**HUBUNGAN ANTARA MEDIA FLASHCARD DENGAN PENGETAHUAN KEBUDAYAAN INDONESIA SISWA DI SD NEGERI KURIPAN 01 TAHUN 2020**



***Proposal Skripsi***

*Diajukan Guna memenuhi tugas Ujian Akhir Semester (UAS )*

*Mata Kuliah Metodologi Penelitian Pendidikan*

*Dosen Pengampu : Dr. Umi Zulfa, M.Pd*

**Disusun oleh :**

**Nafiatul Isma (18862061002)**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI**

**2020**

**HUBUNGAN ANTARA MEDIA FLASHCARD DENGAN PENGETAHUAN KEBUDAYAAN INDONESIA SISWA DI SD NEGERI KURIPAN 01 TAHUN 2020**



***Proposal Skripsi***

*Diajukan Guna memenuhi tugas Ujian Akhir Semester (UAS )*

*Mata Kuliah Metodologi Penelitian Pendidikan*

*Dosen Pengampu : Dr. Umi Zulfa, M.Pd*

**Disusun oleh :**

**Nafiatul Isma (18862061002)**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI**

**2020**

# KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga proposal penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam selalu penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, para sahabat, serta pengikutnya.

Atas berkat rahmat Allah SWT, yang telah memberikan petunjuk serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan dengan baik proposal penelitian yang berjudul “Hubungan antara media flashcard dengan pengetahuan kebudayaan Indonesia siswa di SD Negeri Kuripan 01 tahun 2020”. Penulisan proposal skripsi ini disusun guna memenuhi tugas mata Kuliah Metodologi Penelitian Pendidikan dengan Dosen Pengampu Dr. Umi Zulfa, M.Pd.

Penulis menyadari dalam penulisan dalam penyusunan proposal Penelitian ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada:

1. Drs. KH. Nasrullah, M.H., selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama AlGhazali (UNUGHA) Cilacap.
2. Wahyu Nuning Budiarti, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan (FKIP) Universitas Nahdlatul Ulama Al-Gahazali (UNUGHA) Cilacap.
3. Mawan Akhir Riwanto, M.Pd., selaku Ka-Prodi PGSD Universitas Nahdlatul Ulama Al-Ghazali (UNUGHA) Cilacap.
4. Dr. Umi Zulfa, M.Pd., Selaku dosen pengampu mata kuliah Metodelogi Penelitian Pendidikan.
5. Serta semua pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan proposal skripsi ini. Penulis menyadari dalam penyusunan proposal penelitian ini masih banyak kekurangan dan hasil penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membantu dalam penyempurnaan tugas penelitian ini. Peneliti berharap semoga penelitian sederhana ini bermanfaat bagi kita semua.

Cilacap, 09 Juni 2020

Penulis

**Nafiatul Isma**

# DAFTAR ISI

[KATA PENGANTAR iii](#_Toc44026075)

[DAFTAR ISI v](#_Toc44026076)

[1. Latar Belakang Masalah 1](#_Toc44026077)

[2. Daftar Operasional 2](#_Toc44026078)

[3. Rumusan Masalah 4](#_Toc44026079)

[4. Tujuan dan Manfaat penelitian 4](#_Toc44026080)

[5. Telaah Pustaka 5](#_Toc44026081)

[6. Hipotesis Penelitian 6](#_Toc44026082)

[7. Metode Penelitian 7](#_Toc44026083)

[8. Sistematika Penulisan 9](#_Toc44026084)

[DAFTAR PUSTAKA 10](#_Toc44026085)

## Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang ada yaitu media flash card. Menurut Susilana, dan Riyana (dalam Fathkan, 2017) media flash card adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30 cm. Gambar-gambar yang dibuat menggunakan tangan atau foto atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembar-lembar flash card. Gambar-gambar yang ada pada flash card merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang di cantumkan pada bagian belakang kartu. Media tersebut bisa digunakan untuk mengajarkan mata pelajaran di Sekolah Dasar. Media Flash Card dapat disimpan di atas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas atau pun di luar kelas. Praktis Di lihat dari cara pembuatannya dan penggunaannya, media flash card sangat praktis, dalam mengunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik.

Ilmu Pengetahuan Sosial selalu dianggap susah untuk dipelajari atau dipahami oleh para siswa yang secara umum susah untuk mengingat atau menghafal materi yang disampaikan. Dari dahulu sampai sekarang hal ini masih terjadi dan dialami oleh para siswa. Oleh karena itu saya mencoba untuk mengatasi masalah siswa ini dengan menggunakan media flash card agar siswa lebih gampang mengingat atau menghafal materi dengan mudah. Salah satu materi yang bisa diaplikasikan dengan media flash card ini adalah materi kebudayaan di Indonesia. Kebudayaan di Indonesia sangatlah beragam. Maka dari itu, tidak sedikit siswa yang kurang mengetahui bahkan memahami materi dalam pelajaran ini.

Pembelajaran IPS umumnya memiliki materi yang banyak. Apalagi dalam bab kebudayaan Indonesia. Maka dari itu seringnya siswa akan cenderung bosan dan akhirnya tidak memahami materi yang sedang dipelajarainya. Maka dari itu dengan adanya media flashcard akan membantu siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa tidak akan cepat bosan karena dalam pembelajaran ada selipan permainannya.

Pembelajaran IPS SD yang membahas materi kebudayaan Indonesia memang sedikit banyak membuat siswa merasa malas dalam menghafalnya. Banyaknya istilah yang dirasa aneh karena menggunakan bahasa yang berbeda juga menjadi salah satu alasan kenapa siswa kurang menyukai materi ini. Maka dari itu guru perlu menggunakan cara yang berbeda. Salah satunya bisa menggunakan media pembelajaran flashcard ini. Karena tidak hanya belajar, siswa juga juga dapat bermain apabila pembelajaran yang dilakukan mengunakan media flashcard. Hal ini yang membuat pembelajaran menggunakan media flashcard menarik untuk dilakukan.

## Daftar Operasional

Definisi Operasional bertujuan untuk memberikan batasan mengenai pembahasan penelitian agar tidak ada kesalahan dalam penafsiran, batasan ini di sesuaikan dengan ruang lingkup penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Judul penelitian ini adalah Hubungan antara Media Flashcard dengan Pengetahuan Kebudayaan Indonesia Siswa di SD Negeri Kuripan 01 Tahun 2020. Maka definisi Operasionalnya adalah:

1. Hubungan

Menurut Arikunto (dalam Umi Zulfa, 2019 : 62) hubungan dalam istilah menunjukkan pada suatu teknis analisis yang ada dalam salah satu jenis penelitian yang bertujuan untuk mencari ada tidaknya hubungan antara variable satu dengan variable lainnya. Oleh karena itu, yang dimaksud hubungan dalam penelitian ini adalah suatu teknik analisis penelitian yang mencari hubungan antara media flashcard dengan pengetahuan kebudayaan Indonesia.

1. Media Flashcard

Yang dimaksud media flashcard adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata, yang diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania. Dasar dari metode flashcard adalah melatih anak menghafal asosiasi antara gambar dan kata-kata itu lagi dikemudian hari maka ia akan mengingat dan dapat mengucapkannya. Sedangkan yang dimaksud media flashcard dalam konteks ini adalah salah satu media pembelajaran yang digunakan siswa SD Negeri 01 Kuripan Tahun 2020 dalam melakukan pembelajaran mengenai pengetahuan kebudayaan Indonesia.

1. Pengetahuan Kebudayaan Indonesia

Budaya Indonesia adalah seluruh kebudayaan nasional, kebudayaan lokal, maupun kebudayaan asal asing yang telah ada di Indonesia sebelum [Indonesia](https://id.wikipedia.org/wiki/Indonesia) merdeka pada tahun [1945](https://id.wikipedia.org/wiki/1945). Budaya Indonesia tidak hanya mencakup budaya asli [bumiputera](https://id.wikipedia.org/wiki/Pribumi-Nusantara), tetapi juga mencakup budaya-budaya [pribumi](https://id.wikipedia.org/wiki/Pribumi-Nusantara) yang mendapat pengaruh budaya Tionghoa, Arab, India, dan Eropa. Sedangkan pengetahuan kebudayaan Indonesia dalam konteks ini adalah pengetahuan siswa akan berbagai jenis kebudayaan yang ada di Indonesia.

1. SD Negeri Kuripan 01

SD Negeri Kuripan 01 merupakan sekolah tingkat dasar yang berlokasi di Jalan Bali Desa Kuripan Kidul Kecamatan Kesugihan Kabupaten Cilacap.

Jadi yang dimaksud dengan judul penelitian “Hubungan antara Media Flashcard dengan Pengetahuan Kebudayaan Indonesia Siswa di SD Negeri Kuripan 01 Tahun 2020” adalah suatu kegiatan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara media flashcard dengan pengetahuan kebudayaan Indonesia pada siswa di SD Kuripan 01 tahun 2020.

## Rumusan Masalah

Berdasarkan judul yang ada, jenis kasus penelitiannya adalah penelitian kualitatif sehingga dapat diambil rumusan masalahnya yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan media flashcard dalam pelajaran untuk siswa di SD Negeri Kuripan 01 Tahun 2020?
2. Bagaimana pengetahuan kebudayaan Indonesia siswa di SD Negeri Kuripan 01 Tahun 2020?
3. Adakah Hubungan antara Media Flashcard dengan Pengetahuan Kebudayaan Indonesia Siswa di SD Negeri Kuripan 01 Tahun 2020?

## Tujuan dan Manfaat penelitian

**Tujuan penelitian ini adalah:**

1. Untuk mengetahui penerapan media flashcard dalam pelajaran IPS untuk siswa di SD Negeri Kuripan 01 Tahun 2020
2. Untuk mengukur pengetahuan kebudayaan Indonesia siswa di SD Negeri Kuripan 01 Tahun 2020
3. Untuk menganalisis ada tidaknya hubungan antara Media Flashcard dengan Pengetahuan Kebudayaan Indonesia Siswa di SD Negeri Kuripan 01 Tahun 2020.

**Manfaat penelitian ini adalah:**

1. Manfaat teoritis :

Untuk menambah khasanah keilmuan pendidikan khususnya pembelajaran IPS

1. Manfaat praktis :

Untuk memberikan masukan bagi SDN Kuripan 01 akan pentingnya penggunaan media pembelajaran karena berkontribusi bagi peningkatan minat belajar agar siswa tidak merasa bosan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

## Telaah Pustaka

Terkait dengan judul penelitian “Hubungan antara Media Flashcard dengan Pengetahuan Kebudayaan Indonesia Siswa di SD Negeri Kuripan 01 Tahun 2020”. Peneliti menggunakan beberapa referensi yang mendukung diantaranya yaitu :

1. Buku yang berjudul “Mengenal Seni dan Budaya Indonesia” oleh R. Rizky dan T. Wibisono, (2012). Buku ini menjelaskan tentang seni dan budaya 33 provinsi di Indonesia seperti rumah adat, suku, senjata tradisional, bahasa daerah, pakaian adat, tarian daerah, alat musik, kesenian daerah & adat istiadat, makanan & minuman khas, tempat wisata, serta lagu daerah. Selain itu, kamu juga dapat mengetahui pahlawan nasional dan menguasai peta masing-masing provinsi di Indonesia.
2. Buku yang berjudul “Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik” oleh Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, (2017). Buku ini menjelaskan segala yang berhubungan dengan pengembangan komunikasi media pembelajaran, meliputi hakekat alat peraga, jenis-jenis media pembelajaran, klasifikasi dan karakteristik media pembelajaran, sampai e-learning.
3. Buku dengan judul “Media Pembelajaran” oleh Drs. Rudy Susilana, M.Si. dan Cepi Riyana, M.Pd. (2009). Buku ini menjelaskan tentang hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian mengenai media pembelajaran salah satunya media pembelajaran flashcard.
4. Buku yang berjudul “Perkembangan Anak Usia Dini” oleh Drs. Ahmad Susanto, M.Pd. (2011). Meskipun buku ini lebih mengarah pada perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini, tetapi didalamnya juga ada penjelasan mengenai kelebihan dan manfaat pembelajaran menggunakan media flashcard.
5. Buku yang berjudul “BUDAYA INDONESIA" oleh Tim HHK Media (2014). Buku ini berisi tentang rumah adat, pakaian adat, pakaian pengantin, senjata tradisional, musik, tarian, makanan khas, tujuan wisata, dan festival budaya.
6. Buku yang berjudul "Flash Card & Mind Map IPS kls 4 SD" oleh Sutanto Windura (2009). Buku ini menjelaskan tentang pembelajaran IPS yang efektif dan menyenangkan menggunakan media flashcard dan mind map.
7. Buku yang berjudul “Pengembangan Moral dan Karakter di Sekolah Dasar” oleh Muhammad Fajri (2019). Buku ini membahas tentang pentingnya moral dan karakter dikembangkan untuk membentuk karakter yang kuat dan moral yang baik pada siswa. Tantangan dan perkembangan zaman ke depan akan sangatlah mempengaruhi proses kehidupan mereka kelak. Oleh karenanya, mereka perlu dibekali berbagai pengalaman belajar yang optimal sebagai usaha pengembangan moral dan karakter yang baik.

## Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian diartikan sebagai jawaban sementara. Dia akan ditolak bila salah satu palsu dan akan diterima jika fakta-fakta membenarkan. Penolakan dan penerimaan hipotesis sangat bergantung pada hasil-hasil penyelidikan terhadap factor-faktor yang ditampilkan.

Berdasarkan hal tersebut maka hipotesis yang penulis buat adalah sebagai berikut :

1. **Hipotesis alternatif :**

" Ada Hubungan antara Media Flashcard dengan Pengetahuan Kebudayaan Indonesia Siswa di SD Negeri Kuripan 01 Tahun 2020"

1. **Hipotesis nihil**

"Tidak ada Hubungan antara Media Flashcard dengan Pengetahuan Kebudayaan Indonesia Siswa di SD Negeri Kuripan 01 Tahun 2020"

## Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu proses atau suatu rangkaian langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti secara terencana dan sistematis guna mendapatkan pemecahan masalah atau mendapat jawaban mempunyai bobot yang cukup memadai dan memberikan kesimpulan-kesimpulan yang tidak meragukan.

1. Jenis penelitian

Berdasarkan judul penelitian “Hubungan antara Media Flashcard dengan Pengetahuan Kebudayaan Indonesia Siswa di SD Negeri Kuripan 01 Tahun 2020” maka jenis penelitian yang saya dipilih adalah jenis penelitian lapangan dan korelasi, yaitu penelitian yang dilakukan dengan terjun langsung ke lapangan untuk mengadakan penelitian. Jenis penelitian korelasi yaitu penelitian yang dilakukan dimana peneliti mengukur dua variable yang ada.

1. Pendekatan penelitian

Adapun yang digunakan adalah pendekatan penelitian kuantitatif, disebut pendekatan kuantitatif karena menekankan analisisnya pada data-data numerical (angka) yang diolah dengan metode statiska. Untuk memperoleh data yang diperlukan, peneliti lebih banyak menggunakan metode pengumpulan data berupa questioner atau angket.

1. Waktu dan tempat penelitian
2. Waktu : penelitian ini akan dilakukan dari bulan Januari sampai Februari 2020
3. Tempat : penelitian ini dilakukan di SD Negeri Kuripan 01.
4. Variable penelitian / Obyek Penelitian

Berdasarkan judul penelitian “Hubungan antara Media Flashcard dengan Pengetahuan Kebudayaan Indonesia Siswa di SD Negeri Kuripan 01 Tahun 2020”, maka dalam sub bab variable Media Flashcard yang berfungsi sebagai variable bebas (X) dan variable Pengetahuan Kebudayaan Indonesia sebagai variable terikat (Y).

1. Subyek Penelitian

Populasi : Yang menjadi populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 4 di SD Negeri Kuripan 01 (20 anak)

Teknik sampling : Teknik sampling yang digunakan yaitu teknik sampling Jenuh, karena menjadikan semua anggota populasi sebagai sampel.

1. Metode pengumpulan data

Berdasarkan judul penelitian “Hubungan antara Media Flashcard dengan Pengetahuan Kebudayaan Indonesia Siswa di SD Negeri Kuripan 01 Tahun 2020”, maka metode pengumpulan data yang digunakan adalah questionere dan dokumentasi.

* 1. Metode Angket *(Questionere)*

Angket *(Questionere)* merupakan alat untuk mengumpulkan informasi dengan menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis yang diberikan kepada responden. Menurut Arikunto angket dibagi menjadi angket tertutup dan angket terbuka.

Angket digunakan untuk menggali data pengguanaan media flashcard di kelas 4 SD Negeri Kuripan 01 Tahun 2020.

* 1. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah cara pengumpulan data dengan menggali informasi pada dokumen-dokumen, baik itu berupa kertas, video, benda dan lainnya. Dalam penelitian ini dilakukan juga tes untuk menggali dan mengetahui sejauh mana pengetahuan kebudayaan Indonesia.

1. Uji Instrumen

Penelitian ini menggunakan dua cara untuk menguji instrument yakni :

* 1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan suatu cara untuk melihat apakah instrument penelitian itu mampu mengambil data yang tepat ata benar. Jika instrumwn tersebut tidak mampu mengambil data yang tepat artinya data yang terambil tidaklah benar atau salah.

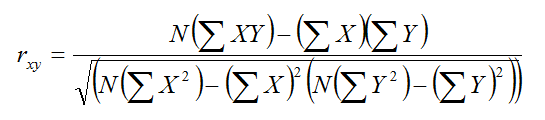
Uji validitas dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah pertanyaan atau pernyataan dalam angket atau questionere yang telah dibuat dapat mengukur variable yang diinginkan atau sebaliknya.

* 1. Uji reabilitas

Uji reabilitas yaitu uji kekonsistenan atau keajegan instrument untuk menghasilkan data yang sama benarnya walaupun dilakukan oleh siapapun. Dengan kata lain uji reabilitas adalah uji instrument untuk melihat apakah instrument yang dibuat cukup terpercaya. Untuk menghasilkan data yang sah atau benar.

1. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data tersebut diatas adalah teknik korelasi product moment, yaitu :



Keterangan :

r = angka indeks “r” product moment.

N = Number of case

ΣXY = Jumlah hasil perkalian antara sekktor X dan Y

ΣX = Jumlah seluruh sector X

ΣY = Jumlah seluruh sector Y

## Sistematika Penulisan

Secara garis besar, skripsi terbagi menjedi 3 bagian utama, yaitu bagian awal, bagian tengah, atau inti, dan bagian penutup.

Bagian awal terdiri dari halaman judul, persembahan, motto, kata pengantar, daftar isi, daftar table, daftar gambar atau bagan.

Selanjutnya bagian kedua yaitu bagian tengah (inti) yang terdiri dari bab I sampai Bab V.

Bab I berupa pendahuluan, latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, telaah pustaka, dan sistematika penulisan.

Bab II berupa kajian teori atau landasan teori, kerangka berfikir. Kajian teori yaitu pendeskripsian dan analisis teori yang akan dijadikan sebagai pijakan peneliti dalam melakukan penelitian dalam melakukan penelitian.adapun kajian teorinya terdiri dari strategi pembelajaran yang didalamnya memuat pengertian media pembelajaran, jenis dan karakteristik media pembelajaran, nilai dan manfaat media pembelajaran, dan fungsi media pembelajaran.

Bab IV, laporan dan hasil pembahasan.

Bab V, penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

Selanjutnya bagian akhir skripsi adalah berupa daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

## DAFTAR PUSTAKA

Rizky, dan Wibisono. (2012). *Mengenal Seni dan Budaya Indonesia*. Jakarta: CIF (Penebar Swadaya Grup).

Rudy dan Hisbiyatul. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik.* Jember: CV PUSTAKA ABADI.

Drs. Rudy Susilana, dan M.Si. dan Cepi Riyana. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV WACANA PRIMA

Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam berbagai Aspeknya.* Jakarta: PRENAMEDIA GROUP.

Fajri, Muhammad. (2019). *Pengembangan Moral dan Karakter di Sekolah Dasar.* Bandung: GUEPEDIA.

Tim Kreatif HHK. (2014). *BUDAYA INDONESIA*. Banten: PT. Happy Holy Kids.

Windura, Sutanto. (2013). *Flash Card & Mind Map IPS kls 4 SD.* Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian. Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Saifudin, Azwar. (2007). *Metode Peneltian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Zulfa, Umi. (2019). Modul Teknik Kilat Penyusunan Proposal Skripsi (Edisi Revisi). Cilacap: IHYA MEDIA.