

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS *SCRAMBLE*
MATERI IPS “PERSITIWA PENTING MENJELANG
PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA” KELAS VI
SEKOLAH DASAR NEGERI BEDOG**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan**

**Disusun Oleh:
Nur Indah Aryati
19104080041**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

YOGYAKARTA

2023

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Indah Aryati
NIM : 19104080041
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi. Skripsi saya ini adalah hasil karya/penelitian sendiri dan bukan plagiasi karya/penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 29 Mei 2023

Yang menyatakan



METERAI
TEMPEL
72DFBAKX393848881

Nur'indah' Aryati

NIM. 19104080041

SURAT KETERANGAN BERJILBAB

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Indah Aryati
NIM : 19104080041
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak akan menuntut program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta atas pemakaian jilbab dalam ijazah strata satu pendidikan saya, seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini, saya buat dengan sesungguhnya serta penuh kesadaran atas ridha Allah SWT.

Yogyakarta, 29 Mei 2023

Yang menyatakan



Nur Indah Aryati

NIM.19104080041

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir

Lamp : -

Kepada YTH
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr.wb.

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk, dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara :

Nama : Nur Indah Aryati
NIM : 19104080041
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Flashcard* berbasis *Scramble* Materi IPS
"Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia"
Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Bedog

Sudah dapat diajukan kepada program studi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Srata Satu Pendidikan.

Dengan ini kami berharap agar skripsi tugas akhir saudara tersebut di atas dapat segera diujikan dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb.

Yogyakarta, 16 Juni 2023

Pembimbing

Dra. Hj. Asnaniyah, M.Pd
NIP. 19621129 198803 2 003

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2027/Un.02/DT/PP.00.9/07/2023

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD BERBASIS SCRAMBLE MATERI IPS
"PERISTIWA PENTING MENJELANG PROKLAMASI KEMERDEKAAN
INDONESIA" KELAS VI SD N BEDOG

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : NUR INDAH ARYATI
Nomor Induk Mahasiswa : 19104080041
Telah diujikan pada : Rabu, 05 Juli 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Dra Asnafiyah, M.Pd
SIGNED

Valid ID: 64c327feb4445



Penguji I
Dr. Sedyanta Santosa, SS, M.Pd
SIGNED

Valid ID: 64bcc3e23787a



Penguji II
Inggit Dyaning Wijayanti, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 64bdcd362e57c



Yogyakarta, 05 Juli 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 64c38db297ad6

MOTTO

عِبَادَتِي سَيَدْخُلُونَ جَهَنَّمَ دَاخِرِينَ ۖ ۶۰ وَقَالَ رَبُّكُمْ ادْعُونِي أَسْتَجِبْ لَكُمْ ۚ إِنَّ الَّذِينَ يَسْتَكْبِرُونَ عَنْ

Terjemah: Dan Tuhanmu berfirman, “Berdo’alah kepada-Ku, niscaya akan Aku perkenankan bagimu. Sesungguhnya orang – orang yang sombong tidak mau menyembah-Ku akan masuk neraka Jahanam dalam keadaan hina dina. (Q.S Ghafir: 60)¹

¹“surah Ghafir - 60,” Quran.com, diakses 31 Maret 2023, <https://quran.com/id/sang-maha-pengampun/60>.

PERSEMBAHAN

*Karya penuh perjuangan, pengalaman, dan kenangan ini peneliti
persembahkan untuk:*

*Almamater Tercinta
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*

ABSTRAK

Nur Indah Aryati, “Pengembangan Media *Flashcard* berbasis *Scramble* Materi IPS “Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Bedog”. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023.

Proses pembelajaran yang aktif membutuhkan perangkat pembelajaran yang matang dari guru. Menentukan media dan metode pembelajaran yang tepat akan berdampak besar pada kesuksesan guru dan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, penting bagi guru untuk menyesuaikan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan siswa dan materi yang akan ia ajarkan. Terdapat 3 tujuan penelitian ini yaitu: (1) mengetahui pengembangan media *flashcard* berbasis *scramble* materi IPS “Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia kelas VI SD N Bedog, (2) mengetahui penilaian pengembangan media *flashcard* berbasis *scramble* materi IPS “Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” kelas VI SD N Bedog menurut validator, dan (3) mengetahui respon siswa kelas VI SD N Bedog terhadap pengembangan media *flashcard* berbasis *scramble* materi IPS “Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia”.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau dalam Bahasa Inggris disebut *research and development*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Dick and Carry yaitu ADDIE dengan adaptasi langkah penelitian hanya sampai di langkah ke tiga (ADD). ADDIE merupakan kepanjangan dari *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Instrumen penelitian menggunakan angket dengan skala Likert dan Guttman. Skala Likert digunakan untuk mengetahui penilaian yang diberikan dari ahli media, materi, dan bahasa. Skala Guttman digunakan untuk mengetahui penilaian yang diberikan guru kelas VI dan respon siswa.

Hasil penelitian pengembangan media *flashcard* berbasis *scramble* materi IPS “Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” Kelas VI SD N Bedog mendapatkan skor persentase 84,2% dari ahli media, 85,5% dari ahli materi, 83,6% dari ahli bahasa, dan 100% dari guru kelas VI SD N Bedog. Berdasarkan persentase tersebut kategori penilaian ahli media, ahli materi, dan guru tergolong sangat layak digunakan sedangkan kategori penilaian ahli bahasa yaitu layak digunakan. Hasil respon siswa kelas VI SD N Bedog mendapatkan persentase 93,8%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori respon positif. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mendapatkan kesimpulan bahwa pengembangan media *flashcard* berbasis *scramble* materi IPS “Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” kelas VI SD N Bedog memenuhi standar kelayakan dan dapat menjadi media pembelajaran IPS di SD N Bedog.

Kata kunci: pengembangan, *flashcard*, *scramble*, IPS

KATA PENGANTAR

إِنَّ الْحَمْدَ لِلَّهِ نَحْمَدُهُ وَنَسْتَعِينُهُ وَنَسْتَغْفِرُهُ، وَنَعُوذُ بِاللَّهِ مِنْ شُرُورِ أَنْفُسِنَا وَمِنْ سَيِّئَاتِ أَعْمَالِنَا، مَنْ يَهْدِهِ اللَّهُ فَلَا مُضِلَّ لَهُ وَمَنْ يَضِلَّ فَلَا هَادِيَ لَهُ أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ، وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ، أَمَّا بَعْدُ²

Bismillahirrahmanirrahim, dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang peneliti bersyukur kepada Allah yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir yaitu penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Flashcard* berbasis *Scramble* Materi IPS “Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” Kelas VI SD N Bedog”. Semoga selalu tercurahkan sholawat serta salam kepada suri tauladan kita, Nabi Muhammad SAW. Semoga kita selaku umatnya mendapatkan syafaatnya di yaumul qiyamah kelak. Aaamiin.

Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dalam proses penyusunan skripsi ini tentunya kesulitan dan hambatan telah dihadapi peneliti. Dalam proses penyusunan skripsi ini peneliti tidak mungkin dapat melakukannya sendiri tanpa bantuan orang lain. Maka dari itu, peneliti menyampaikan terimakasih dan penghargaan setinggi – tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Phill Al-Makin, MA. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta selaku pemberi kebijakan.
2. Ibu Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah mengeluarkan izin penelitian.
3. Ibu Dr. Maemonah, M.Ag. selaku Ketua Program Studi S1 PGMI FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan bantuan dalam proses penyusunan skripsi.
4. Ibu Dra. Asnafiyah, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, mencurahkan pikiran, mengarahkan dan membimbing petunjuk dalam penulisan skripsi dengan penuh perhatian.
5. Bapak Dr. Sigit Prasetyo, S.Pd.I., M.Pd.Si. selaku dosen pembimbing akademik yang telah meluangkan waktu, membimbing, memberi pencerahan dan masukan yang berharga bagi peneliti.
6. Bapak Handoko selaku petugas tata usaha prodi dan staf fakultas yang telah memberikan bantuan peneliti dalam proses penyusunan skripsi bagian perlengkapan administrasi.

² Kemenag, “Khutbah Jumat: Mempersiapkan Bekal Sebelum Kematian,” <https://kemenag.go.id>, diakses 9 April 2023, <https://kemenag.go.id/islam/khutbah-jumat-mempersiapkan-bekal-sebelum-kematian-bh4jeq>.

7. Bu Anita Ekantini, M.Pd. selaku ahli media yang telah menilai media produk, memberikan kritik, dan saran yang berharga agar dapat menjadi produk yang lebih baik.
8. Bu Inggit Dyaning Wijayanti, M.Pd. selaku ahli materi yang telah menilai materi produk, memberikan kritik, dan saran agar produk dapat berkembang dengan baik.
9. Pak Andhika Yahya Putra, M.Or. selaku ahli bahasa yang telah menilai bahasa produk, memberikan kritik, dan saran demi majunya produk yang lebih baik.
10. Bapak Aris Widi Purnomo, S.Pd. selaku wali kelas VI SD N Bedog yang telah memberikan penilaian, saran, kritik, dan izin penelitian.
11. Bapak Drs. H. Tukar dan Dwi Murwanti selaku orang tua saya yang telah memberikan penuh dorongan semangat, do'a, dan kasih sayang selama penyusunan skripsi.
12. Teman – teman PGMI angkatan 2019 yang telah memberikan semangat dan do'a selama penyusunan skripsi.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu dengan tangan terbuka mengharapkan saran, kritik, dan masukan sejenisnya dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 29 Mei 2023
Peneliti

Nur Indah Aryati
NIM. 19104080041

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	i
SURAT KETERANGAN BERJILBAB	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Pengembangan	5
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	6
E. Asumsi dan Batasan Pengembangan.....	7
F. Definisi Istilah.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Landasan Teori.....	10
B. Kajian Penelitian yang Relevan	19
C. Kerangka Pikir	21
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Model Pengembangan.....	24
B. Prosedur Pengembangan	25
C. Uji Coba	27
BAB IV HASIL PENELITIAN	37
A. Data Uji Coba.....	37
B. Analisis Data	63
C. Revisi Produk.....	65
D. Kajian Produk Akhir	74
BAB V PENUTUP	76

A. Kesimpulan	76
B. Keterbatasan Penelitian.....	76
C. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN – LAMPIRAN	86

DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Aspek Kelayakan Media Flashcard BSNP	11
Tabel II.2 Muatan Materi IPS	17
Tabel III.3 Kisi – Kisi Ahli Media.....	31
Tabel III.4 Kisi – Kisi Ahli Materi	31
Tabel III.5 Kisi – Kisi Ahli Bahasa	32
Tabel III.6 Kisi – Kisi Angket Guru	32
tabel III.7 Kisi – Kisi Angket Respon Siswa	32
Tabel III.8 Kategori Penilaian Validator	33
Tabel III.9 Penilaian Skor Skala 5	34
Tabel III.10 Kriteria Kelayakan Media	34
Tabel III.11 Pemberian Skor Guttman.....	35
Tabel III.12 Kriteria Penilaian.....	35
Tabel III.13 Kaidah Pemberian Skor	35
Tabel III.14 Kriteria Respon.....	36
Tabel IV.15 Rekapitulasi Analisis Kebutuhan Guru	37
Tabel IV.16 Rekapitulasi Analisis Kebutuhan Siswa.....	39
Tabel IV.17 Kompetensi Inti (KI)	43
Tabel IV.18 KD dan Indikator.....	44
Tabel IV.19 Rekapitulasi Penilaian Ahli Media.....	57
Tabel IV.20 Catatan dar Ahli Media	58
Tabel IV.21 Rekapitulasi Penilaian dari Ahli Materi	58
Tabel IV.22 Catatan dari Ahli Materi.....	59
Tabel IV.23 Rekapitulasi Penilaian Ahli Bahasa	59
Tabel IV.24 Catatan dari Ahli Bahasa.....	60
Tabel IV.25 Rekapitulasi Penilaian Guru	60
Tabel IV.26 Catatan dari Guru	61
Tabel IV.27 Rekapitulasi Penilaian Siswa.....	62
Tabel IV.28 Data Hasil Persentase Respon Positif-Negatif	62
Tabel IV.29 Revisi Belakang Kartu Jawaban.....	65
Tabel IV.30 Revisi Tata Letak Daftar Pustaka	66
Tabel IV.31 Revisi Laminating Produk.....	67
Tabel IV.32 Revisi Belakang Kartu Soal Kata Persuasif	68
Tabel IV.33 Revisi Parafrase Isi Kode QR.....	69
Tabel IV.34 Revisi Video Kode QR.....	70
Tabel IV.35 Revisi Kode QR pada Google Drive	71
Tabel IV.36 Revisi Kata Halaman Scramble.....	72
Tabel IV.37 Revisi Hiasan Produk	73
Tabel IV.38 Revisi Wadah Kartu	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Bentuk dan Anatomi Kode QR	14
Gambar II.2 Kerangka Pikir Penelitian	23
Gambar III.3 Bagan Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE	25
Gambar III.4 Bagan Adaptasi Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE	27
Gambar III.5 Bagan Subjek Uji Coba.....	28
Gambar IV.6 Bagan Konsep Materi	45
Gambar IV.7 Halaman 22 dan 23 Buku Tematik Tema 2	46
Gambar IV.8 Reptiles Flat Illustration Sheets di Aplikasi Canva	47
Gambar IV.9 Template Siap Digunakan	47
Gambar IV.10 Kartu Soal Bagian Depan Model 1	48
Gambar IV.11 Kartu Soal Bagian Depan Model 2	48
Gambar IV.12 Desain Kartu Soal Bagian Belakag	49
Gambar IV.13 Desain Kartu Jawaban Bagian Depan.....	50
Gambar IV.14 Desain Kartu Jawaban Bagian Belakang	50
Gambar IV.15 Website QR Code Monkey	51
Gambar IV.16 Cover Buku Petunjuk Penggunaan Produk	53
Gambar IV.17 Percetakan Aries Copy Centre.....	55
Gambar IV.18 Akun Penjual Kotak Penyimpanan Kartu Shopee (Yaoqin.Id)	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Penunjukkan Pembimbing Skripsi.....	86
Lampiran 2: Bukti Seminar Proposal (Berita Acara)	87
Lampiran 3: Surat Izin Penelitian	89
Lampiran 4: Kartu Bimbingan Skripsi	90
Lampiran 5: Surat Keterangan Validasi Instrumen	91
Lampiran 6: Angket Analisis Kebutuhan Praktisi Pendidikan (Guru)	92
Lampiran 7: Data Hasil Angket Analisis Kebutuhan Praktisi Pendidikan (Guru)	94
Lampiran 8: Angket Analisis Kebutuhan Siswa Kelas VI SD N Bedog	96
Lampiran 9: Data Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa Kelas VI SD N Bedog ..	98
Lampiran 10: Angket Penilaian Ahli Media	100
Lampiran 11: Data Hasil Penilaian Ahli Media	103
Lampiran 12: Angket Penilaian Ahli Materi	106
Lampiran 13: Data Hasil Penilaian Ahli Materi	108
Lampiran 14: Angket Penilaian Ahli Bahasa	111
Lampiran 15: Data Hasil Penilaian Ahli Bahasa	113
Lampiran 16: Angket Penilaian Praktisi Pendidikan (Guru).....	116
Lampiran 17: Data Hasil Penilaian Praktisi Pendidikan (Guru).....	118
Lampiran 18: Angket Respon Siswa	121
Lampiran 19: Lembar Respon Siswa.....	123
Lampiran 20: Sertifikat PBAK	125
Lampiran 21: Sertifikat Sosialisasi Pembelajaran	126
Lampiran 22: Sertifikat PLP-KKN.....	127
Lampiran 23: Sertifikat Toec	128
Lampiran 24: Sertifikat ICT	129
Lampiran 25: Sertifikat Training Laboratorium Multimedia Pembelajaran.....	130
Lampiran 26: Dokumentasi Uji Coba	131
Lampiran 27: Dokumentasi Penyebaran Produk	132
Lampiran 28: Gambar Produk Pengembangan Media Flashcard Berbasis Scramble	133
Lampiran 29: Daftar Riwayat Hidup	139

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman terjadi begitu cepat diberbagai bidang.³ Dibidang komunikasi dahulu manusia berkomunikasi menggunakan surat saat ini telah menggunakan gawai yang semakin canggih. Dahulu setidaknya harus menunggu 2 sampai 3 hari balasan jawaban komunikasi, saat ini hanya kurang dari 1 detik kita bisa menerima balasan komunikasi dengan lawan bicara kita.⁴ Dibidang transportasi, dahulu menggunakan transportasi sederhana seperti delman dan sejenisnya bahkan hanya berjalan kaki, saat ini terdapat banyak sekali kendaraan yang memudahkan dan cepat mengantarkan manusia ke tempat tujuan seperti sepeda motor dan mobil.⁵ Seiringan dengan perkembangan zaman yang begitu cepat, dibidang pendidikan pun sudah pasti akan ikut berkembang sesuai zamannya.

Pendidikan berkembang secara bertahap mengikuti evaluasi yang dilakukan dalam berbagai hal. Dahulu, proses pembelajaran menitik beratkan pada konsep hafalan dan nilai hasil belajar siswa, namun saat ini lebih berorientasi pada kephahaman dan proses siswa dalam memahami sebuah ilmu.⁶ Dahulu, pembelajaran berpusat pada guru saat ini berpusat pada siswa.⁷ Pembelajaran sebelumnya juga terbatas dalam menciptakan media pembelajaran, namun saat ini ada berbagai informasi mengenai berbagai macam metode, media, strategi dan lain sebagainya yang dapat digunakan demi lancarnya proses pembelajaran.⁸

Dibidang pendidikan pengimplementasian mengikuti perkembangan zaman dilakukan dengan menciptakan proses pembelajaran yang aktif.⁹ Proses pembelajaran dilakukan dengan prinsip efisiensi waktu namun juga tetap

³ Rahmat Hidayat, "Aplikasi Penjualan Jam Tangan Secara Online Studi Kasus: Toko JAMBORESHOP," *Jurnal Teknik Komputer* III, no. 2 (Agustus 2017): 90.

⁴ Dindin Syahyudin, "Pengaruh Gadget terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa," *GUNAHUMAS: Jurnal Kehumasan* 2, no. 1 (Agustus 2019): 276.

⁵ Furqan Furqan dan Nurlaili Nurlaili, "Dampak Keberadaan Alat Transportasi Online terhadap Becak Konvensional di Kota Banda Aceh," *Jurnal Al-Ijtima'iyah* 6, no. 1 (30 Juni 2020): 92, <https://doi.org/10.22373/al-ijtima'iyah.v6i1.6684>.

⁶ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (27 Juni 2018): 171, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

⁷ Khoirurrijal, Fadriati, dan Sofia, dkk *Pengembangan Kurikulum Merdeka*, 1 (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022).

⁸ Ikhfi Imaniah dan Muhammad Abduh Al Manar, "Menjadi Guru Profesional Di Era Digital: Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Dan Media Sosial," *Community Services and Social Work Bulletin* 2, no. 1 (11 November 2022): 49–62, <https://doi.org/10.31000/cswb.v2i1.6889>.

⁹ "Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka | Tarbawi : Jurnal pemikiran dan Pendidikan Islam," diakses 13 Desember 2022, <https://stai-binamadani.e-journal.id/Tarbawi/article/view/392>.

efektif bagi siswa.¹⁰ Dengan prinsip yang solid tersebut terdapat banyak upaya yang dikerahkan oleh tenaga pendidikan dan siswa itu sendiri. Tenaga pendidikan, khususnya guru diminta untuk lebih matang dan penuh perhitungan ketika membuat suatu media pembelajaran. Guru juga diharapkan dapat menentukan model, strategi, dan metode yang sesuai dengan materi yang akan ia ajarkan. Guru juga diminta untuk dapat mengatur waktunya dengan baik disebabkan mempersiapkan dengan maksimal media pembelajaran yang akan ia gunakan. Selain itu, siswa juga diminta untuk dapat secara mandiri tidak berfokus bergantung bimbingan dari guru selama proses pembelajaran. Siswa juga diminta untuk dapat lebih haus pengetahuan dan berperan secara aktif selama proses pembelajaran.¹¹

Pembelajaran aktif adalah proses belajar dimana siswa mendapat kesempatan untuk lebih banyak melakukan aktivitas belajar, berupa hubungan interaktif dengan materi pelajaran sehingga terdorong untuk menyimpulkan pemahaman dari pada hanya sekedar menerima pelajaran yang diberikan.¹² Proses pembelajaran yang aktif, sesuai, dan bermakna serta didukungnya penggunaan metode pembelajaran yang tepat nantinya akan memberi pengaruh yang lebih baik terhadap hasil belajar siswa. Jika hal tersebut berjalan dengan baik maka interaksi dan komunikasi selama proses pembelajaran akan berjalan dengan baik pula sehingga dengan mudah juga mencapai tujuan pembelajaran. Sebuah pembelajaran berjalan dengan baik didukung oleh adanya perangkat pembelajaran.¹³

Perangkat pembelajaran berisi mengenai rencana kegiatan pembelajaran, model pembelajaran, metode pembelajaran, dan sejenisnya yang akan digunakan guru ketika mengajar di kelas. Perencanaan perangkat pembelajaran, salah satu hal utama yaitu penentuan metode pembelajaran sangatlah penting dilakukan. Menurut Rayuni, hal tersebut penting disebabkan sebagai pedoman mengajar guru agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.¹⁴

Menentukan metode pembelajaran yang sesuai untuk siswa bukanlah perihal yang mudah. Pemerintah bahkan dalam menyesuaikan model kurikulum yang sesuai dengan pendidikan di Indonesia juga melewati banyak pembaharuan. Sejarah perubahan kurikulum di Indonesia melalui perjalanan

¹⁰ Aldo Redho Syam, "Posisi Manajemen Kurikulum Dan Pembelajaran Dalam Pendidikan," *Muaddib : Studi Kependidikan Dan Keislaman* 7, no. 01 (30 Juni 2017): 33–46.

¹¹ Naila Rif'ah, "Implementasi Program Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca, Kemampuan Berpikir Kritis, Dan Pembentukan Karakter Siswa Kelas 3 Sdn Donoharjo Ngaglik Sleman," 25 Juli 2022, <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/40028>.

¹² Mel Silberman, *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, 8 (Yogyakarta: YAPPENDIS, 2017).

¹³ Dg Mapata dkk., *Pembelajaran Berbasis Riset (Research Based Learning)* (Media Sains Indonesia, 2021).

¹⁴ I Putu Widayanto dan Endah Tri Wahyuni, "Implementasi Perencanaan Pembelajaran," *Jurnal Manajemen: Satya Sastraharing* 4, no. 2 (31 Desember 2020): 19, <https://doi.org/10.33363/satya-sastraharing.v4i2.607>.

yang panjang. Sejarah mencatat perubahan tersebut dimulai dari tahun 1947, 1952, 1964, 1975, 1984, 1994, 2004, 2006, dan yang cukup mengubah tatanan pendidikan adalah kurikulum 2013.¹⁵ Tidak berhenti disitu, saat ini kurikulum *terupdate* diluncurkan lagi dengan sebutan “Kurikulum Merdeka”.¹⁶

Menurut Degeng, metode adalah cara - cara yang berbeda untuk mencapai hasil pengajaran yang berbeda di bawah kondisi yang berbeda.¹⁷ Pendapat lain tentang metode pembelajaran menurut Knowles, metode adalah pengelompokan siswa dalam upaya mencapai tujuan belajar.¹⁸ Secara singkat metode pembelajaran dapat diartikan sebagai media atau perantara komunikasi antara siswa dan guru selama proses pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran secara umum terbagi menjadi dua yaitu metode pembelajaran konvensional dan metode pembelajaran inkonvensional. Metode pembelajaran konvensional salah satunya yaitu ceramah merupakan metode pembelajaran komunikasi satu arah yang banyak digunakan guru dalam proses pembelajaran, terutama mata pelajaran sejarah.¹⁹ Banyak guru yang menganggap bahwa metode konvensional ceramah lebih mudah diterapkan dan mempunyai alokasi waktu yang efisien dalam proses pembelajaran.

Tidak ada yang salah ketika guru memutuskan untuk menggunakan metode pembelajaran ceramah. Ditambah dengan apabila adanya kajian materi terlebih dahulu yang membuktikan bahwa metode yang paling sesuai digunakan adalah metode pembelajaran ceramah. Penyebab lain juga dapat disebabkan oleh faktor – faktor lain seperti situasi dan kondisi pada saat proses pembelajaran yang terjadi. Namun, tidak sedikit siswa yang menganggap metode pembelajaran konvensional ceramah membosankan dan membuat siswa menjadi pasif dalam mengikuti pembelajaran.²⁰ Banyak artikel salah satunya karya Indah Setiyorini dan M. Husni Abdullah dengan judul *Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet pada Mata Pelajaran IPS untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar* yang menyatakan bahwa metode pembelajaran konvensional ceramah kurang diminati para siswa dikarenakan kurang menarik, membosankan, dan membuat siswa pasif. Terutama, penggunaan metode ceramah pada pembelajaran IPS sangatlah tidak tepat

¹⁵ Alhamuddin, “Sejarah Kurikulum di Indonesia,” *Nur El-Islam* 1, no. 2 (Oktober 2014): 48.

¹⁶ Heroza Firdaus dkk., “Analisis Evaluasi Program Kurikulum 2013 Dan Kurikulum Merdeka,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 4 (8 Juli 2022): 686–92, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5302>.

¹⁷ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*, 2 (Yogyakarta: AR-RUZZ Media, 2013).

¹⁸ Ibid, Hlm.15

¹⁹ Elfa Michellia Karima, “Skripsi Pengaruh Metode Pembelajaran Berpikir Historis Peserta Didik dalam Pembelajaran Sejarah” (Bandung, 2016), http://repository.upi.edu/28126/1/T_SEJ_1402085_Title.pdf.

²⁰ Indah Setiyorini dan M Husni Abdullah, “Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran Ips Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar” 01 (2013): 10.

disebabkan dengan mudah membuat siswa tidak antusias yang nantinya berdampak pada hasil belajar siswa. Pada akhirnya, tujuan pembelajaran juga akan sulit dicapai oleh siswa.

Berdasarkan observasi lapangan pembelajaran IPS khususnya mata pelajaran Sejarah di kelas VI SD N Bedog masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu ceramah. Berdasarkan hasil wawancara siswa kelas VI SD N Bedog juga menyatakan bahwa penerapan metode pembelajaran konvensional yaitu ceramah memang diakui mudah membuat bosan dan cenderung pasif. Penerapan metode pembelajaran ceramah pada mata pelajaran IPS yaitu sejarah umumnya dilakukan dengan kegiatan membaca buku (membaca sebuah peristiwa sejarah) oleh guru dan siswa hanya mendengarkan saja alur cerita dari peristiwa tersebut. Hal tersebut membuat siswa pastinya merasa bosan, pasif, dan mudah membuat siswa lupa akan peristiwa yang sudah disampaikan guru.

Senada dengan hasil wawancara, hasil angket analisis kebutuhan guru dan siswa membuktikan bahwa guru membutuhkan adanya penelitian pengembangan produk berbentuk *flashcard* untuk mata pelajaran IPS. Hasil analisis angket kebutuhan siswa juga menyimpulkan bahwa dominan siswa menyatakan membutuhkan pengembangan media berbentuk *flashcard* untuk mata pelajaran IPS khususnya sejarah. Hal tersebut didukung juga dengan hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kelas VI SD N Bedog menyukai permainan berbasis kartu. Terdapat banyak jenis cara memainkan kartu permainan tersebut. Contoh cara memainkannya yaitu: dengan saling melengkapi gambar kartu, menepuk kartu agar kartu tersebut berbalik arah, saling menjodohkan kartu, dan sejenisnya. Kartu didesain dengan banyak gambar animasi dari karakter kartun yang familiar ditonton oleh siswa. Tidak hanya karakter pahlawan, namun juga terdapat kartu karakter kesukaan siswa seperti barbie, peri, putri, dan sejenisnya. Kartu – kartu tersebut mereka mainkan saat jam istirahat.

Mata pelajaran IPS khususnya sejarah biasanya berisikan cerita – cerita peristiwa penting dalam sejarah yang biasanya tujuan pencapaian pembelajaran adalah siswa diminta untuk dapat mengetahui alur peristiwa, nama tokoh, tanggal peristiwa, gambar tokoh, dan lain sebagainya. Dengan berbagai macam tujuan pencapaian tersebut akan susah tercapai jika guru masih membiasakan menggunakan metode pembelajaran konvensional ceramah. Salah satu solusi yang dapat guru lakukan adalah dengan mengganti metode pembelajaran yang lebih tepat sehingga dapat dengan mudah nantinya siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Metode pembelajaran saat ini sangatlah beragam yang dapat membuat siswa lebih terlibat aktif. Salah satu metode pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran IPS khususnya sejarah adalah metode pembelajaran *scramble* berbasis *flashcard*. Menurut Shoimin, *scramble* merupakan model

pembelajaran yang mengajak siswa menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal atau lembar jawaban yang tersedia.²¹ Pendapat lain, menurut Sohimin, metode pembelajaran *scramble* merupakan metode yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf.²² Penggunaan metode pembelajaran *scramble* berbasis *flashcard* akan memberikan dampak positif pada siswa. Siswa akan merasakan pembelajaran yang menyenangkan dikarenakan siswa dapat belajar sambil bermain.

Metode pembelajaran *scramble* berbasis *flashcard* merupakan metode yang menuntut siswa dapat bekerjasama dengan baik dalam memecahkan sebuah persoalan, sehingga siswa dibuat agar dapat lebih berpartisipasi aktif selama pembelajaran.²³ Metode pembelajaran *scramble* berbasis *flashcard* sesuai untuk siswa sekolah dasar salah satunya disebabkan oleh karakteristik perkembangan motorik mereka. Perkembangan karakteristik motorik siswa sekolah dasar pada umumnya mereka aktif yaitu suka bergerak, berpindah tempat, bekerjasama dengan teman, senang bermain, dan suka terlibat langsung dalam melakukan sesuatu. Oleh sebab itu guru butuh metode pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan.²⁴

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media *flashcard* berbasis *scramble* materi IPS “Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” kelas VI SD N Bedog?
2. Bagaimana penilaian pengembangan media *flashcard* berbasis *scramble* materi IPS “Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” kelas VI SD N Bedog menurut validator?
3. Bagaimana respon siswa kelas VI SD N Bedog terhadap pengembangan media *flashcard* berbasis *scramble* materi IPS “Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia”?

C. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Pengembangan

1. Mengetahui pengembangan media *flashcard* berbasis *scramble* materi IPS “Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” kelas VI SD N Bedog

²¹ Niken Puspa Satrya, urul Astutuy Yensy, dan Della Maulidya, “Penerapan Model Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP N 13 Kota Bengkulu,” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)* 3, no. 2 (Agustus 2019): 174.

²² Sutirman, *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*, 1 (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132310864/penelitian/Media%20dan%20Model-Model%20Pembelajaran%20Inovatif.pdf>.

²³ Fajar Adi Wijayanto, “Penerapan Metode Kooperatif Tipe Scramble Dan Konvensional Materi Kebebasan Mengemukakan Pendapat Mapel Pkn Kelas VII MTs NU Ungaran Semarang” (Semarang, Universitas Negeri Semarang, 2015), <http://lib.unnes.ac.id/23241/1/3301411071.pdf>.

²⁴ Hascita Istiqomah dan Suyadi Suyadi, “Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Proses Pembelajaran (Studi Kasus Di Sd Muhammadiyah Karangbendo Yogyakarta),” *El Midad* 11, no. 2 (31 Desember 2019): 155–68, <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1900>.

2. Mengetahui penilaian pengembangan media *flashcard* berbasis *scramble* materi IPS “Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” kelas VI SD N Bedog menurut validator
3. Mengetahui respon siswa kelas VI SD N Bedog terhadap pengembangan media *flashcard* berbasis *scramble* materi IPS “Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia”

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan produk *flashcard* berbasis *scramble* materi IPS “Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” merupakan media utama dalam penerapan metode pembelajaran *scramble*
2. Pengembangan produk *flashcard* berbasis *scramble* materi IPS “Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” dilengkapi kode QR
3. Pengembangan produk *flashcard* berbasis *scramble* materi IPS “Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” diperuntukkan siswa kelas VI SD N Bedog
4. Pengembangan produk *flashcard* berbasis *scramble* memuat materi IPS “Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia”
5. Pengembangan produk *flashcard* berbasis *scramble* materi IPS “Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” didesain melalui aplikasi canva
6. Pengembangan produk *flashcard* berbasis *scramble* materi IPS “Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” terdiri dari kartu soal dan kartu jawaban
7. Pengembangan produk *flashcard* berbasis *scramble* materi IPS “Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” berisikan informasi terkait sejarah seperti tanggal peristiwa, gambar tokoh/peristiwa, serta jabatan tokoh di peristiwa tersebut
8. Pengembangan produk *flashcard* berbasis *scramble* materi IPS “Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” dimainkan secara berkelompok
9. Pengembangan produk *flashcard* berbasis *scramble* materi IPS “Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” berisikan:
 - a. Kartu soal dan jawaban dilengkapi dengan kode QR sebagai media utama pengembangan produk dengan ukuran $9,5 \times 5,5$ cm
 - b. Buku petunjuk penggunaan produk 21×15 cm

E. Asumsi dan Batasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan produk *flashcard* berbasis *scramble* materi IPS “Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” pada penelitian ini yaitu:
 - a. Pengembangan produk *flashcard* berbasis *scramble* materi IPS “Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif
 - b. Pengembangan produk *flashcard* berbasis *scramble* materi IPS “Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” mampu meningkatkan kerjasama antar anggota kelompok siswa kelas VI
 - c. Pengembangan produk *flashcard* berbasis *scramble* materi IPS “Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” divalidasi oleh validator (ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan guru kelas VI) yang sudah berpengalaman dan sesuai dengan bidangnya
 - d. Kriteria kelayakan produk yang terdapat pada lembar validasi menggambarkan produk ini layak atau tidak digunakan secara komprehensif.
2. Batasan pengembangan produk *flashcard* berbasis *scramble* materi IPS “Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” pada penelitian ini yaitu:
 - a. Pengembangan produk *flashcard* terfokus pada materi IPS “Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” didesain untuk kelas VI SD N Bedog
 - b. Pengembangan produk *flashcard* materi IPS “Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” akan diterapkan pada metode pembelajaran *scramble*
 - c. Pengembangan produk *flashcard* materi IPS “Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” berfokus menciptakan pembelajaran yang aktif
 - d. Pengembangan produk *flashcard* dengan metode *scramble* materi IPS “Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” menggunakan metode penelitian ADDIE yang telah diadaptasi oleh peneliti sampai dengan tahap ketiga (*Development*) disingkat menjadi ADD
 - e. Pengembangan produk *flashcard* materi IPS “Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” akan mendapatkan uji validasi oleh para validator
 - f. Pengembangan produk *flashcard* materi IPS “Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” merupakan penelitian pengembangan produk

- g. Penelitian ini tidak melakukan pengujian efektivitas produk pengembangan

F. Definisi Istilah

1. Menurut Borg and Gall, penelitian pengembangan (*Research and Development*) atau biasa disebut R&D merupakan penelitian yang bertujuan menghasilkan dan memvalidasi sebuah produk pendidikan.²⁵
2. Canva merupakan aplikasi grafis yang dapat digunakan secara gratis untuk membuat segala bentuk konten visual seperti foto, presentasi, poster, dan lain sejenisnya.²⁶
3. *Flashcard* merupakan kartu berukuran kecil yang memuat gambar beserta teks yang berfungsi menuntun sekaligus mengingatkan siswa terkait sesuatu yang digambarkan oleh gambar dan teks tersebut.²⁷
4. Kode QR atau dalam Bahasa Inggris disebut *quick response* yang berarti respon cepat. Secara istilah kode QR merupakan suatu jenis kode matriks atau kode batang dua dimensi²⁸
5. Metode pembelajaran *scramble* merupakan metode pembelajaran yang mengajak siswa menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal atau lembar jawaban yang tersedia.²⁹
6. Menurut Ruminiati, IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan muatan mata pelajaran yang berasal dari gabungan beberapa mata pelajaran seperti ekonomi, sejarah, dan geografi dengan tujuan melatih siswa sekolah dasar dalam memecahkan persoalan sosial agar pemahaman yang didapatkan komprehensif.³⁰
7. Materi “Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” merupakan muatan materi IPS yang berisikan sejarah dan tokoh pahlawan

²⁵ moh Ainin, “Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arabi,” *OKARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra* 7, no. 2 (5 November 2013), <https://doi.org/10.19105/ojbs.v7i2.449>.

²⁶ Muhammad Sholeh, Rr Yuliana Rachmawati, dan Erma Susanti, “Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM,” *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 4, no. 1 (2 November 2020): 430–36, <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>.

²⁷ Budi Rahman dan Haryanto Haryanto, “Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media *Flashcard* Pada Siswa Kelas I SD N Bajayau Tengah 2,” *Jurnal Prima Edukasia* 2, no. 2 (1 Juli 2014): 127–37, <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2650>.

²⁸ Yohana Tri Widayati, “APLIKASI TEKNOLOGI QR (QUICK RESPONSE) CODE IMPLEMENTASI YANG UNIVERSAL,” *KOMPUTAKI* 3, no. 1 (2017), <https://www.unaki.ac.id/ejournal/index.php/komputaki/article/view/154>.

²⁹ Nurul Qamariah, Syifaul Gummah, dan Dwi Sabda Budi Prasetyo, “Penerapan Model Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa,” *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram* 4, no. 1 (1 Juli 2016): 41–46, <https://doi.org/10.33394/j-ps.v4i1.1147>.

³⁰ Friendha Yuanta, “Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 02 (5 Februari 2020): 91–100, <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.

yang terlibat dalam peristiwa tersebut. Materi tersebut dimuat pada buku tematik kelas VI tema 2 “Persatuan dalam Perbedaan” subtema 1 pembelajaran 1,3, dan 6.³¹

³¹ “Buku Siswa Kls 6 K13 Tema 2 Revisi 2018.pdf,” Google Docs, diakses 16 Juli 2022, https://drive.google.com/file/d/1iJR59DXsIkCE-ZVEtYaXHxEfOoi579d/view?usp=sharing&usp=embed_facebook.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media *flashcard* berbasis *scramble* materi IPS “Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” untuk siswa kelas VI SD N Bedog menggunakan metodologi penelitian Dick and Carry yaitu ADDIE yang diadaptasi oleh peneliti sampai di tahap 3 yaitu ADD. Pembatasan tersebut dilakukan disebabkan peneliti hanya melakukan sampai di tahap pengembangan produk dan tidak melakukan tindak lanjut keefektifannya.
2. Pengembangan media *flashcard* berbasis *scramble* materi IPS “Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” untuk siswa kelas VI SD N Bedog termasuk ke dalam kategori sangat layak menurut ahli media, materi, dan guru sedangkan kategori layak menurut ahli bahasa
3. Respon siswa kelas VI SD N Bedog terhadap pengembangan media *flashcard* berbasis *scramble* materi IPS “Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” termasuk dalam kategori respon positif.

B. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan Waktu

Proses pengembangan media ini sangat memakan waktu. Dimulai dari proses mendapatkan ide, konsep, desain, editing, cetak, dan bahan pendukung produk. Editing sendiri memerlukan waktu yang banyak seperti: penempatan posisi teks dan gambar, memasukkan video dalam kode QR, memparafrase informasi, menyesuaikan font dan teks, memberikan hiasan, dan sejenisnya. Ditambah dengan pembuatan buku petunjuk penggunaan produk juga memakan waktu. Proses revisi setelah mendapatkan catatan dari para validator juga memakan waktu tidak sedikit. Menunggu tempat penyimpanan kartu sampai ditujuan juga membutuhkan waktu. Produk juga setelah dicetak harus digunting terlebih dahulu dan selanjutnya baru melalui proses laminating. Oleh sebab itu, banyak hal yang perlu peneliti siapkan dan perhatikan. Hal tersebut diupayakan agar pengembangan media ini dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan standar yang ada.

2. Keterbatasan Biaya

Biaya selama penelitian banyak dikeluarkan selama proses perbaikan produk dan penyebaran produk.

3. Keterbatasan Kemampuan Menggunakan Teknologi Gawai

Pengembangan media *flashcard* berbasis *scramble* ini dilengkapi dengan informasi tambahan yang dimuat ke dalam kode QR. Hal tersebut yang membuat pengguna apabila ingin mengaksesnya harus *mendownload* aplikasi *QR Code Scanner di apple store* atau *play store*. Jika guru ingin menampilkan informasi tambahan tersebut kepada seluruh siswa, guru harus menyalin link yang ada pada kode QR. Hal – hal demikianlah yang membuat pengguna (guru dan siswa) harus cukup lihai beradaptasi menggunakan gawai dan laptop.

C. Saran

Berikut merupakan saran dari peneliti terkait pemanfaatan, pengembangan, dan penyebaran pengembangan media *flashcard* berbasis *scramble* materi IPS “Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” kelas VI SD N Bedog:

1. Saran Pemanfaatan

Disebabkan pengembangan media *flashcard* berbasis *scramble* ini dilengkapi dengan kode QR, besar harapan peneliti para pengguna dapat mengaksesnya dan menyimak informasi di dalamnya secara bersama-sama. Pengembangan media *flashcard* berbasis *scramble* ini dimainkan secara berkelompok.

2. Saran Pengembangan

Saran dari peneliti untuk penelitian selanjutnya adalah agar dapat menggunakan produk ini ke tahap efektifnya bagi siswa kelas VI. Apakah dapat meningkatkan hasil belajar siswa, keaktifan siswa selama proses pembelajaran, kerjasama siswa, dan sejenisnya.

3. Saran Penyebaran

Besar harapan peneliti untuk pihak – pihak yang mengetahui adanya produk ini untuk dapat memperkenalkan dan menyebarkan produk ini seluas – luasnya di satuan pendidikan dan sejenisnya. Terkhusus bagi siswa kelas VI yang mengalami latar belakang dan tujuan pembelajaran yang sejenis dengan siswa kelas VI SD N Bedog.

DAFTAR PUSTAKA

- “12 Fungsi Kemasan Produk serta Manfaat hingga Jenis-Nya di Pasaran!” Diakses 14 Juli 2023. <https://www.gamedia.com/literasi/fungsi-kemasan/>.
- Agusta, Ivanovich. “Teknik pengumpulan dan analisis data kualitatif.” *Pusat Penelitian Sosial Ekonomi. Litbang Pertanian, Bogor* 27, no. 10 (2003).
- Ainin, Moh. “Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arabi.” *OKARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra* 7, no. 2 (5 November 2013). <https://doi.org/10.19105/ojbs.v7i2.449>.
- Alhamuddin. “Sejarah Kurikulum di Indonesia.” *Nur El-Islam* 1, no. 2 (Oktober 2014): 48.
- Alim Irhana, Sani. “Dampak Pengembangan Pariwisata Terhadap Perekonomian Masyarakat Sekitar Objek Wisata di Dieng Kabupaten Wonosobo.” *Economics Development Analysis Journal* 6, no. 3 (2017): 324.
- “Apa Itu Kertas Ivory? Pahami Dulu Sebelum Menggunakannya!,” 7 Mei 2020. <https://solusiprinting.com/apa-itu-kertas-ivory-pahami-dulu-sebelum-menggunakannya/>.
- Arda, Arda, Sahrul Saehana, dan Darsikin Darsikin. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII.” *Mitra Sains* 3, no. 1 (30 Januari 2015): 69–77.
- Azzahra, Safira, Yeni Yulianti, dan Rusilanti. “Pengembangan Media Video Animasi tentang Pencegahan Stunting melalui Platform Media Sosial Instagram bagi Ibu Hamil.” *Jurnal Andaliman: Jurnal Gizi Pangan, Klinik dan Masyarakat* 2, no. 1 (t.t.): 17–18.
- BSNP. “Aspek Kelayakan Isi Menurut BSNP Urip Purwono, 2008.” Diakses 12 Juli 2022. <https://text-id.123dok.com/document/oz136r18q-aspek-kelayakan-isi-menurut-bsnp-urip-purwono-2008.html>.
- Clivan, Tewuh, Brave A. Sugiarto, dan Alicia A. E. Sinsuw. “Aplikasi Website Perpustakaan Berbasis QR-Code.” *Jurnal Teknik Informatika* 14, no. 1 (11 Maret 2019): 1–8. <https://doi.org/10.35793/jti.14.1.2019.23760>.
- Dewi, Nanda, R. Eka Murtinugraha, dan Riyan Arthur. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ.” *Jurnal Pensil : Pendidikan Teknik Sipil* 7, no. 2 (24 Agustus 2018): 95–104. <https://doi.org/10.21009/pensil.7.2.6>.
- Elfa Michellia Karima. “Skripsi Pengaruh Metode Pembelajaran Berpikir Historis Peserta Didik dalam Pembelajaran Sejarah.” 2016. http://repository.upi.edu/28126/1/T_SEJ_1402085_Title.pdf.

- Firdaus, Heroza, Azkya Milfa Laensadi, Gupo Matvayodha, Fitri Nauli Siagian, dan Ika Aryastuti Hasanah. "Analisis Evaluasi Program Kurikulum 2013 Dan Kurikulum Merdeka." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 4 (8 Juli 2022): 686–92. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5302>.
- Furqan, Furqan, dan Nurlaili Nurlaili. "Dampak Keberadaan Alat Transportasi Online Terhadap Becak Konvensional Di Kota Banda Aceh." *Jurnal Al-Ijtima'iyyah* 6, no. 1 (30 Juni 2020): 92. <https://doi.org/10.22373/al-ijtima'iyyah.v6i1.6684>.
- Google Docs. "BG Kls 6 K13 Tema 2 Revisi 2018.pdf." Diakses 16 Juli 2022. https://drive.google.com/file/d/1tU1ORBN1bQ2d9Bgipq41ck_sgYLiwHkI/vi ew?usp=sharing&usp=embed_facebook.
- Google Docs. "Buku Siswa Kls 6 K13 Tema 2 Revisi 2018.pdf." Diakses 16 Juli 2022. https://drive.google.com/file/d/1iJR59DXsIkCE-ZVETlYaXHXEfOoi579d/view?usp=sharing&usp=embed_facebook.
- Hati, Silvia Tabah. "Hubungan Antara Ilmu-Ilmu Sosial dan IPS (Sumber dan Materi Ips)." *Ijtima'iyyah Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya* 2, no. 1 (16 Mei 2018). <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ijtima'iyyah/article/view/2924>.
- Hazmi, Nahdatul. "Tugas Guru Dalam Proses Pembelajaran." *Journal of Education and Instruction (JOEAI)* 2, no. 1 (29 Juni 2019): 56–65. <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.734>.
- Hidayat, Rahmat. "Aplikasi Penjualan Jam Tangan Secara Online Studi Kasus: Toko JAMBORESHOP." *Jurnal Teknik Komputer III*, no. 2 (Agustus 2017): 90.
- Hotimah, Empit. "Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II Mi Ar-Rochman Samarang Garut." *Jurnal Pendidikan UNIGA* 4, no. 1 (20 Februari 2017): 10–18. <https://doi.org/10.52434/jp.v4i1.30>.
- Ika Dyah Kurniawati. "Pengembangan Media Flashcard pada Pembelajaran IPA Materi Cara Tumbuhan Menyesuaikan Diri terhadap Lingkungannya Kelas V SD Negeri Gundi Grobogan." Universitas Negeri Semarang, 2017. <http://lib.unnes.ac.id/31292/1/1401413170.pdf>.
- Imah Saroh. "Pengembangan Media Flash Card Fun Thinkers Tematik Sebagai Pendukung Pembelajaran Saintifik Pada Siswa Kelas II Sd N Karangtempel." Universitas PGRI, 2016. <http://library.upgris.ac.id/filedoc/fulltext/-at-a80979IMAH%20SAROH.pdf>.
- Imaniah, Ikhfi, dan Muhammad Abduh Al Manar. "Menjadi Guru Profesional Di Era Digital: Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Dan Media Sosial." *Community Services and Social Work Bulletin* 2, no. 1 (11 November 2022): 49–62. <https://doi.org/10.31000/cswb.v2i1.6889>.

- Indonesia, Maxipro. "11 Jenis Plastik Untuk Laminating Beserta Fungsinya." *Maxipro* (blog), 30 April 2021. <https://maxipro.co.id/pengertian-jenis-dan-cara-menggunakan-plastik-laminating/>.
- Indriwati, Siti. "Perbedaan Antara Metode Two Stay Two Stray Dan Inside-Outside Circle Dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP N 14 Yogyakarta." Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial, 2014. <https://eprints.uny.ac.id/18313/>.
- Inilah Detik-detik Mendebarkan Ledakan Bom Atom Hiroshima, Jepang, Pemandangannya terlalu Mengerikan*, 2022. https://www.youtube.com/watch?v=iQvszgP_3mk.
- Intan, Diana Sari. "Pengembangan Media Video Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI." Undergraduate, UIN Raden Intan Lampung, 2021. <http://repository.radenintan.ac.id/14567/>.
- Irma Nindiana. "Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Grafis Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di Madrasah Ibtidaiyah." UIN Raden Intan, 2018. <http://repository.radenintan.ac.id/6961/1/SKRIPSI%20IRMA%20FIX.pdf>.
- Istiqomah, Hascita, dan Suyadi Suyadi. "Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Proses Pembelajaran (Studi Kasus di SD Muhammadiyah Karangbendo Yogyakarta)." *El Midad* 11, no. 2 (31 Desember 2019): 155–68. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1900>.
- Jamil Suprihatiningrum. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. 2. Yogyakarta: AR-RUZZ Media, 2013.
- Jultri, Safeti. "Desain Pembelajaran Pedati Sebagai Alternatif Pengembangan Metode Asinkron." *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI) - 3*, Januari 2021, 61–66.
- Kemenag. "Khutbah Jumat: Mempersiapkan Bekal Sebelum Kematian." <https://kemenag.go.id>. Diakses 9 April 2023. <https://kemenag.go.id/islam/khutbah-jumat-mempersiapkan-bekal-sebelum-kematian-bh4jeq>.
- Khoirurrijal, Fadriati, dan Sofia dkk. *Pengembangan Kurikulum Merdeka*. 1. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022. https://repo.iainbatusangkar.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/27441/1/663216595046_Pengembangan%20Kurikulum%20Merdeka%20WM.pdf?sequence=1.
- Kusumawati, Rita. "Pengembangan Media Flashcard Tema Binatang untuk Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Asemjajar-Surabaya." *Jurnal TEKPEN* 4, no. 1 (30 April 2016): 24–32.

- Laela Virotin Maulida. "Pengembangan Media Flashcard dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI Bahrul Ulum Kota Batu." UIN Maulana Malik Ibrahim, 2018. <http://etheses.uin-malang.ac.id/16749/1/14140133.pdf>.
- Lukman, Lukman, dan Imam Sunoto. "Penerapan Qrcode Scanner Berbasis Android Dalam Penyampaian Informasi Absensi Siswa." *SINASIS (Seminar Nasional Sains)* 3, no. 1 (8 Agustus 2022). <http://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/view/6044>.
- Mahendra, Yusril Adam, Septi Andryana, dan Ben Rahman. "Situs Aplikasi Mobile Kehadiran Mahasiswa Kampus Pintar Menggunakan Qr Code." *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science* 5, no. 1 (28 Juni 2022): 154–63. <https://doi.org/10.31539/intecomsv5i1.3600>.
- Mapata, Dg, Ulinsa, Andi Alfina Listya Ningrum, Tiolina Evi, Andi Waliana Syaggaf, Muhammad Hasan, Andi Anugrah M, dkk. *Pembelajaran Berbasis Riset (Research Based Learning)*. Media Sains Indonesia, 2021.
- Mardiyani, Dini. "Penerapan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman dan Pemecahan Masalah Serta Disposisi Matematis Siswa Sman 5 Sukabumi - repo unpas." Diakses 12 Juli 2022. <https://123dok.com/document/yrdok3pq-penerapan-pendekatan-saintifik-meningkatkan-kemampuan-pemahaman-pemecahan-disposisi.html>.
- Ma'ruf, Sahal Imam, dan Muhammad Salsabila Zamhari. "Model Pembelajaran Scramble." *PAI UMSIDA*, 5 Januari 2018, 1–6.
- "Mathematics Learning Strategies Based on Characteristics of Elementary School Students | Emasains : Jurnal Edukasi Matematika dan Sains." Diakses 11 Juli 2023. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/emasains/article/view/621>.
- Miftahuddin, Miftahuddin. "Revitalisasi IPS Dalam Perspektif Global." *Tribakti: Jurnal Pemikiran Keislaman* 27, no. 2 (5 September 2016): 267 ~ 284-267 ~ 284. <https://doi.org/10.33367/tribakti.v27i2.269>.
- Mulyatiningsih, Endang. "Pengembangan model pembelajaran." Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf> pada September, 2016.
- Nafisa, Ade Supriatna, Hasna Izzatun. "Pembuatan Aplikasi Ensiklopedia Tanaman Bunga dengan Menggunakan QR Code Berbasis Android di Taman Bunga Nusantara Cianjur | Jurnal Algoritma," 27 April 2021. <https://jurnal.itg.ac.id/index.php/algoritma/article/view/814>.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan*

Tarbiyah 3, no. 1 (27 Juni 2018): 171.
<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

“Pemanfaatan QR-Code sebagai media pembelajaran Bahasa Asing pada Perguruan Tinggi di Indonesia - Test Repository.” Diakses 20 Januari 2023.
<http://eprints.unm.ac.id/11298/>.

“Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka | *Tarbawi: Jurnal pemikiran dan Pendidikan Islam*.” Diakses 13 Desember 2022. <https://stai-binamadani.e-journal.id/Tarbawi/article/view/392>.

“Pengembangan Qr Code Scanner Berbasis Android Untuk Sistem Informasi Museum Sonobudoyo Yogyakarta | Sugiantoro | *Telematika : Jurnal Informatika dan Teknologi Informasi*.” Diakses 20 Januari 2023.
<http://103.23.20.161/index.php/telematika/article/view/1410/1292>.

“Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Cikokol 2 | *AS-SABIQUN*,” 31 Maret 2020.
<https://www.ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqun/article/view/611>.

Qamariah, Nurul, Syifaul Gummah, dan Dwi Sabda Budi Prasetyo. “Penerapan Model Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.” *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram* 4, no. 1 (1 Juli 2016): 41–46.
<https://doi.org/10.33394/j-ps.v4i1.1147>.

“QR Code Generator.” Diakses 17 Mei 2023. <https://www.the-qr-code-generator.com/mycodes/55z9VTskFcS>.

QRCode Monkey. “QRCode Monkey - The Free QR Code Generator to Create Custom QR Codes with Logo.” Diakses 17 Mei 2023. <https://www.qrcode-monkey.com>.

Quran.com. “surah Ghafir - 60.” Diakses 31 Maret 2023. <https://quran.com/id/sang-maha-pengampun/60>.

Rahman, Budi, dan Haryanto Haryanto. “Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Pada Siswa Kelas I Sdn Bajayau Tengah 2.” *Jurnal Prima Edukasia* 2, no. 2 (1 Juli 2014): 127–37.
<https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2650>.

ResearchGate. “Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE.” Diakses 12 Juli 2023. https://www.researchgate.net/figure/Gambar-1-Model-Pengembangan-ADDIE_fig1_337326454.

Rif'ah, Naila. “Implementasi Program Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca, Kemampuan Berpikir Kritis, Dan Pembentukan Karakter Siswa Kelas 3 Sdn

Donoharjo Ngaglik Sleman,” 25 Juli 2022.
<https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/40028>.

Safitri, Rima Wulan, Cicilia Novi Primiani, dan Hartini Hartini. “Pengembangan media flashcard tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV sub tema lingkungan tempat tinggalku.” *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* 8, no. 1 (27 Juni 2018): 1–14.
<https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.1332>.

Safri Mardison. “Perkembangan Bahasa Anak Usia Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI).” *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, VI, no. 02 (2016): 638–39.

Saputro, Budiyo. *Manajemen Penelitian pengembangan(Research & Development)Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017.
<http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/1788/>.

Sari, Erlina, Iis Aprinawati, dan Rizki Ananda. “Penerapan Model Think Talk Write Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kalimat Efektif Siswa Sekolah Dasar.” *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 5, no. 2 (1 Oktober 2021): 250–62.
<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i2.2036>.

Satria, Danu. “Teknik analisis data dalam research and development.” *ACADEMIA*, t.t.
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/48117245/teknik-analisis-data-dalam-research-and-development-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1659671737&Signature=C-eWHsDgfGgrO-07ngHMPCAKgHm2fe215Ze8c2upJg1jBfNiByRMaDcN~eaWzaxL5wxMw6CAGs8UzNMD7OYYv7NzMi1k6Levb8Z7YMEeKAfe84sfx262ladeNFzGoFHk8PNP1Pn5LfsuRAasagteV6Lk0hD-t8iFqN3PMLAd9ku0OZ1dwSRcZ59I6ubpUC9AD78S3DkTKo42~cEcQfWRUVYnH6JT-1T22mQmvn0N8Mq~b-iYtmM~hdKAZCgM0mzDvGrpjqr16uZYxbfGns7494YVxFBnn9-z33yT8xs2ZoTQu2hSAbwijnIyCHgnhzRWsgsaitgSf6K1BKTGa9-oOA__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA.

Satrya, Niken Puspa, urul Astutuy Yensy, dan Della Maulidya. “Penerapan Model Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP N 13 Kota Bengkulu.” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)* 3, no. 2 (Agustus 2019): 174.

Setiyorini, Indah, dan M Husni Abdullah. “Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar” 01 (2013): 10.

Sholeh, Muhammad, Rr Yuliana Rachmawati, dan Erma Susanti. “Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM.” *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 4, no. 1 (2 November 2020): 430–36.
<https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>.

- Sholva, Yus, Morteza Muthahhari, dan Krismon Krismon. "Sistem Pembangkitan E-Sertifikat Otomatis berbasis Qr Code untuk Verifikasi E-Sertifikat secara Online." *JEPIN (Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika)* 8, no. 2 (12 Agustus 2022): 337–47. <https://doi.org/10.26418/jp.v8i2.56095>.
- Silberman, Mel. *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. 8. Yogyakarta: YAPPENDIS, 2017.
- Sodiqin, Ahmad, Sugiyono, dan Nursyamsiar Tirtowarti. "Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Metode Scramble Terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 4, no. 9 (9 September 2015). <https://doi.org/10.26418/jppk.v4i9.11268>.
- Sufri, Rahmat, Yuwaldi Away, dan Rizal Munadi. "Analisis Kinerja Penggunaan Radio Frequency Identification (RFID) Dan Quick Response Code (Qr Code) Pada Pencarian Data Medis." *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI)* 2, no. 1 (10 Agustus 2019): 73–78. <https://doi.org/10.32672/jnkti.v2i1.1419>.
- Sugiana, Dian, dan Dedi Muhtadi. "Augmented Reality Type QR Code : Pengembangan Perangkat Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers*, no. 0 (15 November 2019). <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/sncp/article/view/1034>.
- Sugihartini, Nyoman, dan Kadek Yudiana. "ADDIE sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran." *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 15, no. 2 (11 Agustus 2018). <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>.
- Sunanto, Juang, dan Hidayat Hidayat. "Desain Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus Dalam Kelas Inklusif." *JASSI ANAKKU* 16, no. 1 (2016): 47–55. <https://doi.org/10.17509/jassi.v16i1.5738>.
- Supriyono, Agus. *Jenis jenis Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009.
- Suryadi, Suryadi. "Ilustrasi Yang Ilustratif." *Jurnal Dimensi Seni Rupa Dan Desain* 6, no. 1 (2008): 87–100. <https://doi.org/10.25105/dim.v6i1.1222>.
- Sutirman. *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*. 1. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.
<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132310864/penelitian/Media%20dan%20Model-Model%20Pembelajaran%20Inovatif.pdf>.
- Syahyudin, Dindin. "Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa." *GUNAHUMAS: Jurnal Kehumasan* 2, no. 1 (Agustus 2019): 276.

- Syam, Aldo Redho. "Posisi Manajemen Kurikulum dan Pembelajaran Dalam Pendidikan." *Muaddib : Studi Kependidikan Dan Keislaman* 7, no. 01 (30 Juni 2017): 33–46.
- Tambak, Syahraini. "Metode Ceramah: Konsep dan Aplikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Tarbiyah* 21, no. 2 (1 Desember 2014). <https://doi.org/10.30829/tar.v21i2.16>.
- Team, Ruangguru Tech. "Memahami Kalimat Persuasif Beserta Ciri Dan Contohnya - Portal Belajar & Latihan Soal Terlengkap | Blog Brain Academy," 21 Juni 2022. <https://www.brainacademy.id/blog/kalimat-persuasif>.
- Tragedi Ledakan Bom Atom di Kota Hiroshima dan Nagasaki*. Diakses 23 Mei 2023. <https://www.youtube.com/shorts/7v0-YDsYliE>.
- Widayanto, I Putu, dan Endah Tri Wahyuni. "Implementasi Perencanaan Pembelajaran." *Jurnal Manajemen: Satya Sastraharing* 4, no. 2 (31 Desember 2020): 19. <https://doi.org/10.33363/satya-sastraharing.v4i2.607>.
- Widayati, Yohana Tri. "Aplikasi Teknologi Qr (Quick Response) Code Implementasi yang Universal." *KOMPUTAKI* 3, no. 1 (2017). <https://www.unaki.ac.id/ejournal/index.php/komputaki/article/view/154>.
- Wijayanto, Fajar Adi. "Penerapan Metode Kooperatif Tipe Scramble Dan Konvensional Materi Kebebasan Mengemukakan Pendapat Mapel PKn Kelas VII MTs NU Ungaran Semarang." Universitas Negeri Semarang, 2015. <http://lib.unnes.ac.id/23241/1/3301411071.pdf>.
- Wisnu Widagdo, Bambang, Murni Handayani, dan Agus Suharto. "Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Perilaku Peserta Didik Pada Proses Pembelajaran Daring Menggunakan Metode Pengukuran SKALA LIKERT (Studi Kasus di Kabupaten Tangerang Selatan)." *Jurnal Teknologi Informasi ESIT XV*, no. 02 (Oktober 2020): 65.
- Yuanta, Friendha. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar." *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 02 (5 Februari 2020): 91–100. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.
- Zuhriyyah, Aminatuz. "Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card IPA pada Anak Tunarungu KELAS VII SMPLB." Undergraduate, UIN Raden Intan Lampung, 2018. <http://repository.radenintan.ac.id/3225/>.