

Rahmah, Annisa Lutfia Majida Rahmah. 2024. 190611100100. Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Budaya Materi Indonesiaku Kaya Budaya Pada Kelas IV UPTD SDN Socah 4. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Aditya Dyah Puspitasari, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran kartu budaya ini dilatarbelakangi oleh kurangnya inovasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat pembelajaran di kelas dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya dengan metode ceramah sehingga siswa yang mengikuti pembelajaran di kelas cepat merasa bosan. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran yang valid, menarik dan efektif. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembananagan, implementasi dan evaluasi. Proses validasi memperoleh hasil nilai antara lain: (1) ahli materi sebesar 92,30% (sangat valid), (2) ahli media pembelajaran sebesar 85,41% (sangat valid), dan (3) ahli desain pembelajaran sebesar 75% (valid). Kemenarikan dilihat dari angket respon siswa sebesar 88% (sangat menarik) dan respon guru sebesar 100% (sangat menarik). Keefektifan dilihat dari observasi keterlaksanaan pembelajaran sebesar 88,09% (terlaksana), observasi aktivitas siswa sebesar 89,12% (aktif) dan hasil belajar peserta didik sebesar 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwasanya media pembelajaran kartu budaya valid, menari dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: pengembangan media pembelajaran, kartu budaya, siswa

Rahmah, Annisa Lutfia Majida Rahmah. 2024. 190611100100. Development of Cultural Card Learning Media My Indonesia is Rich in Culture in Class IV UPTD SDN Socah 4. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University Madura. Aditya Dyah Puspitasari, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

The research and development of cultural card learning media was motivated by the lack of innovation in the learning media used by teachers when learning in class and the learning method used by teachers was only the lecture method so that students who took part in class learning quickly felt bored. The aim of this research is to develop valid, interesting and effective learning media. The development model used is the ADDIE model which consists of analysis, design, development, implementation and evaluation stages. The validation process obtained score results including: (1) material expert at 92.30% (very valid), (2) learning media expert at 85.41% (very valid), and (3) learning design expert at 75% (valid). The attractiveness seen from the student response questionnaire was 88% (very interesting) and the teacher's response was 100% (very interesting). Effectiveness can be seen from observations of learning implementation of 88.09% (implemented), observations of student activities of 89.12% (active) and student learning outcomes of 100%. These results show that the cultural card learning media is valid, interesting and effective for use in learning.

Keywords: learning media development, cultural cards, students