

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONTASE BERBENTUK
FLIP CHART DENGAN MENGGUNAKAN STRATEGI *STORY TELLING*
PADA MATERI IPS PERISTIWA KEBANGSAAN SEPUTAR
PROKLAMASI KEMERDEKAAN
UNTUK KELAS V DI SDN KEPUH 2**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



Disusun Oleh :

MUHAMMAD HASAN BASRI

NPM: 18.1.01.10.0085

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI**

2022

Skripsi oleh :

MUHAMMAD HASAN BASRI

NPM: 18.1.01.10.0085

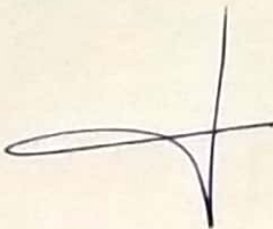
Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONTASE BERBENTUK
FLIP CHART DENGAN MENGGUNAKAN STRATEGI *STORY TELLING*
PADA MATERI PERISTIWA KEBANGSAAN SEPUTAR PROKLAMASI
KEMERDEKAAN
UNTUK KELAS V DI SDN KEPUH 2**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Sidang Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

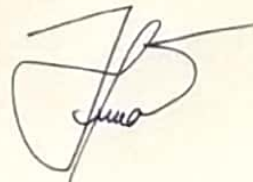
Tanggal : 19 Juli 2022

Pembimbing I



Kuku Andri Aka, M. Pd
NIDN. 0713118901

Pembimbing II



Karimatus Saidah, M. Pd
NIDN. 0710039103

Skripsi oleh :

MUHAMMAD HASAN BASRI

NPM: 18.1.01.10.0085

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONTASE BERBENTUK
FLIP CHART DENGAN MENGGUNAKAN STRATEGI STORY TELLING
PADA MATERI IPS PERISTIWA KEBANGSAAN SEPUTAR
PROKLAMASI KEMERDEKAAN UNTUK KELAS V DI SDN KEPUH 2**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 27 Juli 2022

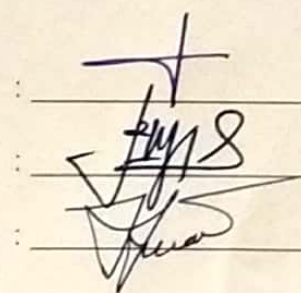
Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Penguji

1. Ketua : Kukuh Andri Aka, M. Pd

2. Penguji I : Kharisma Eka Putri, M. Pd

3. Penguji II : Karimatus Saidah, M. Pd



Mengetahui

Dekan FKIP



PGSDr. Murnun Nurmilawati, M. Pd
NIDN/0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Muhammad Hasan Basri
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/tgl. lahir : Kediri, 19 Juli 1999
NPM : 18.1.01.10.0085
Fak/Jur./Prodi : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan orang lain, kecuali yang secara sengaja atau tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 27 Juli 2022

Yang Menyatakan



F6AJX892600510

MUHAMMAD HASAN BASRI

NPM: 18.1.01.10.0085

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

*“Tak Perlu Memikirkan Seberapa Besar Mimpi Yang Kamu Punya,
Yang Seharusnya Kamu Pikirkan Adalah Bagaimana Cara Kamu
Untuk Mewujudkan Mimpi Yang Kamu Punya”*

(Nazril Irham / Ariel Noah)

Persembahan

“Kupersembahkan karya ini kepada kedua orang tuaku tercinta yang telah bekerja keras agar aku dapat menuntut ilmu setinggi mungkin, yang telah memberikan support serta segenap ketulusan do'a, cinta, kasih sayang dan semua pengorbanan yang tulus hingga sekarang. Tak lupa juga karya ini kupersembahkan kepada nenekku tercinta yang telah tulus merawat dan menyayangiku sejak kecil hingga sekarang ini.

ABSTRAK

Muhammad Hasan Basri: Pengembangan Media Pembelajaran Montase Berbentuk *Flip chart* Dengan Strategi *Story telling* Pada Materi IPS Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan Untuk Kelas V Di SDN Kepuh 2, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2022.

Kata kunci: Media Montase Berbentuk *Flip chart*, Materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi dan pengamatan, bahwa dalam pembelajaran yang dilakukan guru masih belum menggunakan metode yang bervariasi. Dalam pembelajaran materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan guru masih terpusat pada bahan ajar dengan metode ceramah tanpa menggunakan media. Dampak dari hal tersebut peserta didik menjadi mudah bosan dalam pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yang di bawah KKM.

Tujuan dalam penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran montase berbentuk *flip chart* dengan strategi *story telling*, (2) untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran montase berbentuk *flip chart* dengan strategi *story telling*, (3) untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran montase berbentuk *flip chart* dengan strategi *story telling* dan (4) untuk mengetahui tingkat kemenarikan media pembelajaran montase berbentuk *flip chart* dengan strategi *story telling*.

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) yang memiliki tujuan menghasilkan produk dan menguji keefektifan serta kemenarikan produk yaitu berupa media montase berbentuk *flip chart* dengan strategi *story telling*. Produk media yang dihasilkan termasuk ke dalam media visual. Tahapan penelitian ini mengacu pada model desain ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Kesimpulan dari hasil penelitian pengembangan media montase berbentuk *flip chart* dengan strategi *story telling* yaitu (1) kevalidan media montase berbentuk *flip chart* sudah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dengan presentase menghasilkan nilai rata-rata validasi sebesar 84,5% yang termasuk kriteria kevalidan yang sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi, (2) kepraktisan media montase berbentuk *flip chart* dengan strategi *story telling* berdasarkan angket dari respon guru dan respon siswa, dengan presentase kepraktisan angket respon guru 89% dan angket respon siswa 85,7% yang termasuk kriteria sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi, (3) keefektifan media montase berbentuk *flip chart* dengan strategi *story telling* dinyatakan efektif berdasarkan dari hasil uji luas dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa yang memperoleh hasil 94,5 dinyatakan valid berdasarkan KKM yang ditentukan yaitu 70, (4) kemenarikan media montase berbentuk *flip chart* berdasarkan hasil dari angket respon siswa kemenarikan memperoleh skor 83,3% yang termasuk dalam kriteria kemenarikan sangat menarik dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan Skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Montase Berbentuk *Flip chart* Dengan Strategi *Story telling* Pada Materi IPS Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan Untuk Kelas V Di SDN Kepuh 2” ditulis untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi M. Pd, selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M. Pd, selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Kukuh Andri Aka, M. Pd, selaku Ketua Prodi PGSD UN PGRI Kediri dan juga selaku Dosen Pembimbing I.
4. Karimatus Saidah, M. Pd, selaku Dosen Pembimbing II
5. Bapak Sutrisno Sahari, M. Pd selaku Validator Ahli Media
6. Bapak Muhamad Basori, M. Pd, selaku Validator Ahli Materi
7. Segenap Dosen pengajar serta staf prodi PGSD UN PGRI Kediri
8. Kepala Sekolah serta Guru SDN Kepuh 2 Kecamatan Papar Kabupaten Kediri yang telah membantu kelancaran penelitian ini.
9. Para sahabat Rizkhi Akhmad Luthfi, Mochammad Rizal Ma'arif, Yusril Alam Narutama, Verdian Lianto Hermansyah, Arim Septiawan, beserta teman-teman lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
10. Seluruh teman seperjuangan “Kelas 4B PGSD” yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
11. Kepada kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan sepenuh hati.
12. Serta ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak yang diharapkan.

Akhirnya, disertai dengan harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudera luas.

Kediri, 27 Juli 2022

MUHAMMAD HASAN BASRI
NPM. 18.1.01.10.0085

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	11
G. Manfaat Penelitian	11
H. Sistematika Penulisan	12
1. Bagian Awal Skripsi	13
2. Bagian Isi Skripsi	13
3. Bagian Akhir Skripsi.....	14

BAB II : LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran.....	15
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	15
2. Karakteristik atau Ciri-ciri Media Pembelajaran	16
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	18
4. Kriteria Pemilihan media Pembelajaran.....	20
B. Media Pembelajaran Visual	22
1. Pengertian Media Pembelajaran Visual	22
2. Karakteristik Media Pembelajaran Visual	24
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Visual	25
C. Media Montase <i>Flip chart</i>	29
1. Pengertian Montase	29
2. Pengertian <i>Flip chart</i>	30
3. Pengertian <i>Story telling</i>	30
4. Teknik Montase.....	31
5. Prinsip Montase.....	32
6. Jenis-jenis Montase	33
D. Materi	35
1. Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi.....	35
2. Peristiwa Menjelang dan Sesudah Pembacaan Teks Proklamasi	36
3. Proklamator	39
4. Tindakan Heroik Mendukung Proklamasi	41
5. Proses Pembentukan NKRI.....	44
6. Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan.....	47
7. Peristiwa Pengakuan Kedaulatan Indonesia Oleh Belanda.....	51
E. Penelitian Terdahulu	52
F. Kerangka Berpikir	56

BAB II : METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan.....	56
B. Prosedur Pengembangan.....	57
1. Analisis (<i>Analysis</i>).....	58
2. Desain (<i>Design</i>).....	59
3. Pengembangan (<i>Development</i>).....	60
4. Implementasi (<i>Implementation</i>).....	61
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	61
C. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	62
1. Lokasi Penelitian.....	62
2. Subjek Penelitian.....	62
D. Uji Coba Model atau Produk.....	62
1. Desain Uji Coba.....	62
2. Subjek Uji Coba.....	65
E. Validasi Model atau Produk.....	65
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	67
1. Pengembangan Instrumen.....	67
a. Angket Validasi.....	68
b. Angket Kepraktisan.....	70
c. Soal Tes.....	72
d. Angket Kemenarikan.....	75
e. Observasi Awal.....	76
f. Wawancara.....	77
G. Teknik Analisis Data.....	78
1. Tahap-tahap Analisis Data.....	78
2. Norma Pengujian.....	89

BAB IV : DESKRIPSI , INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan.....	90
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	90
2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan.....	91

3. Desain Awal (<i>Draft</i>) Model	92
B. Validasi Produk.....	96
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	96
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi	101
3. Desain Akhir Model	102
C. Pengujian Model Terbatas	105
1. Deskripsi Hasil Uji Terbatas.....	105
2. Interpretasi Hasil Uji Terbatas.....	106
3. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas.....	110
D. Pengujian Model Perluasan	113
1. Deskripsi Hasil Uji Luas.....	113
2. Interpretasi Hasil Uji Luas	115
3. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas.....	119
E. Pembahasan Penelitian	122
1. Spesifikasi Model	122
2. Kevalidan Media Montase Berbentuk <i>Flip</i> <i>Chart</i>	123
3. Kepraktisan Media Montase Berbentuk <i>Flip</i> <i>chart</i>	124
4. Keefektifan Media Montase Berbentuk <i>Flip</i> <i>Char</i>	124
5. Kemenarikan Media Montase Berbentuk <i>Flip</i> <i>Chart</i>	125
6. Prinsip –prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Media Montase Berbentuk Flip chart	125
7. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model	128

BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan	130
B. Implikasi.....	131

1. Teoritis.....	132
2. Praktis.....	133
C. Saran.....	133
1. Bagi Guru	133
2. Bagi Siswa.....	133
3. Bagi Peneliti	133
DAFTAR PUSTAKA	134
LAMPIRAN-LAMPIRAN	138

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
3.1 : Angket Validasi Ahli Media	68
3.2 : Angket Validasi Materi	69
3.3 : Angket Respon Guru	70
3.3 : Angket Respon Siswa	71
3.4 : Soal <i>Post Test</i>	73
3.5 : Angket Kemenarikan	75
3.6 : Observasi Minat Belajar Siswa	77
3.7 : Skor Penilaian Media	79
3.8 : Kriteria Kevalidan Media	80
3.9 : Tabel Skor Penilaian Materi	81
3.10 : Kriteria Kevalidan Materi	82
3.11 : Skor Angket Respon Guru	83
3.12 : Kriteria Kepraktisan Media	84
3.13 : Skor Respon Siswa	85
3.14 : Kriteria Respon Siswa	85
3.15 : Skor Respon Siswa Kemenarikan	86
3.16 : Kriteria Respon Siswa Kemenarikan	86
4.1 : Desain Awal Media	92
4.2 : Saran dan Komentar Ahli Media	96

4.3	: Hasil Validasi Media Setelah Revisi	98
4.4	: Hasil Validasi Materi Setelah Revisi	100
4.5	: Kriteria Validasi	102
4.6	: Desain Akhir Model	103
4.7	: Hasil Angket Respon Guru Pada Uji Coba Terbatas	108
4.8	: Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba terbatas	110
4.9	: Hasil <i>Post Test</i> Uji Coba Terbatas	110
4.10	: Hasil Angket Respon Siswa Tentang Kemenarikan Pada Uji Coba Terbatas	110
4.11	: Hasil Angket Respon Guru Pada Uji Coba Luas	115
4.12	: Hasil Angket Respon Siswa Pada Uji Coba Luas	116
4.13	: Data Hasil Ujian Oleh Guru dan <i>Post Test</i> Siswa Pada Uji Coba Luas	117
4.14	: Hasil Angket Respon Siswa Tentang Kemenarikan Pada Uji Coba Luas	118

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2.1 : Kerangka Berpikir	55
3.1 : Langkah-langkah model ADDIE	57
4.1 : Halaman Cover Media	93
4.2 : Halaman 1 Media	93
4.3 : Halaman 2 Media	94
4.4 : Halaman 3 Media	94
4.5 : Halaman 4 Media	94
4.6 : Halaman 5 Media	94
4.7 : Halaman 6 Media	95
4.8 : Halaman 7 Media	95
4.9 : Bagian Kuis Media.....	95
4.10 : Halaman Cover Media Setelah Revisi	103
4.11 : Halaman 1 Media Setelah Revisi	103
4.12 : Halaman 2 Media Setelah Revisi	104
4.13 : Halaman 3 Media Setelah Revisi	104
4.14 : Halaman 4 Media Setelah Revisi	104
4.15 : Halaman 5 Media Setelah Revisi	104
4.16 : Halaman 6 Media Setelah Revisi	105
4.17 : Halaman 7 Media Setelah Revisi	105
4.18 : Bagian Kuis	105

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1 : Perangkat Pembelajaran	138
2 : Lembar Validasi Media.....	206
3 : Lembar Validasi Materi	211
4 : Angket Respon Guru.....	219
5 : Angket Respon Siswa	228
6 : Lembar Pengajuan Judul	252
7 : Surat Ijin Penelitian.....	255
8 : Surat Keterangan Penelitian.....	257
9 : Kartu Bukti Bimbingan.....	259
10 : Dokumentasi Penelitian	261
11 : Hasil Produk.....	266
12 : Hasil Cek Plagiasi	269

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Menurut pendapat Herijanto (2012) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah suatu pembelajaran yang menganalisis serta mempelajari suatu masalah sosial dari berbagai aktivitas dalam kehidupan masyarakat atau sosial. Dalam standar isi IPS diharapkan peserta didik mampu memunculkan sikap peka terhadap persoalan yang terjadi di lingkungan masyarakat. Hal ini dijelaskan Djahiri dalam Ahmad Susanto (2021) bahwa IPS adalah upaya mengarahkan sekelompok masyarakat agar berkembang secara sosial dan sesuai dengan nilai-nilai dan tanggung jawab. Dari beberapa pendapat ahli tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah kajian ilmu yang membahas, menganalisis suatu tindakan yang ada di kehidupan masyarakat serta berupaya untuk mengarahkan masyarakat agar sesuai dengan nilai-nilai dan tanggung jawab yang ada di lingkungan masyarakat.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) dipilih dalam penelitian ini karena dari observasi yang dilakukan ditemukan masalah pada nilai hasil akhir ulangan yang diadakan guru pada tahun ajaran 2021/2022. Maka dari itu peneliti

mengangkat mata pelajaran IPS sebagai penelitian serta mencari solusi guna mengatasi permasalahan yang terjadi.

Menurut pendapat Meldina, Agustin, & Harahap (2020) dalam Kurikulum 2013 mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diintegrasikan pada kompetensi dasar dan disiplin ilmu lain yang digabungkan melalui keterikatan topik atau makna. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki tempat yang sama dengan disiplin ilmu yang lain. Walaupun konsep pembelajaran dilaksanakan secara tematik namun kompetensi Dasar untuk Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tetap terpisah dengan Kompetensi Dasar yang lain.

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam suatu proses pembelajaran, dalam proses pembelajaran, guru juga harus dapat melaksanakan pembelajaran dalam suasana yang nyaman bagi siswa. Guru juga harus mampu mengidentifikasi alat bantu belajar atau media pembelajaran yang tepat untuk digunakan saat melakukan proses pembelajaran sehingga dapat tercipta pembelajaran yang aktif dan inovatif. Guru juga harus mengumpulkan hasil dan mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dengan demikian, dalam proses pembelajaran, motivasi belajar siswa juga penting untuk meningkatkan keinginan siswa dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang menentukan efektifitas pembelajaran. Seorang siswa akan belajar dengan baik jika ada faktor pendorong yaitu motivasi belajar.

Dari hasil observasi kegiatan pembelajaran IPS kelas V di SDN Kepuh 2 kecamatan Papar Kabupaten Kediri, yang telah dilaksanakan pada 2 Juni 2021, diketahui bahwa pada proses pembelajaran IPS yang berlangsung di SDN Kepuh 2 cara penyampaian materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan khususnya mata pelajaran IPS dalam pelaksanaan pembelajarannya guru masih menggunakan metode pembelajaran yang belum bervariasi. Guru belum menggunakan sebuah alat bantu pengajaran atau media pembelajaran dalam pembelajaran yang dilaksanakan di kelas, guru menggunakan bahan ajar yang disediakan sekolah. Saat proses pembelajaran berlangsung di kelas, guru menjelaskan materi menggunakan metode ceramah dan strategi tanya jawab, pembelajaran yang dilakukan terpusat pada bahan ajar yang disediakan oleh pemerintah.

Hasil pencapaian nilai ulangan pada materi IPS Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan pada tahun ajaran 2021/2022 rata-rata nilai yang diperoleh adalah 68, nilai ini masih di bawah nilai KKM 70 yang ditetapkan oleh sekolah. Interaksi antara guru dengan siswa pun masih sebatas tanya jawab, dikarenakan pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru dan belum menggunakan media pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran dan hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa siswa mudah bosan dengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Dari paparan observasi tersebut maka diketahui bahwa masih banyak siswa yang kurang mendalami

materi atau memahami materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan khususnya mata pelajaran IPS.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dari hasil observasi yang telah dilakukan maka diperlukan inovasi untuk dapat meningkatkan nilai hasil belajar siswa kelas V di SDN Kepuh 2. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk belajar dan memberikan motivasi kepada siswa untuk meningkatkan nilai hasil belajarnya. Salah Satu Media yang dapat digunakan dalam membantu meningkatkan hasil belajar pada materi IPS Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan adalah media montase berbentuk *flip chart* dengan menggunakan strategi *story telling*.

Pengertian dari montase sendiri menurut Susanto (2012) yang mengemukakan bahwa montase merupakan sebuah karya yang dibuat dengan cara memotong obyek-obyek gambar dari berbagai sumber kemudian ditempelkan pada suatu bidang sehingga menjadi satu kesatuan karya dan tema. Menurut Zaman dkk (2012) *flip chart* adalah lembaran kertas yang berisikan bahan pengajaran yang tersusun rapi dan baik. Lembaran kertas yang sama ukurannya dijilid jadi satu dengan baik. Penyajian informasi ini dapat berupa gambar-gambar, diagram, huruf-huruf atau angka-angka. Dan pengertian dari *story telling* menurut pendapat dari Soleimani dan Akbari (2013) merupakan kegiatan yang dilaksanakan secara lisan kepada seseorang tentang informasi yang disampaikan dalam bentuk

pesan, atau hanya sebuah dongeng yang dikemas dalam bentuk cerita yang dapat digunakan sebagai sarana menanamkan nilai-nilai pada anak.

Berdasarkan uraian beberapa pendapat di atas maka dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa media pembelajaran montase *flip chart* dengan strategi *story telling* merupakan sebuah kumpulan potongan-potongan gambar yang disusun menjadi sebuah satu kesatuan dengan tema tertentu di sebuah lembaran-lembaran kertas yang sama ukurannya kemudian dijilid menjadi satu dengan cara penyampaian secara bercerita dengan lisan guna menyampaikan isi serta nilai-nilai yang terdapat pada gambar montase.

Kelebihan dari media montase berbentuk *flip chart* dengan menggunakan strategi *story telling* yaitu siswa dapat melihat gambar-gambar tentang materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan misalnya pada materi proklamasi, siswa dapat melihat gambar-gambar tokoh yang terkait dengan materi IPS peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan cocok diajarkan menggunakan strategi *story telling* dikarenakan berdasarkan pendapat dari Soleimani dan Akbari (2013) merupakan kegiatan yang dilaksanakan secara lisan kepada seseorang tentang informasi yang disampaikan dalam bentuk pesan, atau hanya sebuah dongeng yang dikemas dalam bentuk cerita yang dapat digunakan sebagai sarana menanamkan nilai-nilai pada anak. Sehingga dalam penyampaian materi IPS peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan yang memuat tentang sejarah

kemerdekaan Indonesia dapat dilakukan menggunakan strategi *story telling* dan nilai-nilai yang terkandung dalam materi IPS peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan dapat tertanam pada anak.

Hal ini sesuai dengan pendapat Oemar Hamalik dalam Arsyad (2013) yang menyatakan media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka , mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Menurut Heinich yang dikutip oleh Arsyad (2013) media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan untuk instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

Menurut pendapat Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2013) fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, hal ini mengakibatkan berkurangnya ragam penafsiran terhadap materi yang disampaikan, (2) Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan siswa dapat terus terjaga dan fokus, (3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan demikian akan menyebabkan siswa lebih aktif di kelas, (4) Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat, (5) Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan apabila terjadi sinergis dan adanya integrasi antara materi dan media yang akan disampaikan, (6) Pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun, terutama jika media yang dirancang dapat digunakan secara individu, (7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka

pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan, (8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru dapat sedikit dikurangi dan mengurangi kemungkinan mengulangi penjelasan yang berulang-ulang). Dari sini dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran akan dapat membuat penyampaian interaksi dan komunikasi serta penyampaian materi yang dilakukan guru menjadi lebih efektif.

Sebelumnya terdapat beberapa penelitian yang memuat tentang media pembelajaran montase berbentuk *flip chart* dengan menggunakan strategi *story telling*, salah satu penelitian yang pernah dilakukan yaitu oleh Fakinatun Izzul Himah, Rofian, Mira Azizah dengan Judul “Penggunaan Media Montase Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V” pada tahun 2021 dengan hasil yang menunjukkan bahwa media montase dapat meningkatkan minat belajar siswa yang dibuktikan dengan perolehan nilai pretest dan posttest. Rata-rata nilai pretest yang didapat adalah 67 sedangkan nilai posttest yang didapat adalah 78,5. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Mira Azizah, Rofian, Inggi Rosiamali Sholikhah dengan judul “Penggunaan Media Montase Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPA” pada tahun 2021 memperoleh hasil penelitian yang menyatakan bahwa media montase dikatakan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa berdasarkan hasil tes siswa setelah menggunakan media montase

“lebih baik” dari rata-rata hasil tes siswa sebelum menggunakan media montase.

Berdasarkan dari uraian di atas, maka penulis tertarik untuk ingin merancang sebuah media pembelajaran berupa media pembelajaran montase *flip chart* dengan strategi *story telling* pada materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan khususnya mata pelajaran IPS yang dapat digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran. Diharapkan dengan media pembelajaran tersebut akan membuat pembelajaran yang dilakukan oleh guru menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan antusias dari peserta didik. Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Montase Berbentuk *Flip chart* Dengan Menggunakan Strategi *Story telling* Pada Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan Untuk Kelas V Di SDN Kepuh 2”.

B. Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Guru yang belum menggunakan alat bantu atau media pembelajaran pada saat proses pembelajaran.
2. Siswa yang mudah bosan dengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung.
3. Nilai rata-rata siswa berada di bawah KKM yang ditentukan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini hanya dibatasi sebagai berikut:

1. Perancangan media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran.
2. Analisis pengaruh media pembelajaran yang dirancang pada proses pembelajaran yang dilakukan guru.
3. Kepraktisan, keefektifan dan kemenarikan penggunaan media pembelajaran montase berbentuk *flip chart* dengan menggunakan strategi *story telling* terhadap materi IPS kelas V Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditentukan, maka fokus dalam penelitian ini adalah dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kevalidan penggunaan media pembelajaran montase berbentuk *flip chart* dengan menggunakan strategi *story telling* pada materi IPS kelas V di SDN Kepuh 2?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran montase berbentuk *flip chart* dengan menggunakan strategi *story telling* terhadap proses pembelajaran materi IPS kelas V di SDN Kepuh 2?

3. Bagaimana tingkat keefektifan penggunaan media pembelajaran montase berbentuk *flip chart* dengan menggunakan strategi *story telling* terhadap proses pembelajaran materi IPS kelas V di SDN Kepuh 2?
4. Bagaimana tingkat kemenarikan dari media pembelajaran media pembelajaran montase berbentuk *flip chart* dengan menggunakan strategi *story telling* terhadap proses pembelajaran materi IPS di SDN Kepuh 2?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah ditentukan di atas, maka dapat dikatakan penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran montase berbentuk *flip chart* dengan menggunakan strategi *story telling* pada materi IPS kelas V Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan di SDN Kepuh 2?
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran montase berbentuk *flip chart* dengan menggunakan strategi *story telling* pada materi IPS kelas V Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan di SDN Kepuh 2?
3. Untuk mengetahui nilai keefektifan dari media pembelajaran montase berbentuk *flip chart* dengan menggunakan strategi *story telling* pada materi IPS kelas V Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan di SDN Kepuh 2?

4. Untuk mengetahui tingkat kemenarikan dari media pembelajaran montase berbentuk *flip chart* dengan menggunakan strategi *story telling* pada materi IPS Kelas V Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan di SDN Kepuh 2?

F. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan oleh peneliti adalah dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Produk media menggunakan kertas dengan ukuran A2.
2. Gambar dari media terbuat dari beberapa potongan gambar stiker yang disusun menjadi karya montase.
3. Media montase berisikan gambar yang dapat menjadi cerita tentang beberapa peristiwa yang termuat dalam materi IPS Peristiwa kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan kelas V.
4. Media mudah dan praktis untuk dibawa.
5. Media diharapkan akan mudah dipahami.

G. Manfaat Penelitian

Dari penelitian pengembangan media pembelajaran media pembelajaran montase berbentuk *flip chart* dengan menggunakan strategi *story telling* diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Bagi siswa

Media pembelajaran yang dihasilkan diharapkan akan mampu dipahami dan digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran atau pemahaman materi IPS Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan.

2. Bagi Guru

Media pembelajaran yang dihasilkan diharapkan akan mampu digunakan sebagai penunjang dan pendukung guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang berkualitas sebagai upaya guru dalam hal meningkatkan potensi peserta didik dan sebagai motivasi peserta didik dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

3. Bagi sekolah

Media pembelajaran yang dihasilkan diharapkan akan mampu meningkatkan mutu pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah khususnya pada materi pelajaran IPS kelas V.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disajikan dengan urutan sebagai berikut.

1. **Bagian Awal Skripsi**

Bagian awal skripsi ini berisi halaman judul, persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman pernyataan, motto,

halaman persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

Bagian isi skripsi ini terdiri atas 5 bab yaitu.

a. Bab I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, sistematika penulisan.

b. Bab II Landasan Teori

Menjelaskan tentang pengertian-pengertian yang berhubungan dengan masalah yang sedang dibahas tentang media montase berbentuk *flip chart* dengan strategi *story telling*, kajian penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir.

c. Bab III Metode Pengembangan

Meliputi model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subyek penelitian, uji coba model/produk, instrumen pengumpulan data yang meliputi pengembangan instrumen dan validasi instrumen, teknik analisis data yang meliputi tahapan-tahapan analisis data dan norma pengujian.

d. Bab IV Deskripsi, Interpretasi dan Pembahasan

Meliputi hasil studi pendahuluan yang terdiri dari deskripsi hasil studi lapangan, interpretasi hasil studi pendahuluan dan desain awal model, pengujian model terbatas terdiri dari uji validasi ahli dan praktisi, uji coba lapangan (terbatas), dan desain hasil uji coba

terbatas. Pengujian model perluasan terdiri dari deskripsi uji coba luas, refleksi dan rekomendasi hasil uji coba luas, dan model hipotetik. Validasi model terdiri dari hasil deskripsi uji validasi, interpretasi hasil uji validasi kevalidan, kepraktisan, keefektifan, kemenarikan, dan desain akhir model. Pembahasan hasil penelitian terdiri dari spesifikasi model, prinsip-prinsip, keunggulan, dan kelemahan model, faktor pendukung dan penghambat implementasi.

e. Bab V Simpulan, Implikasi dan Saran

Simpulan berisi mengenai simpulan secara singkat pokok-pokok hasil penelitian sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. implikasi meliputi implikasi teoritis dan implikasi praktis dari simpulan hasil penelitian yang diperoleh. Saran atau rekomendasi sesuai simpulan hasil penelitian kepada pihak yang relevan atau terkait secara langsung.

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir skripsi terdiri atas daftar pustaka dan lampiran-lampiran. Pada lampiran terdiri atas hasil analisis, surat keterangan dari tempat penelitian, dan berita acara kemajuan bimbingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Alfauzani, I. (2008). *Karya Seni Grafis Hardboardcut: Kehidupan Pasar Tradisional*. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Semarang
- Aman. (2015). *Sejarah Indonesia Masa Kemerdekaan*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Arsyad, Anzhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Arifin, Zainal, dan Setiawan Adhi. (2012). *Pengembangan Pembelajaran Aktif Dengan ICT*. Yogyakarta: Skripta Media Creative.
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Asriyati. (2016). *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Visual Dalam Mata Pelajaran IPS Kelas V MI Ma'arif 07 Karamangu Kroya Cilacap Tahun Pelajaran 2015/2016*. Skripsi diterbitkan. Purwokerto: FTIK PGMI
- Basori, M. (2015). *Peran Pembelajaran IPS dan Pembangunan Karakter Bangsa*. Pendidikan Dasar Nusantara. I. 70-81.
- Buku Tema Siswa kelas V, (2017). *Peristiwa Dalam Kehidupan*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Danajaya, Utomo. (2013). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ega, Rima Wati. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena

- Hasibuan, N. (2016). *Implementasi Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Da'arul 'Ilmi Vol. 04, No. 01, Januari 2016.
- Hasyim, Adelina M. (2016). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah Dasar*. Bandar Lampung: Media Akademi.
- Hamzah B, Uno. (2017). *Teori Motivasi Belajar Dan Pengukurannya (Analisis Di Bidang Pendidikan)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Herijanto, B. (2012). *Pengembangan CD Interaktif Pembelajaran IPS Materi Bencana Alam*. Journal Of Educational Social Studies.
- Himmah, F. I., Azizah, M., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2021). *Penggunaan Media Montase Untuk Mata Pelajaran IPA Kelas V*. II(1).
- Izza, Afkarina. (2018). *Pengaruh Self Assessment System, Biaya Kepatuhan Dan Keadilan Terhadap Persepsi Wajib Pajak Mengenai Tax Evasion*. Skripsi. Universitas Brawijaya
- Meldina, Agustin, & Harahap. (2020). *Integrasi Pembelajaran IPS Pada Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar*.
<http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/JPD/article/view/1572>
- Muharrar Syakir, Verayanti Sri. (2013). *Kreasi Kolase, Montase, Mozaik*. Esensi Erlangga Group.
- Nunuk Suryani, DKK. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.
- Prastowo, Andi. (2010). *Menguasai Teknik-teknik Koleksi Data Penelitian Kualitatif*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Pratiwi, M. (2013). *Penerapan Media Papan Balik (Flip Chart) Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. JPGSD. 01 (02): 0-216:19-35.
- Probosiwi, P. (2018). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa Dan Keterampilan Serta Pembuatan Bahan Ajar Dengan Teknik Montase*. Jurnal Pemberdayaan: Publikasi hasil Pengabdian Kepada Masyarakat, I(2), 275.
<https://doi.org/10.12928/jp.vli2.336>

- Rahadi, Aristo. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Riduwan. (2010). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Robert Maribe, Branch. (2009). *Instructional Design: ADDIE Approach, Department Of Educational Pshycology And Instructional Technology University Of Georgia*.
- Sari, DKK. (2016). *Komunikasi Bimbingan Orang Tua Pada Anak Dalam Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika*. Jurnal Profesional FIS UNIVED.
- Shoidah, M. (2020). *Peningkatan Pemahaman Materi Peristiwa Menjelang Dan Sesudah Pembacaan Teks Proklamasi Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Kelas V-B MI Islamiyah Sumberwudi Karanggeneng Lamongan*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Sholihah. (2019). *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Permainan Montase Pada Kelompok A Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Tutul Balung, Jember, Skripsi*, 3(2), 1-138.
- Soleimani, H, & Akbari, M. (2013). *The Effect Of Storytelling On Childern's Learning English Vocabulary. A Case In Iran IRJABS*, Vol. 4, 11, 4005-4011.
- Sunaryo, Aryo. (2002). *Hand Out Nirmana*. Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS UNNES
- Supiyarto. (2018). *Media Burungca-5-1 Pada Materi Sifat-sifat Cahaya Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning Di Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Universitas Jambi.
- Susanto, Ahmad. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Talizaro, Tafanao. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan 2 (2), 103-114, 2018.

Wibawanto, W. (2017). *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (1st ed). Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.

Zaman, Badru, DKK. (2012). *Media Dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka

Zunaidah, F. N, & Amin, M. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan Dan Karakter Mahasiswa* . Universitas Nusantara PGRI Kediri. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*. 2(1), 19-30