpulkan data awal meliputi karakteristik siswa, media dan metode pembelajaran yang dipakai, kesulitan siswa dalam proses pembelajaran keragaman budaya dan suku bangsa. Selain itu wawancara juga ditujukan kepada ahli materi maupun ahli media untuk mendapatkan kevalidan materi yang dipakai dalam media

serta memperoleh penyempurnaan dan kelayakan produk media yang akan dipakai dalam proses pembelajaran.)

2. Angket

Angket dalam penelitian ini menggunakan jenis angket tertutup. Untuk mengambil data yang bertujuan mengetahui kelayakan media *flashcard* yang ditujukan kepada siswa. Bentuk angket yang digunakan ialah angket *checklist* dengan skala 4 penilaian. Pada jawaban yang terdapat dalam angket diberi tanda silang pada opsi pilihan responden kriteria skala penilaiannya adalah baik sekali (4), baik(3),kurang baik(2),tidak baik(1).

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen, agenda dan sebagainya. Metode dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh suatu data tertentu untuk mencari data mengenai silabus pembelajaran,RPP, daftar nilai, data siswa, media pembelajaran yang digunakan.

4. Tes

Tes merupakan berbagai pertanyaan, lembar kerja, serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh responden. Tes digunakan untuk mengetahui penguasaan materi oleh siswa serta peningkatan hasil belajar siswa dengan cara awal yaitu siswa diberikan lembar instrumen pre test berisi soal-soal yang bertujuan untuk mengetahui sejauh manakah materi yang akan diajarkan telah dikuasai oleh siswa. Setelah diberikan pre test. Media *flashcard* diberikan kepada siswa dalam proses pembelajaran materi keragaman budaya yaitu alat musik tradisional untuk dilakukan tes akhir atau post test. Tes ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan terhadap hasil belajar dan tingkat penguasaan materi oleh siswa

3.5 Teknik Analisis Data

Dari hasil uji coba, data yang diperoleh menggunakan data kuantitatif dan kualitatif untuk itu analisis data yang digunakan dalam pengembangan media *flashcard* adalah analisis data deskriptif yaitu data diperoleh

dari hasil angket uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, ahli materi dan ahli media dengan menggunakan teknik uji tanda (*sign test*)

1. Teknik Analisis Data Angket

Data dari siswa dihitung menggunakan rating scale, (skala betingkat), yaitu sebuah pertanyaan diikuti oleh kolom-kolom yang menunjukkan tingkatan-tingkatan, mulai dari baik sekali, baik, tidak baik, sangat tidak baik. Dengan demikian teknik perhitungan dari hasil angket adalah sebagai berikut:

$$NI = \frac{BSI \times NSI}{JB}$$

NI : Nilai Indikator

BSI : Bobot Sub Indikator

NSI : Nilai Sub Indikator

JB : Jumlah Bobot

(Arikunto, 2008 : 38)

Kriteria penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut :

3,1 – 4,0 = baik sekali

2,1 – 3,0 = baik

1,2 – 2,0 = kurang

0,0 – 1,0 = gagal

(Arikunto, 2008 : 37)

2. Teknik Analisis Data Wawancara

Data ini diperoleh dari masukan, serta saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi berupa kesimpulan yang digunakan untuk merevisi produk pengembangan yakni media *flashcard*.

3. Analisis data tes

Data hasil tes diolah dengan menggunakan uji tanda sebab:

- Uji tanda dapat membandingkan dua sampel yang berpasangan seperti *pre test* dan *post test*.
- Uji tanda dapat menguji kesamaan dan rata-rata populasi
- Uji tanda digunakan untuk menghitung atau menyimpulkan dengan subjek yang sedikit dalam satu kelas antara 1-30 atau lebih dari itu.
- Data tidak selalu berbentuk kuantitatif, tetapi dapat berbentuk kualitatif.

- Perhitungan singkat dan mudah dikerjakan karena hanya menentukan tanda negatif, positif dan nol. Selanjutnya di simpulkan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan antara hasil *pre test* dan *post test* sehingga dapat diketahui efektif atau tidaknya penelitian yang dilakukan.

Data tes digunakan untuk mengetahui penguasaan materi dan peningkatan dari hasil belajar siswa yang akan dilakukan analisis menggunakan metode nonparametrik uji tanda (*Sign test*) Menurut S. suprpto dan Sudjana prosedur pengujian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- 1) Menyatakan hipotesis nol dan hipotesis alternatif
- 2) Memilih taraf nyata
- 3) Menghitung frekuensi tanda
- 4) Menentukan tanda beda antara pasangan observasi
- 5) Penarikan kesimpulan statistik tentang hipotesis nol

4. HASIL PENGEMBANGAN

Hasil pengembangan produk *flashcard* menggunakan model pengembangan R&D Sugiyono(2009) memperoleh hasil analisis pada angket uji coba perorangan untuk variable daya tarik/*Appeal* mendapatkan nilai 3,7*, variable mutu pembendaharaan kata mendapatkan nilai 3,5*, variabel pengertian yang menyeluruh mendapatkan nilai 3,8*, variable keefektifan mendapatkan nilai 3,8*, dan variable motivasi mendapatkan nilai 3,4*, sehingga hasil angket uji coba perorangan memperoleh nilai rata-rata 3,76 dengan kategori ” **baik sekali** ” (Arikunto, 2008:37).

Berdasarkan hasil analisis data angket pada uji coba kelompok kecil untuk variable daya tarik/*Appeal* mendapatkan nilai 3,9*, variable mutu pembendaharaan kata mendapatkan nilai 3,7*, variabel pengertian yang menyeluruh mendapatkan nilai 3,7*, variable keefektifan mendapatkan nilai 3,8*, dan variable motivasi mendapatkan nilai 3,7*, sehingga hasil angket uji coba kecil memperoleh nilai rata-rata 3,76 dengan kategori ” **baik sekali** ” (Arikunto, 2008:37).

Berdasarkan hasil analisis data angket pada uji coba kelompok besar untuk variable daya tarik/*Appeal* mendapatkan nilai 3,6*, variable mutu pembendaharaan kata mendapatkan nilai 3,3*, variabel pengertian yang menyeluruh mendapatkan nilai 3,4*, variable keefektifan mendapatkan nilai 3,8*, dan variable motivasi mendapatkan nilai 3,7*, sehingga hasil angket uji coba kecil memperoleh nilai rata-rata 3,44 dengan kategori ” **baik sekali** ” (Arikunto, 2008:37).

Berdasarkan hasil wawancara dengan ahli materi I yaitu bapak Punjungalun Pamujiputra, S.Pd, selaku guru kelas V SDN Wates 2 Kota Mojokerto. Dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* alat musik tradisional Indonesia sudah baik namun perlu penambahan keterangan alat musik tradisional di sisi belakang media *flashcard* Indonesia yang lebih dipersingkat namun lengkap.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ahli materi I yaitu bapak Drs. Yoyok Yermiandhoko M.Pd, selaku Dosen musik jurusan PGSD Universitas Negeri Surabaya. Dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* alat musik tradisional Indonesia sudah baik dan layak digunakan, dengan revisi konten alat musik tradisional disesuaikan dengan buku musik tradisi nusantara dan di sisi belakang media *flashcard* Indonesia di tambahi dengan foto pemain alat musik tradisional Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ahli media I yaitu ibu Utari Dewi, S.Sn., M.Pd., selaku Dosen jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* alat musik tradisional Indonesia sudah baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ahli media I yaitu ibu Khusnul Khotimah, M.Pd selaku Dosen jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* alat musik tradisional Indonesia sudah baik, dengan revisi membuat tempat penyimpanan media *flashcard* yang lebih layak dan baik.

Dari perhitungan hasil tes menggunakan uji tanda diperoleh h adalah 32 untuk tanda positif. Dengan n adalah 32 untuk jumlah siswa dalam satu kelas dan α adalah 0,05 dari daftar tabel

nilai kritis h untuk uji tanda di peroleh harga h yaitu 9. Dari hasil pengamatan diperoleh $h = 32$ dan ini lebih besar dari $h = 9$ pada tabel. Jadi hipotesis yang diperoleh bahwa hasil *post test* dapat diterima pada taraf nyata 0.05

5. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

A. Simpulan

Berdasarkan uraian rumusan masalah dan pembahasan yang dilakukan oleh pengembang sesuai dengan prosedur model pengembangan *Research & Development (R&D)* menurut Sugiyono. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *flashcard* dalam kawasan teknologi pembelajaran, termasuk dalam domain pengembangan sub domain teknologi cetak. Dari hasil perhitungan keseluruhan data penelitian hasil uji coba ahli materi dan ahli media menyatakan kondisi media sudah baik, hal ini juga dibuktikan dengan hasil uji coba angket perorangan dikategorikan baik sekali dengan rata-rata nilai 3,76, hasil uji coba angket kelompok kecil dikategorikan baik sekali dengan rata-rata nilai 3,76, dan hasil uji coba angket kelompok besar dikategorikan baik sekali dengan rata-rata nilai 3,44.

Sedangkan untuk hasil perhitungan data tes menggunakan uji tanda, dari hasil tabel nilai *pre test* dan *post test*, diperoleh h adalah 32 untuk tanda positif. Dengan n adalah 32 untuk jumlah siswa dalam satu kelas dan α adalah 0,05 dari daftar tabel nilai kritis h untuk uji tanda di peroleh harga h yaitu 9. Dari hasil pengamatan diperoleh $h = 32$ dan ini lebih besar dari $h = 9$ pada tabel. Jadi hipotesis yang diperoleh bahwa hasil *post test* dapat diterima pada taraf nyata 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami perbedaan setelah menggunakan media *flashcard* alat musik tradisional Indonesia pada mata pelajaran IPS kelas V SDN Wates 2 Kota Mojokerto.

5.2 Saran - saran

1. Saran Pemanfaatan

Dalam proses pembelajaran guru dapat memanfaatkan media yang telah dikembangkan dengan memperhatikan hal-hal berikut :

- a. Guru memanfaatkan media *flashcard* alat musik tradisional Indonesia dengan buku

berkantong dalam materi keragaman budaya Indonesia, agar siswa lebih tertarik mempelajari materi. Karena media yang disajikan digunakan dengan cara permainan sehingga siswa lebih mudah untuk mengenal dan mengingat berbagai macam alat musik tradisional Indonesia yang merupakan keragaman budaya yang dimiliki oleh Indonesia.

- b. Media *flashcard* dapat digunakan secara mandiri dan berkelompok. Media digunakan secara berkelompok bertujuan untuk menumbuhkan rasa kerja sama dan bertukar pikiran atau pendapat antar siswa pada proses pembelajaran berlangsung.
- c. Guru dapat memimpin dan memandu siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media serta menciptakan suasana yang menyenangkan saat permainan dilakukan dikelas, agar siswa tidak mudah merasa bosan saat menerima materi yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

2. Diseminasi (Penyebaran)

Pengembangan produk ini hanya Media *flashcard* ini dikembangkan sesuai dengan permasalahan dan kondisi yang ada hanya pada SDN Wates 2 Kota Mojokerto dan terfokus mengatasi masalah belajar pada SDN Wates 2 Kota Mojokerto. Apabila digunakan untuk lembaga lainnya maka dilakukan identifikasi kebutuhan awal kembali. Karena setiap lembaga memiliki karakteristik siswa dan permasalahan yang dihadapi tidak sama.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Media *flashcard* yang telah dikembangkan terbukti dapat dimanfaatkan untuk mata pelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia yaitu alat musik tradisional Indonesia kelas V Sekolah Dasar. Namun tidak menutup kemungkinan bahwa untuk materi yang sejenis dapat dikembangkan sesuai model tahapan *flashcard* yang telah dikembangkan. Setelah media *flashcard* berulang kali digunakan, bisa diujicobakan ke tempat atau sekolah lain dengan karakteristik yang sama. Dan selanjutnya dapat diproduksi secara massal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Ronald H. 1994. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aprilia Kharisma. *Buku Pintar Seni dan Budaya Indonesia*. Surabaya: Cahaya Agency.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dina Indriana. 2011. *Ragam Alat bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta : Diva Press.
- Hastanto Sri. 2005. *Musik Tradisi Nusantara*. Jakarta: Kementrian kebudayaan dan pariwisata.
- Ibnu Teguh. 2013. *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: Buku Pintar.
- Kasihani K.E Suyanto, 2007. *English for Young Learners Melejitkan Potensi Anak Melalui English Class yang Fun, Asyik, dan Menarik*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Kartadinata Sunaryo, dkk. 1999. *Bimbingan di Sekolah Dasar*: Jakarta Departemen pendidikan dan kebudayaan.
- Media Vista, Tim. 2010. *Mengenal Adat, Budaya dan Kekayaan Alam Indonesia*. Jakarta: Cikal Aksara.
- Muflihah. 2013. *Rangkuman Pegetahuan Umum Lengkap Sekolah Dasar (RPUL SD)*. Jakarta: Niaga Swadaya.
- Muhammad Thayeb, Sunarto dkk. 2007. *IPS Terpadu untuk Sekolah Dasar Kelas 5*. Jakarta : Erlangga.
- Pegib Arthana, I Ketut dan Kusuma Dewi, Damajanti. 2005. *Evaluasi Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Rudi Susilana, Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung : Wacana Prima.
- Subana. 2000. *Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sudjana. 1992. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.

- Sadiman,A,S,dkk.2009.*Media Pendidikan: Pengertian,pengembangan dan pemanfaatannya*.Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana Nana.2013. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sumadi Suryabrata.2005.*Psikologi Pendidikan*.Jakarta: PT Grafindo Persada
- Siradjuddin,Suhanadji.2012.*Pendidikan IPS (Hakikat, Konsep dan pembelajaran)*. Surabaya : Unesa University Press.
- Sutanto, T.2005.*Dekitar Dunia Desain Grafis/Komunikasi Visual: Bandung DKV*
- S.supranto .2009. *Statistik Teori dan Aplikasi* . Jakarta: Erlangga
- Setijadi.1977. *Definisi Teknologi Pendidikan/ Satuan Tugas Definisi dan Terminologi. AECT*. Jakarta: PT Rajawali
- Trilaksono Handoko.2013.*Jelajah 34 Provinsi Adat-Budaya Nusantara*. Yogyakarta: Pustaka Edukasia.
- Warsita,Bambang.2008.*Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

