

**PENGEMBANGAN MEDIA PETA TIMBUL  
PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV  
MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) AR-RAUDLAH  
KARANGPRING SUKORAMBI JEMBER**

**SKRIPSI**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Oleh :  
Febi Indriany  
NIM : 204101040010

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
NOVEMBER 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PETA TIMBUL  
PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV  
MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) AR-RAUDLAH  
KARANGPRING SUKORAMBI JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER  
Oleh :  
Febi Indriany  
NIM : 204101040010

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
NOVEMBER 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PETA TIMBUL  
PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV  
MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) AR-RAUDLAH  
KARANGPRING SUKORAMBI JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :

**Febi Indriany**  
NIM : 204101040010

Disetujui Pembimbing:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**Muhammad Junaidi, M.Pd.I**  
NIP. 198211192023211011

**PENGEMBANGAN MEDIA PETA TIMBUL  
PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV  
MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) AR-RAUDLAH  
KARANGPRING SUKORAMBI JEMBER**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan  
memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari: Kamis

Tanggal: 07 November 2024

Ketua

Sekretaris

  
**Dr. Rif An Humaidi, M.Pd.I**  
NIP.197905312006041016

  
**Abdul Karim, S.Pd.I, M.Pd.I**  
NIP.198507142023211015

Anggota:

1. Dr. Ubaidillah, S.Pd.I, M.Pd.I

2. Muhammad Junaidi, M.Pd.I

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Menyetujui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



**Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.**  
NIR.1107304242000031005

## MOTTO

وَمَا كُنَّا بِمُعَظَّمِيهَا وَلَا نَفِيهَا وَإِنَّا لَوَاقِفُونَ

وَمَا كُنَّا بِمُعَظَّمِيهَا وَلَا نَفِيهَا وَإِنَّا لَوَاقِفُونَ

Artinya: Dan dia menagajarkan kepada nabi Adam nama-nama (Benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para malaikat lalu berfirman: —Sebutlah kepadaku nama-nama benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!!(Al Baqarah ayat 31).<sup>1\*</sup>



---

\* Departemen Agama Republik Indonesia, “ *Al quran dan terjemahan*, Jakarta cv lajnah pentasihan mushaf al-qur’an,( 2019).

## PERSEMBAHAN

Dengan terucap syukur kepada Allah SWT, Alhamdulillah dalam berakhirnya masa study di Universitas Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember. Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang berjuang serta dengan tulus membantu selama ini, mengajari saya tentang makna hidup dan juga megajari tentang kedewasaan dalam menghadapi lika-liku kehidupan agar lebih berarti:

1. Teristimewa, kedua orang tuaku. Budi Purwanto dan Nur Imamah. Segala hal yang telah dilalui oleh saya tidak lepas dari do'a yang selalu dipanjatkan oleh beliau. Ayah dan mama, terima kasih telah memberikan dukungan secara moral dan material. Terima kasih selalu menjadi penyemangat penulis sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia yang tidak henti-hentinya memberikan doa serta memotivasi, memberikan dukungan hingga saya mampu menyelesaikan study sampai sarjana. Semoga semua lelahnya ayah dan mama dibalas berkali-kali lipat dengan kebahagiaan dan rezeki yang mengalir deras oleh Allah Swt. Amin Ya Robbal Alamin.
2. Adik kandung laki-lakiku Dalvin Hidayat terima kasih telah memberikan semangat dan dukungannya walaupun melalui colotehannya, tetapi penulis percaya itu adalah sebuah bentuk dukungan dan motivasi.
3. Keluarga besar Bani Wisnu, Bani Slati, serta paman Sarwi, yang telah memberikan dukungan penuh dan memberikan semangat dalam membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

## ABSTRAK

**Febi Indriany, 2024:** Pengembangan media Peta Timbul pada mata pelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya siswa kelas IV MI Ar-Raudlah Gendir Karangpring Sukorambi Jember.

**Kata Kunci:** Pengembangan media Peta Timbul, pelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya.

Berdasarkan hasil observasi, interview, dan dokumentasi. Pengembangan peta timbul pada pembelajaran IPAS kelas IV MI Ar-Raudlah sangat signifikan kaitannya dengan bentuk inovasi dalam proses pembelajaran. Selama ini di MI kelas IV tersebut diperoleh data persoalan bahwa peserta didik terlihat bosan, peserta didik mengantuk dan media yang dipakai guru hanya media media sederhana seperti buku serta papan tulis. Adanya pengembangan peta timbul akan membantu membangkitkan semangat belajar siswa.

Tujuan Penelitian yaitu: 1. Mengetahui proses Pengembangan Media Peta Timbul Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Ar-Raudlah Karangpring Sukorambi Jember. 2. Mengetahui kelayakan Media Peta Timbul Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Ar-Raudlah Karangpring Sukorambi Jember.

Penelitian ini menggunakan metode yang sering disebut pengembangan (*Research and Development/R&D*). Model yang digunakan penelitian ini menggunakan ADDIE dengan 5 langkah prosedur pengembangan yaitu : 1. *Analyze* (analisis) 2. *Design* (desain) 3. *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) dimana penelitian ini lebih fokus pada proses pengembangan medianya dan kelayakan media peta timbul.

Hasil penelitian ini ialah: 1). Proses pengembangan dilakukan beberapa tahapan pertama analisis, pada tahapan analisis meliputi analisis kebutuhan, study pustaka, analisis capaian pembelajaran, study literatur. Kedua design pada proses perencanaan produk meliputi menentukan bentuk, warna, jenis huruf, dan gambar yang akan ditampilkan pada media peta timbul. Ketiga development dilakukan melalui beberapa validasi media, validasi materi dan validasi ahli pelajaran. Keempat implementasi pada tahap ini melibatkan uji coba 26 siswa kelas IV dalam skala kecil dan skala besar untuk mengevaluasi respon serta daya Tarik media peta timbul dalam pembelajaran IPAS. Kelima evaluasi pada tahap ini penilaian terhadap media, baik pada saat fase implementasi ditambah dengan penilaian dari tim validator media, materi dan ahli pembelajaran. 2). Media peta timbul dinyatakan layak melalui pernyataan ahli media peta timbul mendapatkan presentase 93%, ahli materi mendapatkan presentase 95,3% dan ahli mata pelajaran mendapatkan presentase 95% dengan catatan direvisi sesuai saran. Dari keseluruhan presentase ahli media dan ahli ahli media mendapatkan kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS, dan data uji coba pada peserta didik mendapatkan skala kecil 92,5% skala besar 94,4% Hasil presentase perhitungan dari validator ahli media, materi, ahli pembelajaran dan respon siswa menunjukkan nilai 94,6% yang berarti media peta timbul kekayaan budaya Indonesia telah memenuhi kategori sangat layak.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini yang berjudul —Pengembangan peta timbul Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV

Madrasah Ibtidaiyah (MI) Ar-Raudlah Karangpring Sukorambi Jember. Sholawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada nabi agung nabi Muhammad SAW yang telah membimbing semua umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman terang benderang (Addinul Islam).

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag, M.M., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan segala fasilitas yang membantu kelancaran atas terselesainya skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I, S.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I., Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah melancarkan proses dalam penyusunan skripsi.

5. Bapak Erfan efendi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan, serta memberi nasihat, dan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini
6. Bapak Muhammad Junaidi, M.Pd.I. Selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi serta arahan untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi.
7. Ibu Ira Nurmawati, S.Pd., M.Pd. Selaku validator ahli media yang sudah bersedia membimbing dan memberikan arahnya dalam penyelesaian media ini.
8. Ibu Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I. Selaku validator materi yang sudah bersedia memberikan arahan serta masukannya dalam penyelesaian media dalam skripsi ini.
9. Segenap Dosen PGMI UIN Kiai Haji Achmad Siddiq yang sudah banyak sekali memberikan saya pengalaman hidup serta motivasi sehingga saya dapat menerima banyak sekali pelajaran dan hal baru di kehidupan saya.
10. Segenap Dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, semoga ilmu yang telah ditularkan kepada saya dapat menjadi ilmu yang barokah dan manfaat untuk bekal hidup kedepan.
11. Bapak Andi Wahyu Pranata, S.Pd selaku Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah (MI) Ar-Raudlah yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian, membantu dan memfasilitasi terkait penelitian skripsi.

12. Ibu Wildania Unsika S.H selaku wali kelas IV Sekolah Madrasah Ibtidaiyah (MI) Ar-Raudlah yang telah banyak membantu saya dalam memperoleh data dalam penelitian ini.
13. Segenap keluarga besar Sekolah Madrasah Ibtidaiyah (MI) Ar-Raudlah yang telah membantu memberikan informasi serta kelancaran untuk penelitian skripsi ini.
14. Teman-teman PGMI kelas D3, KKN posko 114 JEKI, teman-teman, sahabat, dan teman-teman terbaik, terkhusus (Yunia, Irma, Anisa, Amel, Alya, Shelika, Merlin, dan Kevin) yang telah memberikan dukungan, semangat, motivasi dan bantuan bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Jember, Kamis 07 November 2024  
Penulis,



**Febi Indriany**  
**NIM. 204101040010**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR ISI

<b>COVER .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB</b>	<b>I</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Fokus Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Spesifikasi Produk .....	6
E. Pentingnya Penelitian.....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian.....	9
G. Definisi Istilah.....	10
<b>BAB II.....</b>	<b>13</b>
<b>KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>13</b>
A. Kajian Terdahulu .....	13

B. Kajian Teori.....	21
<b>BAB III.....</b>	<b>40</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>40</b>
A. Metode penelitian dan pengembangan .....	40
B. Model penelitian dan pengembangan.....	40
C. Prosedur penelitian .....	45
D. Uji coba produk .....	48
D. Jenis data .....	50
E. Lokasi.....	51
F. Tehnik pengumpulan data.....	51
G. Instrumen pengumpulan Data.....	53
H. Tehnik Analisis Data.....	55
<b>BAB IV .....</b>	<b>59</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>59</b>
A. Profil Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ar-Raudlah Jember.....	59
B. Penyajian dan Uji Coba.....	60
C. Analisis data.....	78
D. Revisi Produk .....	79
<b>BAB V.....</b>	<b>82</b>
<b>KAJIAN DAN SARAN .....</b>	<b>82</b>
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi .....	82
B. Berdasarkan Hasil Kajian Yang Telah Direvisi .....	84
C. Saran Pemanfaatan, Desimensi, dan Pengembangan Produk.....	97
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>100</b>

## DAFTAR TABEL

No	Uraian	
2.1	Tabel Persamaan dan perbedaan.....	21
3.1	Tabel kisi kisi guru.....	57
3.2	Tabel kisi Siswa.....	57
3.3	Tabel Wawancara guru.....	57
3.4	Tabel Wawancara siswa .....	57
3.5	Tabel kelayakan.....	58
3.6	Tabel kriteria validasi skala likert .....	61
4.1	Tabel Hasil angket ahli media .....	69
4.2	Tabel Hasil revisi media .....	70
4.3	Tabel Hasil angket media .....	71
4.4	Tabel Hasil angket ahli materi.....	73
4.5	Tabel revisi media.....	74
4.5	Tabel skala kecil.....	76
4.6	Tabel Hasil angket guru skala kecil.....	77
4.7	Tabel Hasil angket skala besar .....	78

4.8	Tabel angett guru skala besar .....	80
4.9	Tabel hasil rata rata angett valid .....	81
4.10	Tabel Tingkat kriteria dan kualifikasi .....	82
4.11	Tabel Hasil Revisi Ahli Media .....	83

### DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	
2.1	Gambar peta timbul .....	29
2.2	Gambar pakaian ulos .....	35
2.3	Gambar tari turuk langai .....	39
2.4	Gambar rongeng .....	39
2.5	Gambar suku Dayak madau .....	40
3.1	Gambar bangan tahap model ADDIE .....	49
4.1	Gambar angett skala kecil .....	76
4.2	Gambar angett skala besar .....	80

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Media sering disebut dengan istilah mediator yang menunjukkan fungsi untuk mengatur hubungan antara pihak dua dengan pihak utama supaya lebih efektif. Media memiliki tugas memberikan pesan atau informasi tujuannya yang mensupport tercapainya tujuan pembelajaran maka itu di sebut media. Usaha sadar manusia dalam mengembangkan pengetahuan ialah pendidikan.<sup>2</sup>

Pengembangan pengetahuan ini bisa dilakukan dengan berbagai cara salah satunya inovasi di bidang pendidikan seperti penggunaan media peta timbul. Penggunaan media sebagai alat bantu mengajar di sekolah sudah dijelaskan didalam Undang–Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional pasal 1 ayat 1 (UU Sisdiknas) sesuai dengan identitasnya, UU ini berhubungan dengan sistem pendidikan yang ada di Indonesia dari berbagai aspeknya serta juga ada keterkaitan dengan salah satu amanat yang tercantum didalam UUD 1945 yang berbunyi —Mencerdaskan kehidupan bangsa. Berdasarkan UU Sidiknas dan UUD di atas seorang guru berperan penting dalam mencerdaskan bangsa yang menjadi sumber belajar berkaitan dengan dominasi materi pelajaran. Seseorang bisa membandingkan baik atau tidaknya seorang pengajar hanya asal dominasi materi Pelajaran dengan menggunakan media. Media dengan alat bantu ini memiliki perbedaan yakni media sebagai alat membantu guru mengajar

---

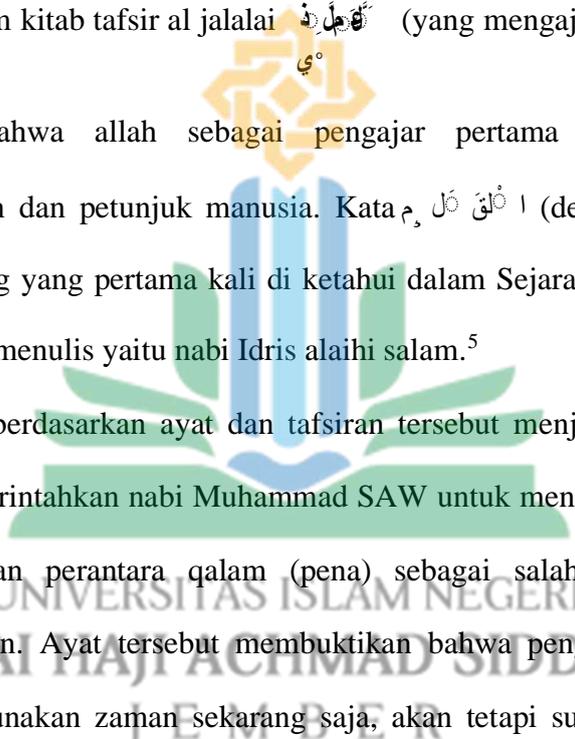
<sup>2</sup> Eko Heri Widiastutik, —Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran Mata Pelajaran IPSI, Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan 33 (2017) Hal: 29–36, <https://ejournal.uksw.edu/satyawidya/article/view/998>.

sedangkan, alat bantu ialah alat yang di pakai seperti gambar, objek serta alat-alat bantu visual lainnya yang memberikan pengalaman nyata dalam retensi belajar siswa.<sup>3</sup>

Berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga sudah dijelaskan dalam Al quran Surah Al- Alaq ayat 4 yaitu

اَللّٰذِيْۤ اٰتٰنَا الْحِكْمَۃَ ۙ وَهُوَ الْاَلْبَسَۃُ ۗ

alladzî 'allama bil-qalam yang mengajar (manusia) dengan pena.<sup>4</sup>

Dalam kitab tafsir al jalalai  (yang mengajar) ayat tersebut yang merujuk bahwa allah sebagai pengajar pertama yang memeberikan pengetahuan dan petunjuk manusia. Kata اَلْبَسَۃُ (dengan qollam) adalah bahwa orang yang pertama kali di ketahui dalam Sejarah yang menggunakan pena untuk menulis yaitu nabi Idris alaihi salam.<sup>5</sup>

Jadi berdasarkan ayat dan tafsiran tersebut menjelaskan bahwa Allah SWT memerintahkan nabi Muhammad SAW untuk mengajar manusia dengan menggunakan perantara qalam (pena) sebagai salah satu media dalam pembelajaran. Ayat tersebut membuktikan bahwa penggunaan media tidak hanya di gunakan zaman sekarang saja, akan tetapi sudah dari zaman nabi Muhammad SAW. Sejalan dengan ayat tersebut media menjadi salah satu alat yang efektif dalam proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran, media memiliki peran yang sangat penting.

Karena selain sebagai alat bantu pembelajaran, media juga berfungsi untuk

<sup>3</sup> Hariyanto, —Analisis Undang-Undang Republik Indonesia Nomer 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional,| Jurnal *Demographic research*, (2018) Hal 1–33.

<sup>4</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, — Al quran dan terjemahan", Jakarta cv lajnah pentasihan mushaf al-qur'an , (2019) Hal: 92

<sup>5</sup> Miftahul Jannah, —Konsep Literasi Informasi Menurut Perspektif Al-Qur'an Surah Al-Alaq Ayat 1-5 Analisis Tafsir Jalalain| Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang,(2019). <https://repository.radenfatah.ac.id/4837/1/Miftakhu1%20Janah.pdf> f

memperjelas materi. Dengan menggunakan media, siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran dengan baik bisa merangsang dan juga meningkatkan hasil belajar siswa yang akan menjadi tolak ukur seorang pendidik berkualitas. Media pembelajaran itu banyak sekali ada media ular tangga, media jumanji board, media maket dan salah satu media yang digunakan untuk penelitian ialah media peta timbul.<sup>6</sup>

Media peta timbul merupakan gambaran sebuah data yang didesain persis dengan bentuk permukaan bumi sebenarnya untuk mampu menghasilkan sebuah informasi geografis melalui proses pengorganisasian. Menurut Yoyok Rahayu Basuki peta timbul adalah jenis peta 3D yang dibuat mirip dengan kenyataan permukaan. Karena itulah, pembuatan permukaan peta timbul yang diperjelas dengan bacaan seperti batas-batas suatu daerah, dataran, laut, nama kota dan nama provinsi yang mana menunjukkan salah satu mata Pelajaran IPAS yang terdapat di Sekolah Dasar.<sup>7</sup>

Mata Pelajaran IPAS itu singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam Sosial, yang mencakup pelajaran seperti Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Antropologi seperti hikayat, geografi, ekonomi, sosiologi, serta antropologi. Perpaduan tersebut dimaksudkan untuk membiasakan anak semenjak usia sekolah dasar dalam memecahkan problem sosial menggunakan pendekatan

---

<sup>6</sup> Teni Nuritta, —Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Misykat* 03, 1 Juni (2018) Hal: 173, <https://pdfs.semanticscholar.org/9642/924d69e47d2aaaa01c9884a402c34a7bf13f.pdf><https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/viewFile/8975/6535>

<sup>7</sup> Yoyok Rahayu Basuki, *Dasar Survei Dan Pemetaan*, Azar Publisher Perum Bumi Mondoroko Raya BA 103 Malang,( 2020), <https://pdfs.semanticscholar.org/9642/924d69e47d2aaaa01c9884a402c34a7bf13f.pdf><https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/viewFile/8975/6535>

secara utuh tidak terkotak-kotak dari berbagai disiplin ilmu sosial. Maka dari itu seorang siswa membutuhkan dorongan atau inspirasi dalam mempelajari materi pembelajaran.<sup>8</sup>

Berdasarkan hasil interview yang telah dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Raudlah. Menurut bapak Andi Wahyu Pranata,S.Pd selaku kepala sekolah MI Ar-Raudlah Karangpring Sukorambi Jember, sekolah MI Ar-Raudlah tidak perlu adanya promosi pada saat PPDB (Penerimaan peserta didik baru) selalu banyak mendaftar putra putrinya ke sekolah tersebut, akan tetapi walaupun memiliki peserta didik yang banyak, guru-guru tetap antusias dan disiplin dalam melaksanakan kegiatan belajar serta terdapat 7 ruangan (1 kantor, serta ruangan kelas dari kelas 1 sampai kelas 6).<sup>9</sup>

Hal ini didukung dengan pernyataan salah satu siswa kelas IV yaitu Naura, ia mengatakan bahwasannya kekurangan ruangan kelas, guru-guru di sana hanya menggunakan media berupa papan dan buku LKS serta buku paket ketika hendak mengajar mereka.<sup>10</sup>

Setelah melakukan observasi di MI Ar-Raudlah dan wawancara dengan guru dan siswa di kelas yang tampak terdapat adanya beberapa problem saat penelitian pembelajaran berlangsung yaitu (1) Peserta didik terlihat bosan ketika pembelajaran berlangsung. (2) Hanya menggunakan peta yang ada dibuku tidak menggunakan media lainnya 3) Kekurangan ruangan kelas (Kelas 6 berada di lab computer SMP karna ruangan kelas 6 digunakan kelas 1

---

<sup>8</sup> Husnah dan Asty Fitri Patrica, " Analisis materi IPS dalam pembelajaran IPAS KUMER di SD", Jakarta Jurnal Pendidikan dasar dan sosial Humaniora 3, (2023) Hal: 57, <https://www.bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/6749>,l

<sup>9</sup> Interview diruangan kepala sekolah MI Ar-Raudlah pada tanggal 23 November 2023

<sup>10</sup> Interview diruangan kelas IV MI Ar-Raudlah pada tanggal 23 November 2023

yang dimana ruangan kelas satu tidak memuat 40 siswa jadi kelas 1 dibagi menjadi 2 kelas).<sup>11</sup>

Mengetahui problem tersebut, tentu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa serta dapat membantu kesulitan-kesulitan guru. Sebab apabila, suatu media tidak disesuaikan dengan zamannya akan menjadi persoalan tersendiri. Hal tersebut akan menyebabkan suatu pembelajaran kurang menarik, guru kesulitan untuk mengkondisikan peserta didik, peserta didik akan menjadi ramai sendiri dikarenakan siswa tidak tertarik untuk belajar.<sup>12</sup>

Berdasarkan uraian dan problem yang terdapat pada latar belakang tersebut, maka dalam penelitian ini menghasilkan suatu inovasi baru tentang pengembangan yang disesuaikan dengan permasalahan yang ada yaitu membuat suatu media peta timbul. Dengan itu, maka peneliti akan melakukan penelitian pengembangan media peta timbul pembelajaran pada mata pelajaran IPAS tepatnya materi kekayaan budaya indonesia. Maka dari itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Peta Timbul Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Ar-Raudlah Karangpring Sukorambi Jember”**.

## **B. Fokus Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dengan rumusan masalah dari penelitian sebagai berikut:

---

<sup>11</sup> Observasi diruangan kelas IV MI Ar-Raudlah 23 November 2023

<sup>12</sup> Observasi diruangan kelas IV MI Ar-Raudlah 23 November 2023

1. Bagaimana Proses Pengembangan Media Peta Timbul Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Ar-Raudlah Karangpring Sukorambi Jember?.
2. Bagaimana Kelayakan Media Peta Timbul Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Ar-Raudlah Karangpring Sukorambi Jember?.

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, Adapun tujuan penelitian dari peneliti ini yaitu:

1. Mengetahui proses Pengembangan Media Peta Timbul Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Ar-Raudlah Karangpring Sukorambi Jember.
2. Mengetahui kelayakan Media Peta Timbul Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Ar-Raudlah Karangpring Sukorambi Jember.

### D. Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi pada produk di antaranya:

1. Bahannya ialah:
  - a. Kertas bekas
  - b. Tepung kanji atau tapioca
  - c. Lem fox atau lem rajawali
  - d. Air
  - e. Cat air
  - f. Triplek 1 (Panjang: 106 cm dan tinggi: 75 cm)
  - g. Cat kayu
  - h. Engsel pintu
  - i. Roda box

j. Handle jendela

k. Paku

2. Alat yang digunakan yaitu:

a. Gunting

b. Timba kecil

c. Pensil

d. Kuas

e. Tempat cat

f. Peta Indonesia

g. Palu

h. Gergaji

i. Penggaris

3. Bentuk

a. Bentuk peta timbul menyerupai peta yang menonjol menyerupai keadaan sebenarnya.

b. Bentuk wadah dari peta timbul menyerupai permainan Jumanji tetapi perbedaannya hanya ada pada rodanya karna untuk mempermudah dalam membawanya.

4. Kesan estetikanya

a. Di peta timbul sendiri warna dasarnya berwarna biru karna tersebut berhubungan dengan air atau laut.

b. Warna pintu kuning berisi soal- soal dan *phanishment* (Hukuman) artinya berhati hati dalam mengerjakan dan harus teliti.

c. Warna pintu hijau didalamnya berisi reward (Keberuntungan) gambar A dan materi pembelajaran artinya keberuntungan .



- d. Discover depan box akan diberi warna sesuai dengan kriteria anak SD/MI seperti warna mejikuhibiniu dan ditambahkan gambar-gambar kebudayaan yang ada di Indonesia.

### **E. Pentingnya Penelitian**

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif yang menarik perhatian siswa maka pembelajaran akan lebih aktif dan bersemangat dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran IPAS. Berdasarkan uraian di atas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini di antaranya:

#### **1. Bagi Siswa**

- a. Akan memberikan motivasi, antusias, semangat, partisipasi aktif suasana belajar yang kondusif inovatif serta kreatif sehingga pembelajaran tidak akan monoton dan untuk meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar.
- b. Dapat membantu siswa dalam mengatasi sebuah masalah atau kesulitan-kesulitan yang dialaminya melalui pembelajaran yang digunakan media sesuai dengan kebutuhan mereka seperti sering ngantuk ngantuk, jemu dll.

#### **2. Bagi Guru**

Akan memberikan sebuah pandangan bagi guru bahwasannya penggunaan media akan memberikan pengaruh terhadap suatu proses belajar mengajar sehingga dapat memotivasi guru dan refrensi bagi guru untuk mengembangkan media peta timbul sesuai kebutuhan siswanya.

### 3. Bagi Sekolah

Penelitian ini untuk menjadi evaluasi dan masukan untuk menentukan suatu kebijakan dalam pembelajaran. Dengan pertumbuhan karakter siswa karena siswa memiliki kemampuan yang berbeda- beda.

### 4. Bagi Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember

Penelitian ini diharapkan untuk memberikan kontribusi baru bagi mahasiswa UIN Kiai Achmad Siddiq Jember khususnya Fakultas dan Ilmu Keguruan sebagai tambahan literatur referensi yang berkaitan dengan pengembangan peta timbul.

### 5. Bagi Peneliti selanjutnya

Memberikan wawasan terbaru kepada peneliti tentang tata cara untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran, sehingga hal ini tentunya akan menjadi refleksi bagi peneliti untuk menciptakan suatu karya media pembelajaran yang terbaik dengan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga siswa dapat belajar dengan baik.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian**

### 1. Asumsi pengembangan perangkat media peta timbul yaitu diantaranya:

- a. Media peta timbul mampu meningkatkan hasil belajar siswa untuk dapat aktif dalam proses pembelajaran dikarenakan usia siswa SD/MI ialah usia yang membutuhkan operasional konkret.
- b. Media peta timbul ini diharapkan untuk mempermudah siswa belajar dalam mata Pelajaran IPAS terutama pada materi kekayaan budaya Indonesia.

- c. Media peta timbul dalam pembelajaran IPAS dapat menyebabkan interaksi multi arah yaitu antara guru (Pembawa pesan dalam pembelajaran) dengan siswa (Penerima pesan), media dan juga materi.

## 2. Keterbatasan

- a. Media peta timbul hanya berjumlah satu, sehingga berdampak kurang mengkoordinir keseluruhan siswa memakan waktu apabila mencoba satu satu persatu.
- b. Keterbatasan dalam membawa media sehingga tidak cukup 1 orang yang membawanya.
- c. Membutuhkan biaya yang tidak sedikit.
- d. Media pembelajaran ini dikembangkan hanya di uji cobakan di kelas IV MI Ar-Raudlah
- e. Membutuhkan ruangan kelas yang cukup luas.
- f. Materi yang dikembangkan hanya berfokus pada satu pertemuan mata Pelajaran IPAS topik kekayaan budaya Indonesia di kelas IV MI Ar-Raudlah.
- g. Penyesuaian pengembangan media hanya diuji untuk tahap proses pengembangan dan kelayakan.

## G. Definisi Istilah

Definisi istilah disini memiliki tujuan untuk menegaskan pengertian yang dijelaskan. Berdasarkan uraian tersebut maka definisi istilah pengembangan ini diantaranya:

### 1. Pengembangan Media

Pengembangan media pembelajaran dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Pengembangan media ialah suatu proses peningkatan berbagai

jenis media kreatif baik itu media cetak, di gital, sosial. Tujuannya pengembangan media dapat bervariasi tergantung materi yang diajarkan, menarik minat belajar siswa, membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa dan mempermudah siswa dalam antusias, motivasi, partisipasi aktif memahami mata pelajaran dan juga guru dalam mentransfer materi atau informasi pada proses pembelajaran berlangsung.

## 2. Peta Timbul

Peta timbul ialah peta yang di buat dengan elemen-elemen menonjol yang serupa dengan bentuk permukaan sebenarnya. Tujuannya peta timbul disini representasi melalui gambar dari suatu daerah untuk memberikan gambaran yang lebih jelas seperti batas daerah, yang menunjukkan permukaan daratan serta lautan serta bagian peta yang hanya menggambarkan bagian terpenting saja. Peta timbul terbuat dari bubur kertas yang dirancang di atas kayu triplek yang berguna untuk memudahkan siswa dalam membaca peta dan memotivasi peserta didik.

## 3. Materi IPAS Kekayaan Budaya Indonesia

IPAS singkatan dari IPA DAN IPS. IPAS ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk hidup, benda mati serta kehidupan manusia yang berinteraksi dengan lingkungan. Materi kekayaan budaya Indonesia yang di maksud dari hasil penelitian yaitu materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV yang berfokus pada budaya yang ada di Indonesia.

Pada peerapan pembelajaran penggunaan media peta timbul ini di support dengan penggunaan/penerapan strategi pembelajaran berupa Cooperatif Learning tipe Jigsaw melalui langka-langkah sebagai berikut:

a) Langkah pertama persiapan. b) Langkah kedua adalah pembentukan

kelompok. c) Langkah ketiga yaitu diskusi kelompok. d) Langkah keempat Pada langkah ini semua kelompok secara bergantian kedepan mencari, menggabungkan gambar dan menempelkan hasil temuan gambar ke peta timbul berdasarkan wilayahnya. e) Langkah kelima presentasi. f) Langkah keenam adalah evaluasi. g) Langkah ketujuh adalah penutup yang didominasi dengan kegiatan pemberian apresiasi.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Terdahulu

1. Penelitian yang diteliti Ery Rahmawati<sup>1</sup>, Galuh Kartika Dewi yang berjudul —Penerapan Media Pembelajaran Peta Tiga Dimensi Melalui Pembelajaran Tutor Sebaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Banjaran Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik. Penelitian ini dilatar belakangi oleh kemampuan siswa kelas Kelas IV SDN Banjaran Driyorejo-Gresik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar yang sudah ditentukan.<sup>13</sup>

Tujuannya yaitu mendeskripsikan hasil belajar IPS dan keaktifan siswa setelah menerapkan media pembelajaran melalui tutor sebaya pada siswa kelas IV SDN Banjaran Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik. Dari masalah tersebut dilakukan perbaikan pembelajaran dengan dua siklus dalam menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan media pembelajaran peta tiga dimensi melalui pembelajaran tutor sebaya. Ada empat tahap dalam setiap siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan kegiatan refleksi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari pra siklus 62,12 ke siklus I sebesar 75,19, dan hasil siklus II mencapai 84,14. Ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal juga mengalami peningkatan dari pra siklus 23,81% ke siklus I 62,12% ke

---

<sup>13</sup> Rahmawati dan Kartika, —Penerapan Media Pembelajaran Peta Tiga Dimensi Melalui Pembelajaran Tutor Sebaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Banjaran Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresikl, STKIP PGRI Sidoarjo Jurnal ilmiah Mandala Education, Vol. 6 No.2 Oktober (2020)

siklus II sebesar 92,31%. Aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan dari pra siklus sebesar 51% kemudian siklus I 72% dan siklus II mencapai 87 %. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran peta tiga dimensi melalui pembelajaran tutor sebaya dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDN Banjaran kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik.

Orisinalitasnya mendeskripsikan hasil belajar IPS dan keaktifan siswa setelah menerapkan media pembelajaran melalui tutor sebaya pada siswa kelas IV SDN Banjaran Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik. Materi indah keberagaman negeriku subtema indahny keberagaman budaya dimana kurikulum yang digunakan masih tematik serta metode yang digunakan PTK

2. Penelitian yang dilakukan oleh I Putu Yogi Pratama Putra dengan judul —Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Proyek Pembuatan Peta Timbul Muatan Materi IPS Kelas V SDN 2 Bongkasa Pertiwil.<sup>14</sup>

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pengembangan media pembelajaran berbasis proyek pembuatan peta timbul siswa agar lebih mudah memahami materi tentang peta melalui peta timbul. Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis proyek pembuatan peta timbul, sebagai salah satu untuk menunjang proses belajar mengajar siswa pada muatan materi IPS.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan pembuatan peta timbul di kelas V SDN 2

---

<sup>14</sup> Pratama, —Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Proyek Pembuatan Peta Timbul Muatan Materi Ips Kelas V Sd N 2 Bongkasa Pertiwi, thesis, Universitas Pendidikan Ganesha Undiksha Repository Oktober (2023).| <http://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/17930>

Bongkasa Pertiwi. Penelitian ini mengikuti model pengembangan ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dalam proses pengumpulan data, digunakan metode observasi, wawancara, angket, dan evaluasi hasil karya. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, deskriptif kualitatif, dan statistik inferensial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran peta timbul yang dikembangkan memiliki validitas tinggi dengan persentase: 87,5% dari ahli rancang bangun, 90% dari ahli materi pembelajaran, 87,5% dari ahli desain pembelajaran, 88,63% dari ahli media pembelajaran, 90% dari uji coba perorangan, 91,6% dari uji coba kelompok kecil, dan 88,6% dari uji coba lapangan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran peta timbul yang dikembangkan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas V SDN 2 Bongkasa Pertiwi.

Orisinalitasnya untuk merancang media pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan pembuatan peta timbul di kelas V SDN 2 Bongkasa Pertiwi. Materi Peta kurikulum yang digunakan masih K13. Penelitian ini mengikuti model pengembangan ADDIE Data yang terkumpul dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, deskriptif kualitatif, dan statistik inferensial.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Aas Sukaesti, et al., dengan judul —Penggunaan Media Peta Timbul Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan

Hasil Belajar IPS Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesial.<sup>15</sup>

Penelitian ini melatar belakangi siswa hanya mendengarkan penjelasan, menulis, dan menghafal materi yang diajarkan. Dari kondisi ini dapat diketahui bahwa siswa hanya menjadi subjek pembelajaran dengan ditandai minimnya aktivitas siswa dalam memahami materi melalui kegiatan yang bervariasi. Permasalahan belajar siswa di SDN Cikubang khususnya kelas IV adalah menganggap IPS sebagai ilmu hafalan dan tidak memiliki makna dalam kehidupan mereka. Hal ini menjadi salah satu kelemahan pelajaran IPS di Sekolah Dasar.

Tujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media peta timbul dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa Hasil pengamatan di kelas IV SDN Cikubang selama pelajaran IPS menunjukkan bahwa penelitian ini berawal dari rendahnya prestasi belajar siswa. Dari 19 siswa, hanya 6 siswa (39,4%) yang berhasil mencapai standar kelulusan. Penyebab utamanya adalah kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran, yang masih terpaku pada metode klasik. Selain itu, siswa kurang berminat dan tidak fokus selama pelajaran, terlihat dari ketidak aktifan mereka. Untuk mengatasi masalah ini, digunakan media peta timbul yang diyakini dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS.

---

<sup>15</sup> Aas Sukaetin, Ria Kurniasari, dan Wawan Eka Setiawan, —Penggunaan Media Peta Timbul Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ips Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia,l *Jurnal UNSAP* 1 (2022), <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/saee/article/view/204>.

Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain Kemmis dan Mc. Taggart, yang melibatkan siklus berulang. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas dan Prestasi belajar siswa mengalami transformasi signifikan setelah diperkenalkan dengan media peta timbul. Pada Siklus I, jumlah siswa yang mencapai standar kelulusan melonjak menjadi 9 orang (47,3%). Pada Siklus II, terjadi peningkatan luar biasa di mana seluruh 19 siswa (100%) berhasil memenuhi kriteria kelulusan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media peta timbul dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Cikubang, Kecamatan Pamulihan, Kabupaten Sumedang.

Orisinalitasnya untuk mengetahui apakah penggunaan media peta timbul dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa Hasil pengamatan di kelas IV SDN Cikubang selama pelajaran IPS menunjukkan bahwa penelitian ini berawal dari rendahnya prestasi belajar siswa. Materi yang diajarkan keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia menggunakan K13. Metode yang digunakan PTK dengan desain Kemmis dan Mc. Tanggart.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Sumultiani et all dengan judul —Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Peta Timbul Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV SDI Kampung Mejangl.

Penelitian ini, melatar belakangi kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS banyak murid yang kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran berlangsung karena kurangnya kreatifitas guru dalam menyampaikan pelajaran yang menyenangkan.

Tujuan penelitian ini, untuk mengungkap efek ajaib dari penggunaan media peta timbul terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas IV di SDI Kampung Mejang. Penelitian ini tersebut menggunakan desain kuantitatif metodenya eksperimen serta menggunakan pendekatan pra-eksperimen ala "One-Group Pretest-Posttest," penelitian ini melibatkan 20 siswa kelas IV sebagai subjek penelitian. Alat yang digunakan mencakup tes esai, lembar observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis melalui metode uji t-test untuk mendapatkan hasil yang mendalam.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa tingkat aktivitas siswa melonjak dari 68% saat pretest menjadi 88% saat posttest. Uji t-test menunjukkan thitung = -8,46 dengan derajat kebebasan (dk) = 18. Karena thitung < ttabel (thitung = -8,46 < ttabel = 2,101), dan -thitung < -ttabel (-thitung = -8,46 < -ttabel = -2,101), H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan media peta timbul memberikan dampak positif pada pembelajaran IPS. Prestasi belajar siswa pada topik perubahan kenampakan bumi di kelas IV SDI Kampung Mejang Kabupaten Gowa terbukti lebih baik dengan menggunakan media tersebut dibandingkan tanpa media tersebut.<sup>16</sup>

Orisinalitasnya untuk mengungkap efek ajaib dari penggunaan media peta timbul terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas IV di SDI Kampung Mejang. Penelitian ini tersebut menggunakan desain kuantitatif

---

<sup>16</sup> Sumultiani, Arifin, dan Muchtar, —\_Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Peta Timbul Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV SDI Kampung Mejang". Universitas Muhammadiyah Makassar Compass: Journal of Education Volume 1 Nomor 2, Oktober (2023) file:///C:/Users/USER/Downloads/\_397.+ARTIKEL+SUMULTIANI+(321-324).pdf

metodenya eksperimen serta menggunakan pendekatan pra-eksperimen ala "One-Group Pretest-Posttest,".

5. Penelitian yang diteliti oleh Eko Mauludin Subianto, Amaluddin Kasdi, Waspodo Tjipto Subroto dengan judul —Pengembangan peta 3D pada tema tempat tinggalku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDI.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh selama ini proses pembelajaran kebanyakan masih menggunakan paradigma yang lama dimana guru memberikan pengetahuan kepada siswa yang pasif. Guru mengajar dengan metode konvensional dan mengharapkan siswa duduk, diam, dengar, catat dan hafal sehingga. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menjadi monoton Tujuan dari penelitian tersebut ialah untuk mendeskripsikan kelayakan yang telah dikembangkan dan untuk mendeskripsikan efektifitas media peta 3D. Metode yang digunakan R&D serta model yang digunakan Thiagarajan 4D (Pendefinisian, perancangan, pengemanga dan penyebaran).

Hasil penelitian tersebut yaitu validator ahli media memberikan presentase 92,5% (Kategori sangat baik), Validator ahli materi memberikan 90% (Kategori sangat baik), kelas eksperimen memberikan presentase 78,3750 lebih tinggi ketimbang kelas control dengan presentas 67,6923. Jadi media 3D efektif meningkatkan hasil belajar.<sup>17</sup>

Orisinalitas dari penelitian tersebut ialah untuk mendeskripsikan kelayakan yang telah dikembangkan dan untuk mendeskripsikan

---

<sup>17</sup> Subianto, Kasdi, dan Waspodo, —Pengembangan peta 3D pada tema tempat tinggalku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDI, Universitas Negeri Surabaya Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian Vol 5, No 3, September (2019)  
file:///C:/Users/USER/Downloads/6096-Article%20Text-18019-1-10-20191030-1.pdf

efektifitas media peta 3D. Materi pembelajaran tema tempat tinggal menggunakan kurikulum K13 Metode yang digunakan R&D serta model yang digunakan Thiagarajan 4D (Pendefinisian, perancangan, pengemanga dan penyebaran).

**Tabel 2. 1 Persamaan dan perbedaan**

No	Pengarang dan judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Ery Rahmawati <sup>1</sup> , Galuh Kartika Dewi dengan judul —Penerapan Media Pembelajaran Peta Tiga Dimensi Melalui Pembelajaran Tutor Sebaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Banjaran Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresikl.	Media pembelajaran peta timbul	Materi pembelajaran Metode penelitian Pembelajaran IPS Subjek penelitian Objek penelitian
2	I Putu Yogi Pratama Putra (2023) dengan judul —Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Proyek Pembuatan Peta Timbul Muatan Materi Ips Kelas V Sd N 2 Bongkasa Pertiwil.	Media pembelajaran peta timbul Metode penelitian RnD Model pengembangan ADDIE	Materi pembelajaran Pembelajaran IPS Subjek penelitian Objek penelitian
3	Aas Sukaesti, et al. (2022) dengan judul —Penggunaan Media Peta Timbul Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ips Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia	Media pembelajaran peta timbul	Materi pembelajaran Metode penelitian Pembelajaran IPS Subjek penelitian Objek penelitian
4	Sumultiani et all (2023) dengan judul —Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Peta Timbul Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV SDI Kampung	Media pembelajaran peta timbul	Materi pembelajaran Metode penelitian Pembelajaran IPS Subjek penelitian Objek penelitian

	Mejangl.		
5	Eko Mauludin Subianto, Amaluddin Kasdi, Waspodo Tjipto Subroto 2019 dengan judul —Pengembangan peta 3D pada tema tempat tinggalku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD.	Metode R&D. Variabel Y 3D atau peta timbul	Model yang digunakan penelitian terdahulu pengembangan modifikasi Borg dan Gall menggunakan 7 langkah Subjek kelas IV SD/MI. Materi terdahulu tema tempat tinggalku bentuk muka bumi di daratan.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan di atas maka penelitian yang akan peneliti lakukan ini lebih berfokus pada pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV menggunakan peta timbul menggunakan kurikulum Merdeka. Bertujuan untuk bagaimana proses dari pengembangan media itu sendiri serta bagaimana kelayakan media untuk digunakan dalam pembelajaran yang dilakukan melalui uji coba produk. lalu novelty dalam penelitian terletak pada subjek penelitian dan juga berfokus pada media pembelajaran Metode yang digunakan R&D model ADDIE.

## B. Kajian Teori

### 1. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari Bahasa latin ialah bentuk jamak dari —mediuml yang berarti perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang digunakan untuk perantara menyampaikan informasi dari guru kepada siswa agar dapat

termotivasi serta dapat mengikuti proses pembelajaran dengan semangat dan terinspirasi.<sup>18</sup>

Media pembelajaran menurut Omar Hamalik ialah segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan pembelajaran sehingga dapat merangsang minat, pikiran dan perasaan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.<sup>19</sup>

Gagne dan Briggs berpendapat bahwa sebenarnya arti media pembelajaran itu tidak memiliki makna yang standar. Sewaktu -waktu media merujuk pada arti sebagai berikut:

- 1) Mode Sensori: Alat-alat indra yang berfungsi sebagai penerima pesan pembelajaran (mata, telinga, dan sebagainya).
- 2) Jalur Komunikasi: Alat-alat indra yang mengoperasikan berbagai perangkat komunikasi (visual, pendengaran, perabaan, kinestetik, penciuman, dan sebagainya).
- 3) Jenis Rangsangan: Perlengkapan yang bukan merupakan mekanisme komunikasi, seperti kata-kata lisan (suara langsung atau rekaman), penyajian teks (tertulis dalam buku atau di papan tulis), gambar bergerak (video atau film).
- 4) Media: Perangkat fisik yang digunakan untuk komunikasi (buku, bahan cetak seperti tulisan, naskah yang terprogram, komputer, slide, film, video, dan sebagainya).<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup> Hasan et al., *Media Pembelajaran.*, CV Tahta Media Grup, (2021) Hal: 85

<sup>19</sup> Ilham et al., *Media Pembelajaran.*, Yogyakarta Jejak Pustaka Anggota IKAPI No. 141 (2021)

<sup>20</sup> Yaumi, —*Media Pembelajaran.*l, Publication UIN Alaluddin Makasar, (2017)

<https://core.ac.uk/download/pdf/198226578.pdf>

## b. Fungsi Media

Fungsi media apabila digunakan perorangan atau kelompok yang jumlahnya besar memuat pesan untuk menyampaikan kepada siswa. Media akan berjalan dengan baik apabila dalam proses penyampaian tersebut digunakan secara pemrograman atau kelompok seperti:

- 1) Sebagai alat untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Sebagai elemen dalam jaringan komponen yang saling berinteraksi untuk menghasilkan situasi belajar yang ideal.
- 3) Mempercepat kualitas aliran ilmu dalam proses belajar-mengajar.
- 4) Mengubah materi pelajaran yang abstrak."<sup>21</sup>

## c. Jenis Pengelompokan Media Pembelajaran

Pada perkembangan media saat ini sudah menemukan penggunaan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam memahami Pelajaran. Kenapa dibutuhkan media? Karna dalam satu kelas karakteristik siswa beragam maka disitu guru perlu menggunakan multimedia dalam pengajarannya. Di bawah ini pengkategorian perkembangan media tradisional dan modern diantaranya:

### 1) Media Tradisional meliputi:

- a) Pengelihatan hening yang dibayangkan yaitu proyeksi bahan atau benda yang tidak tembus pandang, memproyeksikan gambar kelayar, film strips.

---

<sup>21</sup> Nurfadhillah, Septy "*MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran.*l ,Tangerang Jejak Publisher CV Jejak Anggota IKAPI (2021) Hal:29

- b) Pengelihatn yang tidak dibayangkan seperti: Gambar, poster, grafik, papan pengumuman dan papan tulis
  - c) Audio yaitu rekaman piringan, pita kaset dan reel
  - d) Penyajian multimedia ialah: slide plus suara, radio dan multi-image
  - e) Pengelihatn dinamis yang diproyeksikan ialah film, televisi dan radio.
  - f) Cetak seperti: koran, modul, buku cerita, dan majalah
  - g) Permainan yaitu teka teki, ular tangga, papan permainan dan simulasi.
  - h) Realita ialah model, specime, dan maniomulatif
- 2) Media Modern**
- a) Media berbasis jarak jauh seperti televon dan kuliah online.
  - b) Media berbasis mikroprosesor yaitu: permnan dikomputer, interaktif daan compact disc.

Dari penjelasan di atas intinya media dikelompokan menjadi dua yaitu modern dan tradisional. Arti media tradisional media yang sudah berbasis visual dan audio yang belum dikemas kedalam yang berhubungan dalam computer. Nah sedangkan media modern ialah media yang telah dihubungkan dengan sistem prosesor atau computer.<sup>22</sup>

Dari definisi para ahli di atas dapat diambil kesimpulannya bahwa media pembelajaran semua sesuatu yang menyangkut pelajaran guna untuk menyalurkan informasi pesan (guru) yang

<sup>22</sup> Saleh et al , "*Media Pembelajaran*", *Makasar CV.Eureka Media Aksara (2022) Hal:37-38.*

dapat memikat minat, perhatian serta pikiran penerima informasi (siswa) untuk mencapai sebuah tujuan. Media akan berjalan dengan baik apabila dalam proses penyampaian tersebut digunakan secara pemrograman atau kelompok seperti sebagai sarana, komponen yang saling berhubungan mempercepat kualitas serta menyangkuni materi pembelajaran. Media dikategorikan menjadi dua ialah 1. Media tradisional: koran, gambar, kaset. 2. Media modern: Laptop, computer serta telvon.

## 2. Peta Timbul

### a. Peta Timbul

Peta ialah gambaran peta yang dikonves menjadi bumi yang diperkecil seperti kenampakan aslinya, Semisal apabila dilihat memanjang dari atas dibua dibidang datar serta peta tidak hanya sebuah perkakas biasa dalam menyampaikan petunjuk ruang, tetapi juga seperti sebatang tongkat ajaib yang membimbing petualang melalui lanskap yang tak terduga. Dengan fungsinya ini, adalah sangat penting untuk memperkaya peta dengan beragam elemen tambahan. Hal ini bertujuan untuk merangsang imajinasi dan memudahkan petualang dalam membaca atau mengoperasikan peta timbul ini, seolah-olah mengikuti jejak-jejak rahasia di dunia yang tidak terlihat.<sup>23</sup>

Peta timbul atau peta tiga dimensi (3D) merupakan replika nyaris sempurna dan bahan yang serupa dengan realitas geografis di

<sup>23</sup> Yoyok Rahayu Basuki, *Dasar Survei Dan Pemetaan* (Azar Publisher Perum Bumi Mondoroko Raya BA 103 Malang, (2020), <https://pdfs.semanticscholar.org/9642/924d69e47d2aaaa01c9884a402c34a7bf13f.pdf><https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/viewFile/8975/6535>.

permukaan bumi. Dibuat dengan teknik bayangan tiga dimensi, sehingga menghasilkan representasi yang nyata dari bentuk muka bumi, membuat gunung terlihat menonjol, sementara dataran rendah tampak lebih terbuka rendah serta dataran lembah nampak di bawahnya. Adapun manfaat dan fungsinya ialah bisa menunjukkan posisi, lokasi, jarak, arah, bentuk permukaan muka bumi. Juga mempunyai karakteristik yang sesuai dengan kenyataan, jarak peta dikalikan dengan skala, tidak membingungkan, penyajiannya lengkap rapi, bersih serta indah. Memberikan pengalaman baru yang nyata bagi siswa dengan menumbuhkan rasa ingin tahu serta berusaha dengan sendirinya yang menumbuhkan pengetahuan bagi siswa merupakan keunggulan dari peta timbul.<sup>24</sup>

#### **b. Cara Pembuatan Peta Timbul**

Cara membuat peta timbul yaitu:

- 1) Sobek kertas menjadi sobekan kecil kecil lalu masukan kedalam ember.
- 2) Kemudian masukkan air dengan ukuran lebih tinggi dari tumpukan kertas yang ada didalam ember. Diamkan kertas samapai satu hari tergantung kebutuhan semisal butuh cepat diamkan sekitar 3 jam. Lalu gunakan tangan untuk mensobek kertas sampai kertas hampir hancur. Kira kira mengaduk sampai 15 menit.
- 3) Jika kertas merasa hancur seperti bubur kemudian saring hanya diambil bubur kertasnya lalu airnya dibuang.

---

<sup>24</sup> Wicaksono, —Pengembangan Perangkat Media Audio Peta Timbul (Peradiotim) Materi Bentuk Muka Bumi Bagi Siswa Tunanetra Di Mtslb-A Yaketunis Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta (2016)

- 4) Selanjutnya bubur kertas dicampur dengan tepung tapioka diaduk sampai tercampur semua.
- 5) Apabila siap ambil adonan kertas diambil menggunakan tangan lalu ditaruk di atas triplek yang sudah membentuk box.
- 6) Garis triplek tersebut agar mudah membentuk peta. Apa bila sudah menggaris Langkah selanjutnya membentuk peta sesuai dengan gambar.
- 7) Menggambar peta sudah selesai berikan lem fox pada gambar tersebut. Lalu menempelkan bubur kertas keatas gambaran peta yang ada di atas triplek. Kemudian jemur di bawah teriknya matahari sampai keras. Apabila sudah kering selanjutnya tahap pengecattan (warna biru untuk laut, kuning untuk dataran tinggi hijau dataran rendah serta orenye untuk dataran yang lebih tinggi. Keringkan cat lalu tempelkan stiker kebudayaan di cover box dan selesai. Berikut ini adalah link pembauatan peta timbul yang dapat diakses:

([https://drive.google.com/drive/folders/1f1dz6i\\_PlAxz0yxVQZOIFvN70r0pTVN](https://drive.google.com/drive/folders/1f1dz6i_PlAxz0yxVQZOIFvN70r0pTVN)).<sup>25</sup>

### 2.1 Gambar Peta Timbul



## 3. Sintak Penerapan Media Model Kooperatif Learning

Cooperative learning ialah model pembelajaran dengan memberikan tugas pada peserta didik yang lebih pandai dalam sebuah grup kecil yang

<sup>25</sup> —Membuat Peta Timbul Dengan kertas Koran Bekas. | Blog Materi Pembelajaran Geografi (2024) <https://bloggeografi.id/>

hasilnya akan dipresentasikan kepada grup lain di dalam kelas. Adanya tujuan yang wajib dicapai. Pembelajaran kooperatif ialah model pembelajaran dengan memakai sistem pengelompokan mungil, yaitu antara empat hingga enam orang yang memiliki latar belakang yang tidak sama, kemampuan akademik, jenis kelamin, suku, ras, budaya yang tidak sama atau bisa dianggap menggunakan tidak sejenis. Sistem evaluasi dilakukan terhadap segerombolan bukan individu. Setiap grup akan menerima reward (penghargaan) Bila gerombolan tersebut mampu memberikan prestasi yang dipersyaratkan pada pembelajaran grup. menggunakan demikian setiap anggota grup akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan positif itulah yang selanjutnya akan memunculkan perilaku tanggung jawab individu terhadap grup dan keterampilan pada setiap anggota kelompok. Setiap individu akan saling berinteraksi serta saling membantu antar individu lainnya, mereka akan memotivasi buat keberhasilan grup sehingga setiap individu akan mempunyai kesempatan yang sama untuk menyampaikan kontribusi demi keberhasilan kelompok.<sup>26</sup>

Tipe-tipe kooperatif learning diantaranya (1) *Student Teams Achievement Division* (STAD) (Pembagian Pencapaian Tim Siswa), (2) *Teams Games Tournament* (TGT) (Turnamen Game Tim), dan (3) *Jigsaw* (Teka-teki). Dua diantara yang lain adalah termasuk kurikulum komprehensif yang dirancang untuk digunakan dalam mata pelajaran khusus pada tingkat kelastertentu, yaitu: (4) *Cooperative Integrated*

---

<sup>26</sup> Amalia dkk., "Model Pembelajaran Kooperatif".Semarang Cahya Ghani Recovery, (2023) Hal:11

*Reading and Composition* (CIRC) (Mengarang dan Membaca Terintegrasi yang Kooperatif), (5) *Team Accelerated Instruction* (TAI) (Percepatan Pengajaran Tim) kelima tipe kooperatif learning di atas ini melibatkan penghargaan tim, tanggung jawab individual, dan kesempatan sukses yang sama, tetapi dengan cara yang berbeda.<sup>27</sup>

Penelitian ini menggunakan strategi pembelajaran kooperatif learning tipe jigsaw. Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari kelompok belajar heterogen dengan 5-6 orang anggota yang menggunakan pola kelompok asal dan kelompok ahli. Tipe jigsaw mempunyai beberapa langkah– langkah sebagai berikut ini:

- a. Siswa dihimpun dalam satu kelompok yang terdiri dari 4-6 orang.
- b. Masing-masing kelompok diberi tugas untuk dikerjakan
- c. Para siswa dari masing-masing kelompok anggota baru, untuk mengerjakan tugas mereka, para siswa tersebut menjadi anggota dengan bidang-bidang merek yang telah ditentukan.
- d. Masing-masing perwakilan tersebut dapat menguasai materi yang ditugaskan, kemudian kembali ke kelompok masing-masing atau kelompok asalnya.
- e. Siswa diberi tes, hal tersebut untuk mengetahui apakah siswa sudah dapat memahami suatu materi.<sup>28</sup>

<sup>27</sup> Hayati, *Belajar dan pembelajaran berbasis kooperatif learning*. Magelang Graha Cendekia (2017)

<sup>28</sup> Putra, *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk sekolah dasar*. Graha indah E-11 gayung kebonsari Surabaya, CV Jagad media publishing (2021) Hal:16  
<https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=IVs5EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=>

Dari hasil pengertian di atas peta timbul dikonves menjadi bumi yang diperkecil seperti kenampakan aslinya terbuat dari koran bekas yang ditempel di atas triplek ditambah gambar dan tulisan sebagai penjelas. Media peta timbul ini menggunakan model kooperatif learning berbasis masalah karna model kooperatif learning lebih cocok dipakai dalam proses belajar berlangsung.

### 3. Materi Kekayaan Budaya Indonesia

Indonesia adalah kelompok gugusan kepulauan yang terdiri dari lebih dari 17.000 pulau, dihuni oleh sekitar 255 juta orang. Statistik ini menempatkan Indonesia di peringkat keempat di dunia dalam hal populasi. Jumlah yang luar biasa ini mencerminkan keragaman besar dalam hal budaya, etnis, agama, dan bahasa yang ada di negara ini. Keragaman ini menyulut semangat semboyan Bhinneka Tunggal Ika yang menerangkan tentang perbedaan yang tetap menyatu. Meskipun memiliki beragam suku, budaya, agama, dan kelompok, Indonesia masih bersatu. Ungkapan dari bahasa Jawa kuno ini menegaskan bahwa keragaman yang melekat dalam negeri kita adalah sumber kekayaan dan keelokan yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia yang unik. Wujud dari masing-masing kebudayaan itu diekspresikan oleh masyarakat di daerah dalam bentuk yang berbeda-beda. Namun, secara umum dapat dikelompokkan menjadi beberapa bentuk atau jenis wujud kebudayaan. Bentuk-bentuk budaya yang ada di Indonesia antara lain ialah:<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> Joyo, "IPAS Kelas IV", PT Margo Mitro Joyo, Hal 38-58.

### a. Rumah Adat

Rumah adat adalah rumah yang dibangun dengan bentuk wujud dan cara yang sama tanpa atau sedikit mengalami perubahan dari generasi ke generasi. Rumah adat tradisional sampai sekarang masih ada yang digunakan sebagai tempat tinggal, namun ada juga yang digunakan hanya untuk upacara adat. Rumah adat merupakan cerminan budaya yang terbentuk dari tradisi dalam masyarakat, seperti adaptasi atau cara hidup, ekonomi, dan religinya.<sup>30</sup>

Setiap daerah di Indonesia mempunyai rumah tradisional yang beragam berdasarkan wilayah dan sukunya. Misalnya, rumah gadang di sumatra barat, gapura candi bentar yang merupakan rumah adat bali, rumah joglo khas jawa tengah dan jawa timur, rumah panjang khas masyarakat kalimantan barat, dan sebagainya. Beberapa fungsi dari rumah adat adalah sebagai berikut:

- 1) Sebagai simbol filosofi
- 2) Sebagai identitas suku bangsa
- 3) Sebagai tempat tinggal (hunian)
- 4) Sebagai tempat acara adat
- 5) Sebagai rekam jejak budaya masa lalu.<sup>31</sup>

### b. Pakaian Traisional

Keragaman budaya Indonesia selanjutnya adalah Keragaman budaya Indonesia selanjutnya adalah pakaian adat. Pakaian adat ada yang digunakan untuk acara sehari-hari maupun

<sup>30</sup> Poerwaningtias et al., "*Rumah Adat Nusantara*". Repositori Institusi Kmementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, (2018) Hal: 1-3

<sup>31</sup> Hidayatullah, —Rumah Adat Dan Fungsi Sosialnya, Padang Universitas Mandala (2018)

untuk upacara-upacara adat. Pakaian adat di Indonesia memiliki berbagai fungsi penting dalam budaya dan kehidupan masyarakat.

Berikut adalah beberapa fungsi utama pakaian adat di Indonesia.

- 1) Penghormatan terhadap leluhur dan tradisi
- 2) Simbol status sosial
- 3) Ekspresi kreativitas dan seni
- 4) Identitas budaya
- 5) Daya tarik pariwisata.<sup>32</sup>

Beberapa contoh pakaian adat yang ada di Indonesia adalah sebagai berikut:

### 1) Kebaya

Kebaya merupakan pakaian adat yang populer di Indonesia, terutama di Jawa. Kebaya terdiri dari atasan berupa baju panjang yang dipadukan dengan rok atau kain panjang. Biasanya terbuat dari kain sutra atau brokat dengan hiasan sulam yang indah.

Kebaya digunakan oleh wanita sebagai simbol keanggunan dan kecantikan dalam berbagai acara adat, pernikahan, atau upacara resmi.

### 2) Baju kurung

Baju kurung adalah pakaian adat yang umum dijumpai di Indonesia, terutama di wilayah Sumatera dan Malaysia. Baju kurung terdiri dari atasan longgar dengan rok atau kain panjang, baju ini biasanya terbuat dari kain katun atau songket yang dihiasi dengan motif khas daerah setempat. Baju kurung digunakan oleh

---

<sup>32</sup> Restian, "Pendidikan Seni Rupa Estetik". Malang UMM Press (2020) Hal. 15

wanita sebagai pakaian sehari-hari, dalam acara adat, atau perayaan keagamaan.

### 3) Ulos

Ulos adalah pakaian adat yang berasal dari suku Batak di Sumatra Utara. Ulos memiliki makna yang mendalam dalam budaya Batak dan digunakan dalam berbagai acara adat, pernikahan, atau upacara keagamaan. Ulos terbuat dari kain tenun dengan motif tradisional yang unik dan memiliki simbolik tertentu, seperti kesuburan, keberuntungan, atau perlindungan. Ulos juga sering diberikan sebagai hadiah istimewa dalam upacara adat Batak.



**Gambar 2.2 penggunaan kain ulos**

### 4) Baju adat bali

Baju adat bali terdiri dari atasan berupa kemeja lengan panjang yang disebut baju kebaya dan kain panjang yang disebut kain sarung atau kain songket. Baju adat bali sangat beragam, tergantung pada status sosial dan tujuan pemakaiannya. Baju adat bali sering kali dihiasi dengan bordir, payet, atau songket dengan warna-warna cerah yang mencerminkan keindahan dan keceriaan budaya bali.

## 5) Baju adat Toraja

Baju adat Toraja berasal dari suku Toraja di Sulawesi Selatan. Pakaian adat Toraja terdiri dari kain panjang yang dibalut di bagian tubuh dan dikenakan dengan atasan berupa baju lengan panjang yang disebut baju bodo. Baju adat Toraja seringkali memiliki motif dan hiasan bordir yang rumit, mencerminkan kekayaan seni dan budaya masyarakat Toraja.<sup>33</sup>

### c. Tarian Adat

Setiap daerah di Indonesia memiliki tarian adat yang berbeda-beda. Tarian adat yang digunakan untuk menyambut tamu, merayakan panen, upacara keagamaan, bahkan upacara kematian. Contohnya adalah tari saudati dari daerah Aceh, tari andun dari Bengkulu, tari tandak dari Riau, tari tambun dan bungai dari Dayak. Beberapa tarian daerah yang ada di Indonesia adalah sebagai berikut.

#### 1) Tari saman asal Aceh

Tari saman adalah tarian daerah yang berasal dari Daerah Istimewa Aceh yang populer di dalam negeri sekaligus di mata dunia. Tarian ini biasanya dilakukan oleh banyak orang penari yang dilakukan dengan kombinasi gerakan duduk dan setengah sekaligus bernyanyi di atas panggung sambil menari menggunakan kostum berwarna-warni namun tetap senada dengan ikat kepala dan kain batik Aceh sebagai bawahan. Penari saman juga biasanya berhijab karena orang Aceh mayoritas

<sup>33</sup> Sukamti, *BPSC*. Jakarta Bumi Aksara (2019) Hal. 69-70

beragama Islam. Tarian ini dapat dimaknai sebagai bentuk kebersamaan dan kekompakan karena tariannya menuntut penari untuk kompak dan saling bekerja sama.

## 2) Tari tor tor asal Tapanuli Utara

Tari tor tor adalah tarian daerah yang berasal dari Sumatera Utara, tepatnya daerah Danau Toba di Tapanuli. Tarian suku Batak ini biasanya dilakukan pada ritual-ritual tertentu, yakni pesta pernikahan, kematian, syukuran, sampai upacara penyembuhan orang sakit. Tarian ini biasanya juga diiringi oleh alat musik tradisional, yakni magondangi. Penari biasanya menggunakan kostum tari yang terbuat dari kain tenun songket khas Batak dengan ikat kepala. Makna dari tarian ini adalah sebagai media komunikasi antara yang masih hidup dengan para leluhur mereka sebagai penyemangat jiwa.

## 3) Tari Piring Asal Minangkabau

Tari piring adalah tarian daerah yang berasal dari minangkabau (Sumatera barat) yang memiliki ciri khas penari membawa piring saat menari. Tarian ini biasanya terdiri atas 3 sampai 5 orang dengan diiringi alunan alat musik tradisional minangkabau, Bonang, dan Saluang. Penari biasanya menggunakan kostum khas minangkabau dengan tiga kepala yang meruncing, gelang gucing di kaki dan membawa dua hingga tiga piring di tangannya. Tari piring memaiki makna simbolis dan persembahan panen kepada sang pencipta in ada merentuk syukur masyarakat minangkabau atas rezeki yang tuhan berikan.

#### 4) Tari turuk laggai asal Mentawai.

Tari turuk Taggai adalah tarian daerah yang berasal dari mentawai. Sumatra Barat yang terinspirasi dari gerakan hewan yang ada di alam, seperti burung, ular, ayam, hingga monyet. Tarian ini biasanya juga diiringi dengan alat musik tradisional mentawai, yakni gendang gajeuma dan uliat. Kostum penari turuk laggai sangatlah unik karena hanya menggunakan kain penutup kemaluan dan ikat kepala yang khas dengan nuansa alam liar. Tarian ini memiliki makna tari keseharian Masyarakat kepulauan Mentawai yang mayoritas adalah pemburu, sehingga banyak gerakan tarian meniru gerakan Binatang. Biasanya tarian ini dilakukan untuk ritual upacara pengobatan.



**Gambar 2.3 Tari turuk laggai**

#### 5) Tari Ronggeng Blantek Asal Betawi

Tari ronggeng blantek adalah tarian daerah dari etnis Betawi (DKI Jakarta) yang memiliki tempo cepat dengan gerakan yang energik. Tarian ini biasanya terdiri atas penari perempuan yang diiringi dengan alat musik tradisional Betawi, yakni terompet, trombone, baritone, gendang, gong, simbal, dan tehyan. Penarinya biasanya menggunakan kostum dengan warna-warna cerah seperti hijau, kuning, dan merah, dengan hiasan kepala

bunga yang berwarna-warni. Tarian ini biasanya dilakukan untuk menyambut tamu undangan dalam acara-acara.



**Gambar 2.4 Tari ronggeng blantek** <sup>34</sup>

#### d. Senjata Tradisional

Indonesia memiliki beragam senjata tradisional yang merupakan bagian penting dari warisan budaya dan sejarah bangsa. Senjata-senjata tradisional ini mencerminkan keberagaman etnis, suku bangsa, dan kekayaan budaya di Indonesia. Berikut adalah beberapa contoh senjata tradisional di Indonesia.

##### 1) Mandau

Mandau adalah senjata tradisional dari suku dayak di Kalimantan, mandau adalah sejenis pedang yang memiliki bilah melengkung dengan bagian belakang yang lebar dan tajam. Senjata ini digunakan untuk keperluan pertahanan diri, berburu, dan sebagai simbol status sosial dalam masyarakat dayak.



**Gambar 2.5 suku Dayak**

<sup>34</sup> Hasanah et al, Buku pendamping siswa cerdas IPS.Jakarta Bumi Aksara (2021) Hal: 56

## 2) *Parang*

Parang adalah senjata tradisional yang berasal dari suku madura di Jawa Timur. Parang adalah sejenis pedang dengan bilah lebar dan melengkung. Senjata ini digunakan oleh suku Madura sebagai senjata perang dan pertanian seperti memotong padi.

## 3) **Keris**

Keris adalah senjata tradisional yang sangat terkenal di Indonesia. Keris memiliki bilah yang melengkung dan terbuat dari logam dengan hiasan yang indah. Keris memiliki makna mistis dan sering kali dianggap memiliki kekuatan magis. Keris digunakan sebagai senjata, simbol kehormatan, serta bagian penting dalam berbagai upacara adat dan ritual.

## 4) **Tombak**

Tombak adalah senjata tradisional yang sering digunakan di berbagai daerah di Indonesia. Tombak memiliki bilah panjang dan tajam yang dipasang pada gagang kayu atau bambu. Senjata ini digunakan sebagai senjata perang, berburu, dan dalam berbagai.

## 5) **Sumpit**

Sumpit adalah senjata tradisional berbentuk tongkat yang digunakan untuk menembakkan anak panah. Sumpit terbuat dari kayu atau bambu dan digunakan dengan cara menggigit bagian tengah sumpit dengan gigi dan menembakkan anak panah dengan

jari. Senjata ini sering digunakan dalam berburu dan juga sebagai alat pertahanan diri.

Dari penjelasan di atas dapat diambil bahwa Indonesia menjadi negara urutan ke empat yang memiliki 17.000 pulau serta 225 juta penduduk dan populasi terbesar didunia. Keanekaragaman budaya yang mencetuskan semboyan bhinneka Tunggal ika artinya berbeda-beda tapi tetap satu. Budaya di Indonesia itu seperti: pakaian adat, baju adat, senjata tradisional dan tarian adat.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode penelitian dan pengembangan**

Metode yang diterapkan dalam pengembangan peta timbul (peradiotim) untuk mata pelajaran IPAS dengan materi kekayaan budaya Indonesia bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MI Ar Raudlah Gendir, Karangpring, Sukorambi, Jember adalah melalui pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). Menurut Sugiyono, R&D adalah proses penelitian yang menghasilkan produk baru sekaligus menguji kalayakan, dan proses pengembangan produk tersebut melalui pengujian. Produk yang dihasilkan dirancang sesuai dengan kebutuhan untuk dijadikan referensi dan digunakan dalam pembelajaran. Pengujian produk ini dilakukan melalui serangkaian tahap.<sup>35</sup>

Merujuk pada definisi di atas, dapat dijelaskan bahwa metode R&D adalah pendekatan yang digunakan untuk menciptakan produk baru. Untuk menyempurnakan produk tersebut, diperlukan acuan dan kriteria tertentu. Dengan demikian, produk yang dihasilkan harus mengikuti tahapan, validasi, dan pengujian yang telah ditetapkan. Peneliti memulai dengan melakukan observasi guna mengumpulkan data yang diperlukan, kemudian melanjutkan dengan pengembangan media, diikuti oleh pengujian dan evaluasi media tersebut.

#### **B. Model penelitian dan pengembangan**

Sugiyono menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah pendekatan yang digunakan untuk merancang produk baru,

---

<sup>35</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D* Bandung Alfabeta (2017) Hal:298.

menguji efektivitas produk yang sudah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk-produk baru. Penelitian pengembangan merupakan metode yang ditujukan untuk menciptakan inovasi atau memperbaiki produk yang telah ada, dengan berlandaskan analisis kebutuhan yang diperoleh dari lapangan. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti observasi, wawancara, kuesioner, serta analisis kebutuhan awal.<sup>36</sup>

Studi ini dimulai dengan melakukan pengamatan di lapangan untuk mengidentifikasi potensi serta masalah yang ada di dalam kelas. Potensi yang dimiliki oleh kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Ar Raudlah Karangpring Sukorambi Jember yang memiliki kemampuan kognitif yang cukup baik, namun pada saat pelaksanaan pembelajaran IPAS pembelajaran mereka sering rame sendiri, ngantuk jemu, takut dan was-was sehingga menurunkan minat belajar peserta didik. Berdasarkan potensi dan masalah yang diidentifikasi, peneliti berupaya mengembangkan media peta timbul untuk pembelajaran IPAS guna memberikan dukungan peserta didik untuk mengurangi rasa ngantuk, jemu, takut, dan was-was. Untuk meningkatkan hasil belajar saat melakukan proses pembelajaran oleh karena itu, diperlukan penelitian untuk menilai sejauh mana proses pengembangan dan kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti dalam konteks pembelajaran.

Menurut sugiyono menyatakan bahwa R&D itu merupakan suatu penelitian yang menghasilkan sebuah produk baru serta menguji

---

<sup>36</sup> Nyoman Sugihartini dan Kadek Yudiana, —ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran, | *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 15 (Juli 2018).

keefektifannya. Macam-macam model yang dipergunakan pada penelitian serta pengembangan.

#### 1. Model Dick and Carey

Model Dick and Carey adalah suatu pendekatan untuk merancang aktivitas pembelajaran. Pendekatan ini mencakup lima langkah utama: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Salah satu elemen penting dari model ini adalah aspek kognitif dan perilaku, yang menekankan pada cara siswa merespons rangsangan yang diberikan.<sup>37</sup>

#### 2. Model pengembangan ASSURE

Model assure artinya pedoman prosedural untuk merencanakan serta memberikan pelajaran yang menyertakan media. Model ASSURE mempunyai enam tahapan, yaitu tahap *Analyze learner characteristics* (Menganalisis karakter pembelajaran), *Select objectives* (Tujuan), *Select methods* (Pilih metode), sumber daya dan perlengkapan (Sumber daya dan peralatan), *Memfaatkan sumber daya* (Menggunakan perlengkapan). *Require learner participation* (Memerlukan partisipasi belajar) dan *Evaluation and revise* (Evaluasi dan revisi).<sup>38</sup>

#### 3. Model Pengembangan Borg serta Gall dari (Borg & Gall, 1983)

Model pengembangan ini mengikuti pendekatan aliran air terjun (waterfall) dalam proses pengembangannya. Sebagai contoh, pendekatan Borg dan Gall memiliki tahapan yang cukup panjang, terdiri dari sepuluh langkah pelaksanaan: (1) Penelitian dan pengumpulan informasi (research

<sup>37</sup> Fauzi dkk., —MODEL PEMBELAJARAN DICK AND CAREY SERTA IMPLEMENTASINYA DALAM PEMBELAJARAN PAI. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara 2023

<sup>38</sup> Rustandi, Haerruddin, dan Darmansyah, —Penerapan Model ASSURE dalam mengembangkan media pembelajaran di SMKN 3 Penajam Paser Utara. Universitas Mulawarman Jurnal Kependidikan Vol .8 2022.

and information collecting), (2) Perencanaan (planning), (3) Pengembangan draf produk (developing preliminary form of the product), (4) Uji coba awal di lapangan (preliminary field testing), (5) Penyempurnaan produk awal (revising the main product), (6) Uji coba lapangan (main field testing), (7) Penyempurnaan berdasarkan hasil uji lapangan (revising the operational product), (8) Uji aplikasi di lapangan (operational field testing), (9) Penyempurnaan produk akhir (final product revision), dan (10) Diseminasi serta pelaksanaan (dissemination and implementation).

#### 4. Model RD&D

Model RD&D yang dikembangkan oleh Havelock adalah model inovasi pemecahan masalah dengan model interaksi sosial dan Havelock mensistensikan model hubungannya. Langkah-langkah Havelock diantaranya *School of Research* (Penelitian sekolah), *Stages in Research* (Tahapan dibelakang sekolah), *Stage in Development* (Tahapan dalam pengembangan), *Stages in Diffusion and Adoption* (Tahapan difungsi dan adopsi).

#### 5. Model Spiral 5D Cennamo

Model Spiral 5D Cennamo merupakan bagian dari desain instruksional, yang bisa diibaratkan sebagai inti dari berbagai disiplin, seperti arsitektur, industri, dan grafis. Proses dalam desain instruksional ini memiliki kemiripan dengan pendekatan yang diterapkan di bidang desain lainnya. Model Spiral 5D Cennamo mempunyai 5 langkah diantaranya: *Definition*

(Definisi), *Design* (Desain), *Demonstration* (Perkembangan), *Development* (Perkembangan) *serta Deliver* (Mengantarkan).<sup>39</sup>

#### 6. Model pengembangan 4D

Menurut (Thiagarajan, 1974), terdapat empat tahap dalam proses pengembangan: 1) Tahap analisis kebutuhan, 2) Tahap desain, di mana kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran disiapkan, 3) Tahap pengembangan, yang mencakup uji validasi untuk menilai kelayakan media, dan 4) Tahap diseminasi, yaitu implementasi yang ditujukan langsung kepada subjek penelitian.

#### 7. Model pengembangan Plomp.

Proses pengembangan menurut Plomp mencakup lima tahap: penelitian awal, perancangan, konstruksi, pengujian, penilaian dan revisi, serta pelaksanaan.

#### 8. Model Pengembangan ADDIE

Menurut Dick dan rekan-rekannya (2005), terdapat berbagai model pengembangan, salah satunya adalah ADDIE, yang mencakup lima langkah penting dalam proses pengembangan. Model ini melibatkan serangkaian tahapan, yaitu: Analisis, Desain, Pengembangan atau Produksi, Implementasi atau Penyampaian, serta Evaluasi. Dalam hal pengembangan media ini, rujukan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap penting dalam prosesnya, yaitu: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.<sup>40</sup>

<sup>39</sup> Winaryati dkk., *Cercular model of RD&D'*.

<sup>40</sup> Suryani, Setiawan, dan Putria, *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*.

Alasan penelitian memilih ADDIE ialah karna model ADDIE itu dirasa lebih cocok dengan karakteristik produknya dalam mengembangkan produk baru atau pun produk yang sudah ada produk yang dihasilkan. kerangka ini memberikan pendekatan sistematis dalam pengembangan instruksional melalui pada fase analisis, peneliti mampu mengenali kebutuhan serta tantangan yang unik. Sedangkan desain memberikan kesempatan untuk merancang solusi yang sesuai rinci dari materi pembelajaran. Tahap pengembangan melibatkan implementasi desain tersebut. Dimana implementasi dan evaluasi membantu memastikan efektifitasnya dan memberikan ruang untuk perbaikan berkelanjutan. Dengan menggunakan ADDIE penelitian ini diarahkan pada pengembangan dan peningkatan proses pembelajaran secara sistematis.

### C. Prosedur penelitian

Prosdur pengembangan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan dasar terlihat jelas pada ilustrasi berikut ini:



**Bangan 3.1 lima tahapan model ADDIE**

Secara teknis, penerapan lima fase penelitian dengan model ADDIE sebagai alat untuk menentukan cacat secara daring dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Analisis adalah langkah untuk memahami apa yang harus dipelajari oleh siswa, mencakup evaluasi kebutuhan, penetapan tujuan, analisis tugas,

dan kebutuhan. Tujuan akhir dari analisis ini adalah untuk memahami situasi awal serta mengumpulkan informasi tentang rencana yang perlu disusun. Peneliti melaksanakan dua jenis fase berikut:

- a. Penelitian lapangan dilakukan untuk menggali informasi mengenai kebutuhan pengembangan peta timbul dalam konteks pembelajaran IPAS dengan materi Indonesia kaya budaya. Peneliti melakukan penelitian di MI Ar Raudlah Karangpring Sukorambi Jember. Lalu mencari informasi tentang keadaan lingkungan siswa serta kondisi siswa disekolah.
- b. Studi pustaka ini bertujuan untuk menggali informasi mengenai hasil penelitian dan teori yang relevan dengan proses pembelajaran siswa di tingkat sekolah dasar.
- c. Analisis Tujuan  
Menetapkan sasaran yang ingin diraih melalui pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah menciptakan produk yang dapat digunakan oleh siswa untuk mendukung kegiatan pembelajaran mereka.
- d. Analisis CP (Capaian pembelajaran) dalam kurikulum Merdeka dengan menggunakan modul pokok bahasan Indonesia kaya budaya pada kelas IV kemudian menjadi pedoman dalam penyajian materi pada media pembelajaran.
- e. Studi tentang siswa di MI Ar Raudlah menunjukkan bahwa secara keseluruhan, hasil pengamatan mengindikasikan bahwa seluruh siswa mampu memanfaatkan indera mereka dengan baik dalam menggunakan media aktual.

- f. Penyediaan media peta timbul.
2. Tahap perancangan (Design) merupakan langkah yang melibatkan pembuatan alat yang telah direncanakan sebelumnya. Dalam konteks penelitian ini, fokus pengembangan terletak pada penciptaan media peta timbul. Proses perencanaan produk mencakup berbagai aspek, seperti menentukan bentuk, warna, jenis huruf, dan gambar yang akan ditampilkan pada media peta timbul.
  3. Tahap Pengembangan (Development) merupakan kelanjutan dari proses perancangan, di mana produk yang telah dirancang dikembangkan menjadi media yang nyata dan komprehensif. Sebelum digunakan, produk ini akan diserahkan kepada tim validator media dan ahli materi untuk mendapatkan evaluasi dan masukan. Selanjutnya, produk akan direvisi berdasarkan saran dari setiap validator sesuai dengan keahlian mereka. Jika media tersebut dinilai memuaskan dan tidak memerlukan perbaikan lebih lanjut, maka produk itu siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
  4. Implementasi adalah fase di mana tindakan nyata diambil untuk mengaplikasikan sistem pembelajaran yang telah dirancang, termasuk pembelajaran IPAS. Segala sesuatunya telah disusun dan disesuaikan dengan fungsi implementasi pada setiap tahapnya. Selanjutnya, produk hasil pengembangan, yakni peta timbul, diuji coba kepada 26 siswa kelas IV. Salah satu elemen kunci dalam tahap ini adalah pemilihan strategi yang tepat untuk penggunaan media tersebut. Proses ini melibatkan uji coba dalam kelompok kecil dan besar, yang melibatkan siswa untuk

mengevaluasi respons mereka serta daya tarik media peta timbul dalam konteks pembelajaran IPAS.

5. Proses evaluasi ini mencakup penilaian terhadap media, baik pada saat fase implementasi maupun sebelum media tersebut digunakan. Daya tarik media berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan tingkat kepraktisan instrumen juga menjadi sorotan, ditambah dengan penilaian dari tim validator. Temuan dari evaluasi ini akan digunakan untuk melakukan revisi akhir, sehingga produk yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna, dengan mempertimbangkan masukan dan rekomendasi yang diberikan selama proses implementasi.<sup>41</sup>

Model ADDIE beroperasi melalui serangkaian langkah yang terstruktur, yang mencakup analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan penilaian. Pada setiap tahap, penting untuk mempertimbangkan kebutuhan media yang relevan bagi siswa dan mencocokkannya dengan sifat khusus dari materi pelajaran yang diajarkan. Melalui pendekatan penelitian ini, proses pengembangan dapat menciptakan dan menyempurnakan media secara optimal dan efektif.

#### **D. Uji coba produk**

Data uji coba yang digunakan untuk mengetahui kelemahan – kelemahan produk yang dikembangkan dalam melakukan revisi produk media, demi tercapainya pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan, sehingga mampu mendorong peningkatan hasil belajar yang signifikan.

---

<sup>41</sup> Winaryati dkk., *Cercular model of RD&D'*.

## 1. Desain uji coba

Di fase desain, pengujian dilakukan setelah produk disusun berdasarkan rencana yang telah dibuat. Tujuan dari desain uji coba ini adalah untuk memastikan bahwa rancangan sesuai dengan sasaran yang ditetapkan serta untuk mengidentifikasi kesalahan yang memerlukan perbaikan atau revisi. Proses pengujian dalam penelitian ini dilakukan melalui dua tahap: pertama, uji coba oleh para ahli validator, dan kedua, uji coba lapangan yang melibatkan kelompok kecil dan besar.

## 2. Subjek uji coba

Subjek yang diuji dalam penelitian ini ditetapkan sebagai bagian penting dari proses kuantitatif, terutama untuk individu yang akan dijadikan sumber informasi melalui kuesioner dan angket. Berdasarkan urutan pelaksanaan uji coba yang telah ditetapkan, subjek dalam studi pengembangan peta timbul meliputi:

### a. Ahli media

Dalam penelitian ini, validasi ahli media dilakukan oleh seorang pakar pihak Akademisi yang didalam hal ini dosen UIN KHAS Jember yaitu Ibu Ira Nurmawati, S.Pd., M.Pd. yang berkompeten dibidang media pembelajaran.

### b. Ahli materi

Dalam penelitian ini, validasi ahli materi dilakukan oleh seorang dosen UIN KHAS Jember yaitu Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I. yang berkompeten di mata Pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

c. Ahli Pembelajaran IPAS

Ahli Pembelajaran IPAS disini adalah IV MI Ar- Raudlah. Guru menjadi subjek uji coba dalam penelitian ini yang memang benar-benar memahami situasi kelas tersebut. Oleh karena itu subjek uji coba guru Wildania Unsika,S.H. kelas IV MI Ar- Raudlah yang akan memberikan komentar penilaian tentang media peta timbul didalam kelas.

d. Siswa

Siswa yang dimaksud dalam penelitian ini ialah siswa itu yang termasuk kelas IV MI Ar- Raudlah.

#### D. Jenis Data

Jenis data penelitian ini menggunakan *Research And Development* analisis itu dibagi menjadi dua yaitu jenis penelitian kuantitatif serta kualitatif Adapun deskripsi mengenai hal tersebut:

1. Data kualitatif adalah informasi yang dikumpulkan melalui verifikasi angket yang diisi oleh siswa, yang mencakup nilai-nilai pecahan atau persentase dari hasil validasi dan angket tersebut.
  - a. Temuan dari diskusi dengan pengajar mata pelajaran IPAS di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah MI Ar Raudlah Jember.
  - b. Masukan, rekomendasi, dan komentar yang diberikan oleh para validator ahli.
2. Data kuantitatif merujuk pada informasi yang terdiri dari tanggapan para validator terkait hasil pengembangan media peta timbul dan juga berasal dari uji respon peserta didik.

- a. Kuesioner respon siswa

Dimana respon siswa yang dimaksud ialah siswa kelas IV MI Ar Raudlah.

#### **E. Lokasi**

Tempat pelaksanaan penelitian adalah area di mana kondisi yang relevan dengan isu yang akan dieksplorasi terjadi. Dalam kajian ini, peneliti melaksanakan studi di MI Ar Raudlah Karangpring Sukorambi Jember. Lokasi penelitian tersebut terletak di pertengahan antara desa Klungkung dan desa Karangpring. Penelitian ini berjudul —Pengembangan Media Peta Timbul Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas IV MI Ar Raudlah Karangpring Sukorambi Jemberl.

#### **F. Tehnik Pengumpulan Data**

Tehnik pengumpulan data dengan berbagai cara untuk mengumpulkan data dan instrumnt pengumpulan data ialah sebagai alat membantu agar kegiatan tersebut menjadi terstruktur dan lebih mudah. Ada 4 yaitu observasi, wawancara, dokumentasi serta angket.

##### **1. Observasi**

Pengamatan adalah salah satu metode dalam penelitian yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan informasi tidak hanya pada subjek tetapi langsung pada semua objek dilapangan serta memahami kondisi secara langsung. Dalam penelitian ini pengamatan dilakukan di MI Ar Raudlah Karangpring Kecamatan Sukorambi Jember penelitian ini dilakukan tujuannya untuk untuk memahami berbagai aspek yang diperlukan selama pelaksanaan penelitian, termasuk keadaan sekolah, guru serta siswa. Aspek yang diteliti ialah berupa aktifitas belajar siswa dalam

proses pembelajaran yang meliputi: keaktifan, perhatian, konsentrasi, ketertarikan serta keberanian bertanya terhadap materi pembelajaran.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah interaksi antara dua individu atau lebih di mana satu orang bertugas untuk mengajukan pertanyaan, berperan sebagai penanya serta ada yang menjawab (korban guru, murid, wali murid). Strategi dalam wawancara dimulai dengan pengenalan, penciptaan hubungan yang serasi antara peneliti dengan subjek kemudian membicarakan persoalan yang dituju serta merahasiakan subjek untuk merahasiakan apa yang dibicarakan. Penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur karna sebelum melakukan wawancara peneliti menyiapkan pertanyaannya.

## 3. Dokumen

Dokumen adalah suatu rekaman dari kejadian penting yang telah terjadi, yang dapat berupa teks, ilustrasi, atau karya sejarah yang diciptakan oleh individu. Dalam penelitian ini, dokumentasi yang digunakan mencakup foto-foto atau gambar beserta penjelasan yang relevan dengan prestasi belajar siswa di kelas IV MI Ar Raudlah Karangpring, Kecamatan Sukorambi, Jember.

## 4. Angket

Kuesioner merupakan metode pengumpulan informasi yang melibatkan penyampaian serangkaian pertanyaan baik dalam bentuk tertulis maupun lisan kepada responden untuk diisi. Dalam kajian ini, kuesioner yang diterapkan meliputi: angket validasi (Validasi materi, ahli

media ahli pembelajaran dan angket respon peserta didik) serta respon guru dan siswa.

#### G. Instrumen pengumpulan Data

Dalam kajian ini, alat yang digunakan adalah formulir evaluasi untuk menilai kelayakan media peta timbul oleh validator. Terdapat tiga pendekatan yang diterapkan dalam pengumpulan data, yaitu:

1. Pendekatan observasi merupakan langkah awal yang diambil untuk mengumpulkan data tentang dinamika pembelajaran dan media yang tepat untuk diterapkan. Dalam penelitian ini, digunakan metode observasi yang bersifat tidak terstruktur, dengan fokus pada poin-poin utama observasi berikut ini:

**Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Guru**

No	Indikator
1	Proses pembelajaran
2	Kendala dalam pembelajaran
3	Kebutuhan media
4	Karakteristik siswa

**Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Siswa**

No	Indikator
1	Proses serta masalah pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia
2	Kendala dalam pembelajaran
3	Kebutuhan media

2. Temu duga itu dilakukan untuk mendapatkan suatu informasi tentang apa masalah yang ada didalam penelitian khususnya siswa MI Ar Raudlah mata pembelajaran IPAS materi materi kekayaan budaya indonesia. Wawancara dilaksanakan dengan memanfaatkan teknik wawancara yang bersifat terbuka dan tidak terstruktur dengan para guru serta murid.

### 3.3 Tabel Kisi - Kisi Wawancara Guru

No	Indikator
1	Proses pembelajaran
2	Kendala dalam pembelajaran
3	Kebutuhan media
4	Karakteristik siswa

### 3.4 Tabel Kisi- Kisi Wawancara Siswa

No	Indikator
1	Proses serta masalah pembelajaran IPAS materi Indonesia kaya budaya
2	Kendala dalam pembelajaran
3	Kebutuhan media

3. Dokumen merupakan rekaman dari kejadian signifikan yang telah terjadi, yang dapat muncul dalam bentuk teks, ilustrasi, atau karya penting lainnya milik individu. Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan dokumentasi yang terdiri dari gambar atau foto disertai dengan keterangan yang relevan terkait dengan peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas IV di Madrasah Ar Raudlah Karangpring Sukorambi Jember.
4. Metode angket berfungsi sebagai instrumen untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan dalam rangka menguji keefektifan media pada tahap percobaan di lapangan. Proses evaluasi dilakukan oleh para ahli media, pakar materi IPS, dan peserta uji coba. Kuesioner diberikan kepada subjek uji untuk menilai media peta timbul yang telah diterapkan dalam proses pembelajaran IPAS.

Langkah – Langkah pengembangan instrument

Dalam pengembangan intrumen angket pada media peta timbul yaitu mengembangkan kisi-kisi intrumen, konsultasi kisi-kisi intrumen dengan para

ahli media ataupun dengan ahli materi, menata serta melengkapi instrumen yang didapat expert judgement.

### 3.5 Tabel Kisi-Kisi Kelayakan

Subjek uji coba	Unsur yang dinilai
Ahli media	Bahan yang digunakan harus berkualitas
	Kekuatan dan ketahanan bahan
	Ukuran pada media harus sesuai
	Ukuran dengan komponen harus serasi
	Bahannya harus aman
	Mudah dalam pemakaian media
	Keserasian penggunaan antara desain
	Tampilan bentuk harus berhubungan dengan materi
Ahli materi	Mempunyai manfaat aspek pada mata Pelajaran
	Kesesuaian antara konten dan modul
	Kesesuaian konten dengan standar kompetensi
	Keberhasilan dalam menyampaikan materi
	Kesesuaian konten dengan media yang diterapkan
	Kesesuaian tingkat kesulitan materi
	Akurasi dalam penyampaian penjelasan
Kesesuaian antara bentuk dan penjelasan yang dihasilkan oleh media	

#### H. Teknik Analisis Data

Sugiono menyatakan — Analisis data ialah suatu kegiatan setelah mengumpulkan semua data dari responden lalu mengumpulkan data sesuai jenisnya, menjabarkan pengertian yang penting dan memberikan kesimpulan<sup>42</sup>

Jadi tehnik analisis data ialah proses mencari data, menata secara terpadu yang diperoleh dari hasil semua observasi yang ada dilapangan dengan cara mengorganisasikan data–data ke kategori masing–masing lalu

<sup>42</sup> Sugiono — metode penelitian Kuantitatif, Kualitataif dan R&D (Bandung CV Alfabeta 2019 ) hal 206

menjabarkan divisi yang penting dipelajari serta memberikan kesimpulan yang mudah dipahami oleh orang lain.

#### 1. Validasi Ahli Media

Proses validasi media ini dilakukan oleh seorang dosen yang memiliki keahlian khusus dalam bidang media pembelajaran, terutama dalam konteks peta timbul. Dalam penilaian media, terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan, seperti desain visual, pilihan warna, integrasi elemen, tingkat interaktivitas, dan pengalaman menyenangkan bagi para siswa saat menggunakannya. Penilaian diberikan dengan skala di mana nilai tertinggi adalah 4 dan terendah adalah 1.<sup>43</sup>

#### 2. Validasi Ahli Materi

Proses validasi materi dilaksanakan oleh seorang dosen yang memiliki keahlian khusus dalam bidang IPS, yang berfokus pada pelajaran IPAS mengenai Kekayaan Budaya Indonesia yang terdapat dalam media peta timbul. Evaluasi ini berkaitan dengan seberapa baik media tersebut sejalan dengan konten materi yang telah dikembangkan. Dengan adanya penilaian dari ahli materi, diperoleh tingkat kevalidan yang didasarkan pada angket yang telah disusun.<sup>44</sup>

#### 3. Validasi ahli pelajaran IPAS

Proses validasi untuk bidang pendidikan IPAS dilaksanakan oleh seorang guru yang berkompeten, yaitu Wildania Unsika, S.H. Dalam pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran Ilmu

---

<sup>43</sup> Fajri, —Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe CS6 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di MTsN 2 Tegall, Skripsi, UNNES, (2018) Hal:46

<sup>44</sup> Meldawati, —Pengembangan E-Diklat Berbasis Pemecahan Masalah Matematika pada Materi Relasi dan Fungsi Kelas VIII di MTsN 2 Banjar Tahun ajaran 2021/2022l, Skripsi, UIN Antasari Banjarmasin, (2022) Hal:48

Pengetahuan Alam (IPAS), validasi ini mencakup angket yang berkaitan dengan penilaian media sejalan dengan materi ajar yang telah dijelaskan. Selain itu, lembar validasi juga memuat umpan balik dan rekomendasi mengenai pengembangan media peta timbul. Skor yang diperoleh dari tiga validator akan dihitung menggunakan skala Likert dengan rentang 1 hingga 4.

#### 4. Respon Peserta Didik

Kuesioner yang disebarkan kepada siswa bertujuan untuk mengumpulkan tanggapan mereka mengenai media peta timbul dalam pelajaran IPAS. Penilaian ini dilaksanakan dengan menggunakan skala Likert, yang memungkinkan siswa untuk memberikan jawaban dengan pilihan: Sangat Setuju (SS), Setuju, Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Berikut ini adalah formula yang akan diterapkan dalam pengolahan data:

Penjelasan:

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Nilai

$\sum X_1$  : Jumlah skor penilaian

n : Jumlah ideal skor

Untuk menilai sejauh mana keakuratan media pembelajaran peta timbul ini, perhitungan dilakukan dengan mengikuti standar penilaian tertentu. Di bawah ini adalah kriteria yang digunakan dalam validasi oleh ahli media dan materi, beserta tabel kriteria skala Likert yang disajikan:

**Tabel 3.6 Kriteria Validasi Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi**

<b>Presentase</b>	<b>Tingkat Kevalidan</b>	<b>Keterangan</b>
< 76-100	Valid	Layak/tak perlu direvisi
<50-75	Cukup Valid	Cukup layak/revisi sebagian
<26-50	Kurang Valid	Kurang layak/revisi sebagian
<26	Tidak Valid	Tidak layak/revisi total

Selain kriteria yang ditetapkan oleh ahli media dan ahli materi, Tabel 3.6 juga memperlihatkan kriteria penilaian kelayakan lapangan yang diwakili oleh wali kelas IV MI Ar-Raudlah, yang berperan sebagai pakar dalam pembelajaran IPAS.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Profil Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ar-Raudlah Jember

Madrasah Ibtidaiyah Ar-Raudlah Jember merupakan Lembaga Pendidikan yang terletak ditengah Tengah dua desa antara desa Klungkung dan desa Karangpring. Kecamatan Sukorambi Jember, Provinsi Jawa Timur. MI Ar-Raudlah adalah sebuah institusi pendidikan swasta yang beroperasi di bawah pengawasan Kementerian Agama (Kemenag) dan dipimpin oleh seorang kepala sekolah ialah Bapak Andi Wahyu Pranata, S.Pd.<sup>45</sup>

Awal mulanya berdirinya sebelum MI pengasuh Kyai Hj Aminullah tersebut mendirikan pondok pesantren Ar-Raudlah sejak tahun 1970 masehi dimana tempat tersebut menjadi salah satu sekolah untuk para santri belajar dan mendalami ilmu-ilmu islam yang mempunyai orientasi pengabdian dakwah dan pemerdayaan masyarakat menuju kehidupan yang lebih baik. Pondok pesantren Ar-Raudlah bukan sekedar mengajarkan agama semata namun juga mempunyai Control dalam kehidupan dalam bersosialisasi baik dikota besar maupun di pedesaan yang berfokus untuk pembekalan Aqidah syariah dan akhlak ahlusunnah waljamaah di sini para santri diajarkan untuk memimpin dalam bermasyarakat.<sup>46</sup>

Pondok pesantren Ar-Raudlah dengan beberapa perkembangan Pendidikan formal yaitu: TK Ar-Raudlah, MI Ar-Raudlah, SMP Ar-Raudlah, SMK Ar-Raudlah. MI berdiri pada tahun 2008 tujuan yang diharapkan adalah menciptakan siswa yang memiliki keimanan yang kuat, taat beribadah,

---

<sup>45</sup> Profil Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ar-Raudlah 21 Mei 2024

<sup>46</sup> Profil Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ar-Raudlah 21 Mei 2024

berperilaku baik, mencapai prestasi yang gemilang, serta memiliki keterampilan yang mumpuni. Sedangkan misinya yaitu menanamkan nilai-nilai ahli sunnah waljamaah dalam kehidupan sehari-hari, menanamkan rasa cinta kepada tanah air Indonesia, dan membentuk ahklak mulia dan berprestasi tinggi. MI Ar-Raudlah memiliki tujuan untuk yang lulusannya mengembangkan keyakinan yang kuat, konsisten dalam menjalankan ibadah dengan cara yang benar, bersikap sopan, disiplin, bertanggung jawab, toleran, menghargai keragaman, memiliki semangat kebersamaan, serta menguasai keterampilan untuk memanfaatkan teknologi di zaman informasi dan globalisasi yang berkembang dengan pesat.<sup>47</sup>

MI Ar-Raudlah pada tahun pelajaran 2023-2024 jumlah keseluruhan data terdiri dari 195 siswa dan terdiri dari 11 guru. Saat ini, MI Ar-Raudlah menjalankan pedoman kurikulum pendidikan yang dikelola oleh seorang operator bernama Ibu Luluk Nur Diana, S.Pd. Sekolah ini telah berhasil memperoleh akreditasi dengan status B dari BAN-S/M (Badan Akreditasi Nasional) Sekolah/Madrasah. Seluruh pelajaran yang diajarkan harus disesuaikan dengan kurikulum nasional dan juga harus mencakup nilai-nilai ajaran Islam.<sup>48</sup>

## **B. Penyajian dan Uji Coba**

Pada penelitian ini, yang berjudul —Pengembangan peta timbul Mata Pelajaran IPAS kelas IV MI Ar-Raudlah Jemberl memakai Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian dan

<sup>47</sup> Interview diruangan kepala sekolah MI Ar-Raudlah Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ar-Raudlah 21 Mei 2024

<sup>48</sup> Interview diruangan kepala sekolah MI Ar-Raudlah Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ar-Raudlah 21 Mei 2024

pengembangan, yang sering disebut R&D (Research and Development). Dalam proses ini, diterapkan model pengembangan ADDIE, yang merupakan akronim dari beberapa tahap, meliputi Analisis, Perencanaan, Pengembangan, Implementasi, dan diakhiri dengan Penilaian. Hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan akan dipaparkan di bagian berikutnya, yaitu:

#### 1. Analisis

Tahap awal dalam metode penelitian dan pengembangan model ADDIE adalah analisis. Pada fase ini, tujuannya adalah untuk mengidentifikasi konflik yang ada serta memahami kebutuhan yang dapat menjadi solusi atas masalah yang telah diidentifikasi.

Dalam fase analisis ini, berbagai kajian dilakukan, termasuk analisis karakteristik, analisis konten, dan analisis kebutuhan. Analisis karakteristik siswa bertujuan untuk memahami secara menyeluruh sifat-sifat siswa kelas IV MI Ar-Raudlah Jember. Sementara itu, analisis konten berfungsi untuk menilai tingkat kesulitan yang dihadapi siswa dalam memahami materi yang mereka pelajari, terdapat adanya beberapa problem saat pembelajaran berlangsung yaitu (1) Peserta didik terlihat bosan ketika pembelajaran berlangsung, (2) Media yang dipakai adalah media sederhana seperti buku siswa, gambaran peta di papan (3) Kekurangan ruangan kelas (Kelas 6 berada di lab computer SMP karna ruangan kelas 6 digunakan kelas 1 yang dimana ruangan kelas satu tidak memuat 40 siswa jadi kelas 1 dibagi menjadi 2 kelas). Dengan demikian

diharapkan dapat ditemukan solusi yang sesuai untuk memenuhi kebutuhan yang telah diidentifikasi.<sup>49</sup>

Langkah pertama dalam analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti melibatkan observasi terhadap kegiatan belajar di kelas IV MI Ar-Raudlah Jember. Dalam tahap ini, peneliti menemukan bahwa meskipun proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan didukung oleh wali kelas IV yang berpengalaman, metode yang digunakan hanya sebatas interaksi dua arah antara guru dan siswa. Hal ini telah menjadi hal yang biasa, dan sayangnya, tanpa dukungan media pembelajaran. Akibatnya, siswa cenderung lebih banyak mengobrol sendiri, kurang fokus, dan cepat merasa mengantuk. Melalui wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa pembelajaran hanya mengandalkan buku serta media yang terbatas, yang menyebabkan siswa merasa jenuh dan kurang berminat dalam kegiatan belajar.<sup>50</sup>

Berdasarkan hasil interview yang telah dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Raudlah. Menurut bapak Andi Wahyu Pranata, S.Pd selaku kepala sekolah MI Ar-Raudlah Karangpring Sukorambi Jember, sekolah MI Ar-Raudlah tidak perlu adanya promosi pada saat PPDB (Penerimaan peserta didik baru) selalu banyak mendaftar putra putrinya ke sekolah tersebut, namun walaupun memiliki peserta didik yang banyak, guru-guru tetap antusias dan disiplin dalam melaksanakan kegiatan belajar

---

<sup>49</sup> Interview diruangan kepala sekolah MI Ar-Raudlah pada tanggal 23 November 2023

<sup>50</sup> Interview diruangan kelas IV Guru kelas IV MI Ar-Raudlah pada tanggal 21 Mei 2024

serta terdapat 7 ruangan (1 kantor, serta ruangan kelas dari kelas 1 sampai kelas 6).<sup>51</sup>

## 2. Design

Termin kedua adalah langkah lanjutan dari hasil analisis yang telah dilakukan, di mana perencanaan ini berfungsi sebagai panduan berdasarkan temuan dari analisis kebutuhan yang meliputi materi pelajaran serta karakteristik siswa. Berikut adalah langkah-langkah dalam memilih hasil rancangan yang tepat.

### a. Tujuan Pembuatan Media Pembelajaran Peta Timbul

Sasaran dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran dalam bidang studi IPAS, terutama pada topik tertentu, adalah untuk kekayaan budaya Indonesia. Tidak lain untuk memudahkan siswa dalam memahami penjabaran kekayaan budaya Indonesia. Dalam artian menjadi cara lain membantu guru dalam mengungkapkan materi kekayaan budaya Indonesia.

Pengembangan media pembelajaran Peta timbul disesuaikan dengan tujuan Pembelajaran (TP), capaian pembelajaran (CP). yang sejalan dengan kurikulum yang diterapkan, yaitu Kurikulum Merdeka, serta disesuaikan dengan kebutuhan dan sifat khas siswa.

### b. Pembuatan Media Pembelajaran Peta Timbul

Proses pengembangan dimulai dengan merancang elemen-elemen yang sesuai dengan kebutuhan yang teridentifikasi, isi pelajaran (Kekayaan Budaya Indonesia), serta ciri-ciri siswa. Dari

---

<sup>51</sup> Interview diruangan kepala sekolah MI Ar-Raudlah pada tanggal 23 November 2023

analisis kebutuhan yang telah dilaksanakan, terungkap bahwa desain media peta timbul dibentuk seperti berikut peta timbul yang sama dengan peta kenyataannya dengan melakukan pengelompokan budaya-budaya yang ada di Indonesia seperti tari, senjata tradisional, baju adat, dan rumah adat. Hal tersebut tidak lain yang mempunyai tujuan untuk memikat minat, perhatian siswa dan sejalan dengan keperluan siswa.

Proses penciptaan media peta timbul dapat dilakukan dengan memanfaatkan bahan-bahan yang tersedia di sekitar kita. Tahap pertama adalah mengumpulkan berbagai material yang diperlukan untuk membuat media peta timbul seperti : kayu yang berbentuk persegi panjang, triplek, cat kayu persegi panjang, lem kayu, paku, cat kertas dan kertas. Hal tersebut bertujuan untuk media peta timbul agar dapat bertahan lama. Langkah kedua yaitu menggambar garis dan menggambar peta Indonesia sesuai atlas. Langkah ketiga yaitu merakit kayu tersebut menjadi box kemudian menempelkan kertas yang sudah dihancurkan dan sudah bertekstur lembek pada triplek yang sudah digambar dan sudah diberikan lem. Langkah keempat mengeringkan gambaran tersebut yang disesuaikan dengan bentuk. Langkah ke lima yaitu mengecat depan box, belakang dan didalam dengan cat kayu lalu apabila sudah keringkan. Tahap terakhir yaitu mengecat bagian peta timbul dengan cat kertas dan mengecat dasar peta timbul dengan cat kayu. Berikut ini adalah link yang dapat

diakses dalam tahap pembuatan media peta timbul.<sup>52</sup>

Selain mengumpulkan material untuk pembuatan media peta timbul, peneliti juga mengumpulkan gambar-gambar yang mempresentasikan budaya Indonesia, seperti tarian, pakaian tradisional, rumah adat, dan senjata tradisional. Gambar-gambar tersebut dicetak, dilaminasi, dan diberi stiker di bagian tengahnya. Di samping itu, peneliti juga menyiapkan lembar kerja bagi siswa guna mengevaluasi pengetahuan mereka selama proses pembelajaran dengan menggunakan media peta timbul secara interaktif.

### 3. Development

Tahap pengembangan merupakan fase berikutnya setelah semua langkah perancangan dilakukan. Hasil dari skema media peta timbul perlu disusun, dirancang, dan diolah hingga siap untuk digunakan. Namun, sebelum media ini diterapkan, ia harus melalui serangkaian tahapan validasi yang dilakukan oleh para ahli untuk memastikan kelayakannya. Dalam proses pengembangan media peta timbul, terdapat beberapa langkah yang harus dilalui, yaitu:

#### a. Pembuatan Media Pembelajaran Peta Timbul

Setelah merancang media peta timbul, langkah berikutnya adalah mewujudkannya ke dalam bentuk fisik yang sesuai dengan harapan. Semua elemen yang telah disiapkan harus diorganisir dan dibentuk menjadi satu kesatuan yang utuh sebagai media peta timbul yang mirip dengan peta pada dasarnya.

---

<sup>52</sup>([https://drive.google.com/drive/folders/1fldz6i\\_PlAxz0yxVQZQIFvN70r0pTVCN](https://drive.google.com/drive/folders/1fldz6i_PlAxz0yxVQZQIFvN70r0pTVCN)).

Media peta timbul proses dalam pembuatannya mempunyai bahan pokok yaitu terbuat dari kayu berbetuk persegi panjang dengan ukuran 60cm × 60cm dan tutupnya yang di buat oleh bapak Budi Purwanto ayahnya penulis. Hal tersebut tidak lain karena pembuatannya membutuhkan keahlian khusus untuk merakit sebuah box besar. Namun hal tersebut untuk mendesain dan menempelkan gumpalan kertas ke triplek dan pengechattan seluruh proses tersebut sepenuhnya dilaksanakan oleh peneliti.

Peta timbul dirancang berdasarkan kebutuhan serta ciri-ciri khusus yang ada siswa sehingga desain dibuat dengan sedemikian rupa dengan peta sebenarnya.

b. Validasi

Media peta timbul yang telah diciptakan dengan desain yang diinginkan perlu menjalani proses validasi. Proses ini melibatkan validator yang memiliki kompetensi di bidangnya masing-masing. Validator untuk media peta timbul adalah Ibu Ira Nurmawati, S.Pd., M.Pd., sementara untuk aspek materi adalah Ibu Dr. Lalailatul Usriyah, M.Pd.I.

Sebelum menerapkan produk yang telah dirancang, proses validasi media dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana media peta timbul ini dapat digunakan secara praktis. Tujuan dari validasi ini adalah untuk menilai tingkat keabsahan media serta mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu ditambahkan, diperbaiki, atau direvisi dalam pengembangan media tersebut. Proses validasi ini melibatkan sejumlah ahli yang akan menjelaskan lebih lanjut

mengenai pengembangan media peta timbul di bawah ini:

1) Validasi ahli media

Proses validasi yang melibatkan pakar media dilaksanakan pada 30 April 2024 oleh Ibu Ira Nurmawati, S.Pd., M.Pd. Dalam kegiatan tersebut, beliau menunjukkan berbagai elemen media, panduan penggunaan, peralatan yang digunakan, serta kuesioner yang berkaitan dengan media tersebut.

**Tabel 4.1 Hasil Angket Ahli Media**

No	Indikator	Skala penilaiain			
		1	2	3	4
1	Kualitas bahan yang digunakan			√	
2	Keawetan bahan				√
3	Keserasian ukuran pada bentuk media			√	
4	Keserasian antar ukuran komponen			√	
5	Keserasian antar bentuk dan materi IPAS kekayaan budaya Indonesia			√	
6	Keserasian pemilihan warna			√	
7	Bahan yang digunakan dalam pembuatan dapat dijumpai di lingkungan sekitar				√
8	Keserasian desain dengan pengguna				√
9	Desain media tidak membutuhkan banyak biaya dalam proses pembuatan			√	
10	Penggunaan media peta timbul tidak membahayakan			√	
11	Penyajian media peta timbul dapat mengembangkan Minat peserta didik				√
<b>Jumlah</b>		37			
<b>Total</b>					
<b>Rata – rata</b>		90,2%			

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

$$P = \frac{37}{41} \times 100 = 90,2\%$$

**Tabel 4.2 Tabel Revisi Media Peta Timbul Oleh Ahli Media**

 <p style="text-align: center;">Before</p>	 <p style="text-align: center;">After</p>
<p>Sebelum di revisi cover depan media peta timbul di cat kotak-kotak dan hasilnya pun kurang rapi dan cat nya pun tidak sesuai ekspetasi.</p> <p><b>Saran ahli media :</b> Sebaiknya cat di polos dan di tambah stiker kebudayaan agar terlihat</p>	<p>Sesudah di revisi cover depan media di cat ber warna putih dan di tambahkan stiker kebudayaan.</p>
 <p style="text-align: center;">Before</p>	 <p style="text-align: center;">After</p>
<p>Sebelum di revisi gambar peta timbul hanya mengikuti gambar saja. Identitas wilayah di tempelkan menggunakan jarum.</p> <p><b>Saran ahli media:</b> Sebaiknya Gambar peta mengikuti pedoman yang ada di atlas. Identitas wilayah diberikan kode saja serta tambahkan legenda, skala dan arah yang ada di peta tersebut.</p>	<p>Sesudah di revisi peta timbul suah mengikuti pedoman yang sesuai di atlas. Wilayah pada peta sudah di berikan kode, sudah ada skala, arah dan legenda.</p>

Jadi hasil dari presentase validasi ahli media diperoleh sebesar 90,2% dengan kategori sangat baik dengan syarat memperbaiki dan merevisi sesuai dengan saran validator ahli media. Adapun yang perlu di perbaiki oleh ahli media yaitu: warna cover media, agenda, peta timbul disesuaikan dengan buku atlas dan nama-nama wilayah (diberi kode).

**Tabel 4.3 Hasil Angket Ahli Media**

No	Inikator	Skala penilaian			
		1	2	3	4
1	Kualitas bahan yang digunakan				√
2	Keawetan bahan				√
3	Keserasian ukuran pada bentuk media				√
4	Keserasian antar ukuran komponen			√	
5	Keserasian antar bentuk dan materi IPAS kekayaan budaya Indonesia			√	
6	Keserasian pemilihan warna				√
7	Bahan yang digunakan dalam pembuatan dapat dijumpai di lingkungan sekitar				√
8	Keserasian desain dengan pengguna				√
9	Desain media tidak membutuhkan banyak biaya dalam proses pembuatan			√	
10	Penggunaan media peta timbul tidak membahayakan			√	
11	Penyajian media peta timbul dapat mengembangkan Minat peserta didik				√
<b>Jumlah</b>		40			
<b>Total</b>					
<b>Rata – rata</b>					

$$P = \frac{\sum x_i}{X} \times 100$$

$$P = \frac{40}{43} \times 100 = 93\%$$

Validasi ahli media yang dilakukan pada tanggal 14 Mei 2024 yang dilakukan oleh Ibu Ira Nurmawati, S.Pd., M.Pd. dengan memperlihatkan media, pedoman penggunaan, alat-alat media dan angket media Jadi hasil dari presentase validasi ahli media diperoleh sebesar 93% dengan kategori sangat baik dengan syarat layak diuji coba dilapangan tanpa revisi.

2) Validasi ahli materi

Validasi ahli media yang dilakukan pada tanggal 30 April 2024 yang dilakukan oleh Ibu Dr.Lalailatul usriyah, M.Pd.I. dengan memperlihatkan materi pembelajaran dan modul pemebelajaran, pedoman penggunaan, alat-alat media dan angket materi.

**Tabel 4.4 Hasil Angket Ahli Materi**

No	Indikator	Skala penilaian			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan CP				√
2	Kesesuaian materi dengan KD				√
3	Pemaparan materi yang sistematis			√	
4	Kualitas kemenarikan materi			√	
5	Mendorong peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok				√
6	Mendorong peserta didik pada keadaan rasa ingin tahu				√
7	Mendorong peserta didik				√

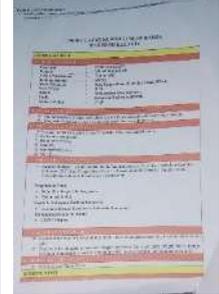
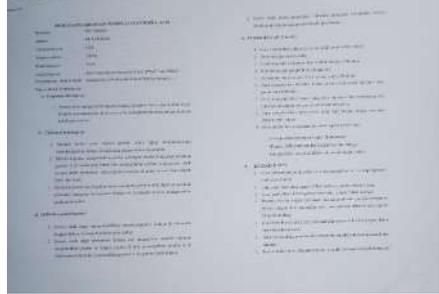
	agar tidak bosan terhadap materi IPAS				
8	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah dipahami peserta didik				√
9	Kesesuaian bentuk dan kejelasan sistematika / organisasi mata Pelajaran				√
10	Keseuaian materi dengan kebutuhan dan daya serap siswa				√
11	Penyajian materi dapat mengembangkan minat peserta didik dengan menggunakan media peta timbul			√	
<b>Jumlah Total</b>					41
<b>Rata – rata</b>					95,3%

$$P = \frac{\sum x_i}{x} \times 100$$

$$P = \frac{41}{43} \times 100 = 95,3\%$$

**Tabel 4.5 Tabel Revisi Media Peta Timbul Oleh Ahli Media**

	
<p>Sebelum direvisi tulisannya masih berantakan tidak sesuai dengan pedoman</p> <p><b>Saran ahli materi:</b> Tulisannya disesuaikan dengan materi</p>	<p>Sesudah direvisi tulisannya sudah sesuai pedoman</p>

	
<p>Sebelum direvisi CP tidak ada keterkaitan dengan media.</p> <p><b>Saran ahli materi:</b> CP disesuaikan dengan media</p>	<p>Sesudah direvisi sesuai dengan media</p>

Jadi hasil dari presentase validasi ahli materi diperoleh sebesar dengan kategori sangat baik dengan syarat memperbaiki dan merevisi sesuai dengan saran validator ahli materi. Adapun yang perlu di perbaiki oleh ahli materi yaitu aspek penilaian harus meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, tujuan pembelajaran disesuaikan dengan media dan penyajian materi di revisi sesuai dengan tata cara penulisannya. Jadi hasil dari presentase validasi ahli media diperoleh sebesar 95,3% dengan kategori sangat baik dengan syarat layak diuji coba dilapangan sesuai revisi.

#### 4. Implementasi

Tahap implementasi dilakukan sesudah dilakukannya validasi media dan ahli materi oleh ahli validator. Implementasi ialah tahap uji coba yang sudah di validasi dengan tujuan untuk mengetahui Tingkat kevalidan atau praktikalitas dari media peta timbul tersebut.

Implementasi dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2024 di MI Ar-Raudlah Karangpring Sukorambi Jember, tepatnya dilakukan pada kelas

IV saat proses berlangsungnya pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia. Sebelum melakukan skala besar, maka perlu adanya implementasi skala kecil yang berjumlah 7 siswa dari 26 siswa kelas IV dengan perolehan data pada table berikut ini:

**Tabel 4.6 Angket Skala Kecil**

NO	NAMA	INDIKATOR										TOTAL SKOR
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Ahmad	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	33
2	Andin	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	34
3	Nisak	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	35
4	Rido	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	33
5	Husnul	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	34
6	Varadis	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	32
7	Zahro	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	35
Total		236										

$$P = \frac{\sum x_i}{x} \times 100$$

$$P = \frac{236}{255} \times 100 = 92,5\%$$

Berdasarkan dari hasil presentase data skala kecil dengan rata-rata sebesar 92,5% . Dengan perolehan hasil rata-rata tersebut, maka media sudah dianggap sangat layak digunakan.

**Gambar 4.1 Angket skala kecil**



Implementasi skala kecil itu tidak hanya diberlakukan peserta didik akan tetapi juga di berlakukan untuk guru kelas IV. Dari hasil data implementasi guru di jabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Angket Guru Skala kecil

No	Indikator	Skala penilaiain			
		1	2	3	4
1	Media peta timbul menggunakan desain menarik				√
2	Media peta timbul menggunakan ukuran yang sesuai dengan kebutuhan				√
3	Media peta timbul memiliki ketahanan dalam jangka Panjang				√
4	Media dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS				√
5	Media peta timbul dapat mempermudah proses pembelajaran			√	
6	Media peta timbul dapat memotivasi peserta didik				√
7	Media peta timbul mudah digunakan				√
8	Keserasian dalam pemilihan warna				√
9	Desain media tidak membutuhkan banyak biaya dalam proses pembuatan				√
10	Media peta timbul mudah dibawa			√	
		38			

$$P = \frac{\sum x_i}{x} \times 100$$

$$P = \frac{38}{40} \times 100 = 95\%$$

Berdasarkan dari hasil presentase data skala kecil dengan rata-rata sebesar 95% . Dengan perolehan hasil rata- rata tersebut, maka media sudah dianggap sangat layak digunakan Implementasi skala besar peta timbul tersebut.

Implementasi dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2024 di MI Ar-Raudlah Karangpring Sukorambi Jember, tepatnya dilakukan pada kelas IV saat proses berlangsungnya pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia. Berjumlah 26 siswa tidak masuk 2 dengan perolehan data pada table di bawah ini:

Tabel 4.8 Angket Skala Besar

NO	NAMA	SKOR										SKOR
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	Abdul Kholik	3	4	3	4	3	4	3	4	3	1	32
2.	Ahmad Mufidi Aziz	3	4	3	4	3	4	3	4	3	1	32
3.	Ahmad Muhammad .A	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	36
4.	Ahmad Wifa'Udin .A	4	4	3	4	3	1	3	4	3	4	33
5.	Andinafisa Tul .M	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	37
6.	Ardina Hasbi	4	4	4	4	2	3	4	3	3	3	34
7.	Azka Mazaya	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8.	Cantika Aini Rahmawati. N	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9.	Finda Regina Putri	3	4	3	2	1	3	3	3	3	4	29
10.	Hazimatun Nisak	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	38
11.	Husnul Khotimah	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	36
12.	Indri putri Nia Ramadhani	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	36
13.	Kunik Atus Shofiroh	3	2	4	3	3	4	3	4	3	3	32
14.	M. Zayyan Khuluqi	2	3	4	3	3	4	3	3	4	3	32
15.	Moch Hikam Arifin	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	32
16.	Muhammad Sahrullah . R	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	38

17.	Muhammad Zakiya . A	3	4	3	2	1	3	4	3	3	4	30
18.	Muhlas Jidan .S	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	34
19.	Naura Jabibatun Nur	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	35
20.	Rhido Ramadani	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	38
21.	Ridwan Sauqi Afandi	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	35
22.	Rizky Pratama	4	3	3	3	4	4	2	3	4	3	33
23.	Afinatul Varadisi	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	36
24.	Siti Humairotus Zahro	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	34
25.	Tiara Agustin	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	34
26.	Zahro Maulida Bariroh	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	36
	<b>Running Total</b>											<b>822</b>

$$P = \frac{\sum x_i}{x} \times 100$$

$$P = \frac{822}{870} \times 100 = 94,4\%$$

Berdasarkan dari hasil presentase data skala besar dengan rata-rata sebesar 94,4%. Dengan perolehan hasil rata-rata tersebut, maka media sudah dianggap sangat layak digunakan.

**Gambar 4.2**  
**Angket skala besa**



(Peserta didik berdiskusi)

Implementasi skala besar itu tidak hanya diberlakukan peserta didik akan tetapi juga di berlakukan untuk guru kelas IV. Dari hasil data implementasi guru dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 4.9 Hasil Angket Guru Skala besar**

No	Inikator	Skala penilaiain			
		1	2	3	4
1	Media peta timbul menggunakan desain menarik				√
2	Media peta timbul menggunakan ukuran yang sesuai dengan kebutuhan				√
3	Media peta timbul memiliki ketahanan dalam jangka Panjang				√
4	Media dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS				√
5	Media peta timbul dapat mempermudah proses pembelajaran			√	
6	Media peta timbul dapat memotivasi peserta didik				√
7	Media peta timbul mudah digunakan				√
8	Keserasian dalam pemilihan warna				√
9	Desain media tidak membutuhkan banyak biaya dalam proses pembuatan				√
10	Media peta timbul mudah dibawa			√	
Total		38			

$$P = \frac{\sum x_i}{x} \times 100$$

$$P = \frac{38}{40} \times 100 = 95 \%$$

Berdasarkan dari hasil presentase data skala kecil dengan rata-rata sebesar 95% . Dengan perolehan hasil rata- rata tersebut, maka media sudah dianggap sangat layak digunakan.

### C. Analisis data

Analisis data ialah analisis kevalidan dan praktikalitas dari media peta timbul yang dikembangkan. Analisis kevalidan berlandaskan hasil validasi dari validator ahli media dan ahli materi terhadap media peta timbul. Adapun ahli validator dari penelitian ini adalah ahli media Ibu Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I. mendapatkan skor 95,3%, validator ahli materi ialah Ibu Ira Nurmawati, S.Pd.,M.Pd mendapatkan skor awal 90% skor kedua 93%, adapun validator ahli pembelajaran yaitu guru kelas IV dan guru Kelas IV mendapatkan skor 95%. Adapun hasil presentase dari dua ahli validator dijelaskan sebagaimana tabel di bawah ini:

**Tabel 4.10 Hasil Rata-Rata Angket Valid**

NO	Validator	Hasil Rata- rata	Kategori
1	Ahli Media	93 %	Sangat layak
2	Ahli Materi	95,3%	Sangat layak
3	Ahli Pelajaran	95 %	Sangat layak
4	Respon Siswa	94,4%	Sangat layak
Hasil Rata-rata		94,6%	Valid

Hasil presentase rata-rata ahli validator di akumulasikan menggunakan presentase perhitungan dengan rumus, sebagaimana berikut:

$$P = \frac{\sum X}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Nilai

$\sum X_1$  : Jumlah skor penilaian

n : Jumlah ideal skor

Hasil presentase perhitungan dari validator ahli media, materi, ahli pembelajaran dan respon siswa menunjukkan nilai 94,6% yang berarti media peta timbul kekayaan budaya Indonesia telah memenuhi kategori sangat layak dan sangat valid dengan beberapa saran dan masukan dari para validator yang dijadikan sebagai acuan perbaikan. Berdasarkan hasil presentase yang berlandaskan pada teori kreteria tingkat pencapaian dan kualifikasi, Media peta timbul dinyatakan sangat layak di implementasikan pada proses pembelajaran kekayaan budaya Indonesia. Adapun penjelasan teori kreteria tingkat pencapaian dan kualifikasi sebagaimana tabel berikut ini :

**Tabel 4.11 Tingkat Kreteria Pencapaian dan Kualifikasi Media Peta Timbul<sup>53</sup>**

Presentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
< 76-100	Valid	Layak/tak perlu direvisi
<50-75	Cukup Valid	Cukup layak/revisi sebagian
<26-50	Kurang Valid	Kurang layak/revisi sebagian
<26	Tidak Valid	Tidak layak/revisi total

#### D. Revisi Produk

Setelah melakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan baik dari ahli materi, ahli media maupun ahli pelajaran IPAS, dimana sudah sesuai dengan saran yang telah diberikan terhadap produk yang dikembangkan. Maka dilakukan revisi sesuai dengan saran yang sudah diberikan oleh masing-masing validator.

<sup>53</sup> Arikunto dalam Syahrina Novia Rohma, —Pengembangan Media Maket Animal Untuk Meningkatkan Kemampuan Verbal Linguistik Siswa Sekolah Dasar (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2019), 46

Dari hasil validasi, media pembelajaran media peta timbul ini sudah diperbaiki berdasarkan saran yang diperoleh dari validator pada lembar validasi yang diberikan. Berikut merupakan gambar rincian beberapa hasil revisi yang ada:

#### 4.12 Tabel Hasil Revisi Ahli Media

 <p style="text-align: center;">Before</p>	 <p style="text-align: center;">After</p>
<p>Sebelum di revisi cover depan media peta timbul di cat kotak-kotak dan hasilnya pun kurang rapi dan cat nya pun tidak sesuai ekspektasi.</p> <p><b>Saran ahli media :</b> Sebaiknya cat di polos dan di tambah stiker kebudayaan agar terlihat</p>	<p>Sesudah di revisi cover depan media di cat ber warna putih dan di tambahkan stiker kebudayaan.</p>
 <p style="text-align: center;">Before</p>	 <p style="text-align: center;">After</p>
<p>Sebelum di revisi gambar peta timbul hanya mengikuti gambar saja. Identitas wilayah di tempelkan menggunakan jarum.</p> <p><b>Saran ahli media:</b> Sebaiknya Gambar peta mengikuti pedoman yang ada di atlas. Identitas wilayah diberikan kode saja serta tambahkan legenda, skala dan arah yang ada di peta tersebut.</p>	<p>Sesudah di revisi peta timbul suah mengikuti pedoman yang sesuai di atlas. Wilayah pada peta sudah di berikan kode, sudah ada skala, arah dan legenda.</p>

Berdasarkan tabel di atas, lalu peneliti melakukan revisi produk. Peneliti dapat melakukan pengimplementasian produk pembelajaran peta timbul pada peserta kelas IV MI Ar-Raudlah. Hal ini sejalan dengan adanya validasi dari validator yang menyatakan bahwa media peta timbul sudah layak untuk diterapkan dalam pembelajaran IPAS.



## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Dari riset dan proses pengembangan ini, terlahirlah sebuah alat bantu belajar yang bernama Peta Timbul. Alat ini membahas topik Kekayaan Budaya Indonesia dalam lingkup pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, merangkumnya ke dalam bentuk yang unik untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Teori ini menekankan pada teori tentang media pembelajaran menurut Omar Hamalik ialah segala hal yang dapat berfungsi sebagai alat untuk menyalurkan materi pembelajaran, sehingga mampu membangkitkan ketertarikan, pikiran, dan emosi para siswa saat proses belajar-mengajar sedang berjalan.<sup>54</sup> Sedangkan menurut teori Nurfadhillah yang menekankan pada fungsi dari media, fungsi media apabila digunakan perorangan atau kelompok yang jumlahnya besar memuat pesan untuk menyampaikan kepada siswa. Media akan berjalan dengan baik apabila dalam proses penyampaian tersebut digunakan secara pemrograman atau kelompok seperti:

1. Sebagai alat untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif.
2. Sebagai elemen dalam jaringan komponen yang saling berinteraksi untuk menghasilkan situasi belajar yang ideal.
3. Mempercepat kualitas aliran ilmu dalam proses belajar-mengajar.

---

<sup>54</sup> Ilham et al , "*Media Pembelajaran*" Yogyakarta Jejak Pustaka Anggota IKAPI No. 141 (2021).

4. Mengubah materi pelajaran yang abstrak menjadi nyata.<sup>55</sup>

Alat bantu belajar Peta Timbul ini dinyatakan sah dan pantas digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar berdasarkan data yang dikumpulkan melalui riset yang telah peneliti jalankan. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 21 hingga 23 Mei 2024 di kelas IV MI Ar-Raudlah, di mana media digunakan sebagai sarana pembelajaran.

## **B. Berdasarkan Hasil Kajian Yang Telah Direvisi**

Di bawah ini adalah uraian terkait telaah produk media pembelajaran yang sudah melalui proses revisi:

1. Proses penciptaan media pembelajaran interaktif berbasis Peta Timbul ini mengikuti pendekatan riset dan pengembangan (R&D) dengan mengadopsi kerangka kerja model ADDIE. Kerangka ini melibatkan lima langkah utama, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, serta evaluasi, yang saling berkaitan dalam proses pengembangan media ini.

Peta Timbul sebagai media pembelajaran dirancang dengan memanfaatkan limbah atau barang bekas, menghadirkan beragam keunikan dalam pemakaiannya. Media ini disusun menggunakan materi terkait kekayaan budaya Indonesia yang diolah secara kreatif agar lebih menarik dalam proses belajar.

Pembuatan media peta timbul hanya membutuhkan bahan-bahan yang berada di lingkungan sekitar. Langkah awal yaitu mengumpulkan bahan pembuatan media peta timbul seperti: kayu yang berbentuk persegi panjang, triplek, cat kayu pesegi panjang, lem kayu, paku, cat kertas dan

---

<sup>55</sup> Nurfadhillah, "MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran". Tangerang Jejak Publisher CV Jejak Anggota IKAPI (2021) Hal:29

kertas. Hal tersebut bertujuan untuk media peta timbul agar dapat bertahan lama. Langkah kedua yaitu menggambar garis dan menggambar peta indonesia sesuai atlas. Langkah ketiga yaitu merakit kayu tersebut menjadi box kemudian menempelkan kertas yang sudah dihancurkan dan sudah bertekstur lembek pada triplek yang sudah digambar dan sudah diberikan lem. Langkah keempat mengeringkan gambaran tersebut yang disesuaikan dengan bentuk. Langkah ke lima yaitu mengecat depan box, belakang dan didalam dengan cat kayu lalu apabila sudah keringkan. Tahap terakhir yaitu mengecat bagian peta timbul dengan cat kertas dan mengecat dasar peta timbul dengan cat kayu.

Selain menyiapkan bahan-bahan yang terdapat dalam media peta timbul, peneliti juga menyiapkan gambar budaya indonesia seperti tarian, baju adat, rumah adat dan senjata adat yang diprint dan dilaminating serta memberikan daubletip pada pertengahan gambar. Tidak lupa lagi peneliti menyiapkan lembar kerja peserta didik yang tujuannya untuk melihat hasil pengetahuan siswa dalam melakukan proses pembelajaran dengan permainan media peta timbul.

a) Oleh Ery Rahmawati<sup>1</sup>, Galuh Kartika Dewi bahwa proses Peta tiga dimensi adalah salah satu jenis peta yang dibuat dari bubur kertas, menghasilkan bentuk yang menyerupai keadaan nyata. Pemanfaatan media pembelajaran peta tiga dimensi ini diharapkan mampu mengoptimalkan hasil belajar siswa, terutama pada pelajaran IPS, khususnya dalam mempelajari peta pada subtema "Indahnya Keragaman Budaya Negeriku."

Teori ini menekankan pada teori yang telah di kemukakan oleh wicaksono tentang media peta timbul 3D adalah replika nyaris sempurna serta bahan yang serupa menggunakan empiris geografis pada permukaan bumi. Adapun manfaat serta kegunaannya adalah mampu menunjukkan posisi, lokasi, jarak, arah, bentuk bagian atas muka bumi. juga memiliki ciri yang sinkron dengan kenyataan, jarak peta dikalikan menggunakan skala, tidak membingungkan, penyajiannya lengkap rapi, bersih dan indah.

Berdasarkan penelitian terdahulu dan teori yang sudah di paparkan di atas media yang di kembangkan oleh peneliti adalah media peta timbul yang terbuat dari bahan kertas bekas yang di buat di atas triplek yang berukuran besar sehingga bisa menampung banyak siswa serta di lengkapi gambar-gambar kekayaan budaya Indonesia seperti pakaian adat, rumah adat, senjata tradisioal, dan tarian tradisional yang dapat ditempel di media peta timbul tersebut.

- b) I Putu Yogi Pratama Putra Proses peta timbul yaitu bentuk karya visual yang dirancang dan dibentuk menggunakan bubur kertas, menghasilkan permukaan dengan tonjolan dataran tinggi, menciptakan efek timbul seperti barisan pegunungan. agar siswa lebih menarik dalam mengikuti proses pembelajaran mengenai peta.

Teori ini menekankan pada teori yang telah di kemukakan oleh Nunu Mahnun tentang istilah "media" mempunyai asal berasal dari bahasa Latin "medium," yang bermakna "jembatan atau penghubung." Media pembelajaran berperan sebagai sarana penyampaian materi dalam konteks pembelajaran itu sebagai alat untuk menyampaikan

pesan atau informasi antara pengirim (Pengajar) ke penerima (Peserta didik). Penggunaan media pengajaran ini, diyakini bisa menghasilkan dampak positif yang signifikan terhadap keberhasilan tujuan proses belajar mengajar.

Berdasarkan penelitian terdahulu dan teori yang sudah di paparkan di atas media yang di kembangkan oleh peneliti adalah media peta timbul yang banyak warna, bentuk yang lebih besar serta gambar-gambar. Media peta timbul tersebut memiliki manfaat untuk memperkaya pengetahuan siswa tentang kekayaan budaya Indonesia, bukan hanya tentang kekayaan saja akan tetapi juga di lengkapi tentang lokasi, legenda, arah yang ada dipeta.

- c) Aas Sukaesti, dan lainnya, menjelaskan bahwa proses menciptakan peta timbul melibatkan penggunaan bubur kertas dari koran atau bahan serupa, yang dirancang sedemikian rupa hingga tampilannya menyerupai kondisi asli.

Teori ini menekankan pada teori yang telah di kemukakan oleh Kiyokura dan Basuki bahwa peta timbul adalah jenis peta 3D yang dibuat mirip dengan kenyataan permukaan. Karena itulah, pembuatan permukaan peta timbul yang diperjelas dengan bacaan seperti batas-batas suatu daerah, dataran, laut, nama kota dan nama provinsi yang mana menunjukkan salah satu pelajaran dalam kurikulum IPAS yang diajarkan di tingkat Sekolah Dasar.

Berdasarkan penelitian terdahulu dan teori yang sudah di paparkan di atas media yang di kembangkan oleh peneliti adalah media peta timbul yang banyak warna, bentuk yang lebih besar serta gambar-

gambar. Media peta timbul tersebut memiliki manfaat untuk memperkaya pengetahuan siswa tentang kekayaan budaya Indonesia, bukan hanya tentang kekayaan saja akan tetapi juga di lengkapi tentang lokasi, legenda, arah yang ada dipeta.

- d) Menurut Sumultiani dan rekan-rekan, peta timbul yang dibuat dari bahan daur ulang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pelajaran IPS, terutama dalam topik mengenai peta. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap dampak pemanfaatan media peta timbul terhadap pencapaian belajar siswa kelas IV di SDI Kampung Mejang, Kabupaten Gowa.

Teori ini menekankan pada teori yang telah di kemukakan oleh Nunu Mahnun tentang istilah "media" mempunyai asal dari Bahasa latin —mediuml yang artinya —perantara atau pengantarl. Fungsi dari media pembelajaran dalam konteks pembelajaran itu sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau informasi antara pengirim (Pengajar) ke penerima (Peserta didik). Kenggunaan media pengajaran ini, diyakini bisa menghasilkan dampak positif yang signifikan terhadap keberhasilan tujuan proses belajar mengajar.

Berdasarkan penelitian terdahulu dan teori yang sudah di paparkan di atas media yang di kembangkan oleh peneliti adalah media peta timbul yang banyak warna, bentuk yang lebih besar serta gambar-gambar. Media peta timbul tersebut memiliki manfaat untuk memperkaya pengetahuan siswa tentang kekayaan budaya Indonesia, bukan hanya tentang kekayaan saja akan tetapi juga tentang Lokasi, legenda, arah yang ada dipeta.

- e) Eko Mauludin Subianto, Amaluddin Kasdi, Waspodo Tjipto Subroto. Tahapan dalam memilih gambar peta sebagai referensi untuk menciptakan media peta 3D meliputi penentuan dimensi peta 3D yang akan dihasilkan, pemilihan bahan bekas yang akan digunakan, pengecatan untuk menciptakan warna laut, pemotongan bentuk pulau, pengecatan pulau-pulau tersebut, serta proses penempelan pulau-pulau pada peta.

Teori ini menekankan pada teori yang telah di kemukakan oleh yoyok rahayu Basuki peta timbul adalah jenis peta 3D yang dibuat mirip dengan kenyataan permukaan. Karena itulah, pembuatan permukaan peta timbul yang diperjelas dengan bacaan seperti batas-batas suatu daerah, dataran, laut, nama kota dan nama provinsi yang mana menunjukkan salah satu disiplin ilmu yang termasuk dalam kurikulum IPAS di tingkat Sekolah Dasar.

Berdasarkan penelitian terdahulu dan teori yang sudah di paparkan di atas media yang di kembangkan oleh penelitian adalah media peta timbul yang banyak warna, bentuk yang lebih besar serta gambar-gambar. Media peta timbul tersebut memiliki manfaat untuk memperkaya pengetahuan siswa tentang kekayaan budaya Indonesia, bukan hanya tentang kekayaan saja akan tetapi juga tentang Lokasi, legenda, arah yang ada dipeta.

2. Media tersebut telah melewati tahap validasi oleh sejumlah pakar sebelum diuji coba kepada siswa kelas IV MI Ar-Raudlah. Secara keseluruhan, hasil validasi produk menunjukkan bahwa media ini sudah dianggap valid dan siap digunakan dalam proses belajar mengajar. Berikut adalah hasil yang

diperoleh dari proses validasi tersebut:

Hasil dari presentase validasi ahli materi diperoleh sebesar 95,3% dengan kategori sangat baik dengan syarat memperbaiki dan merevisi sesuai dengan saran validator ahli materi. Adapun yang perlu di perbaiki oleh ahli media yaitu aspek penilaian harus meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, tujuan pembelajaran disesuaikan dengan media dan penyajian materi di revisi sesuai dengan tata cara penulisannya. Jadi hasil dari presentase validasi ahli media diperoleh sebesar 93% dengan kategori sangat baik dengan syarat layak diuji coba dilapangan sesuai revisi.

Berdasarkan dari hasil presentase uji coba data skala kecil dengan rata-rata sebesar 92,5%. Dengan perolehan hasil rata-rata tersebut, maka media sudah dianggap sangat layak digunakan. Berdasarkan dari hasil presentase data skala kecil dengan rata-rata sebesar 94,4%. Dengan perolehan hasil rata-rata tersebut, maka media sudah dianggap sangat layak digunakan.

Mengacu pada temuan penelitian sebelumnya yang telah dijelaskan dalam BAB II, antara lain:

- a) Oleh Ery Rahmawati<sup>1</sup>, Galuh Kartika Dewi. Temuan dari penelitian menunjukkan adanya kemajuan signifikan dalam rata-rata hasil belajar siswa, yang meningkat dari 62,12 pada pra siklus menjadi 75,19 di siklus I, dan mencapai 84,14 di siklus II. Tingkat ketuntasan belajar siswa secara klasikal juga mengalami peningkatan, dari 23,81% pada pra siklus, menjadi 62,12% di siklus I, dan 92,31% di siklus II. Selain itu, aktivitas belajar siswa meningkat dari 51% pada pra siklus menjadi 72% di siklus I, dan mencapai 87% di siklus II.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran peta tiga dimensi melalui metode tutor sebaya efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV di SDN Banjaran, Kecamatan Driyorejo, Kabupaten Gresik.

Teori ini menekankan pada teori yang telah di kemukakan oleh Yaumi tentang fungsi media. Fungsi media apabila digunakan perorangan atau kelompok yang jumlahnya besar memuat pesan untuk menyampaikan kepada siswa. Apabila menginginkan pembelajaran dengan baik maka proses penyampaian tersebut menggunakan cara pemograman atau kelompok seperti: 1) Sebagai alat untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif. 2) Sebagai elemen dalam jaringan komponen yang saling berinteraksi untuk menghasilkan situasi belajar yang ideal. 3) Mempercepat kualitas aliran ilmu dalam proses belajar-mengajar. 4) Mengubah materi pelajaran yang abstrak.

Berdasarkan penelitian terdahulu dan teori yang sudah di paparkan di atas media peneliti telah layak melalui proses pada hasil penilaian dari ahli media menunjukkan persentase 93%, yang tergolong dalam kategori sangat baik, sedangkan penilaian dari ahli materi mencatat nilai sebesar 95,3% kategori kelayakan sangat baik dengan beberapa revisi yang disarankan. Berdasarkan uji coba skala kecil dari hasil angket guru mendapatkan 95% untuk respon angket siswa skala kecil mendapatkan nilai 92,5% serta uji coba skala besar dari hasil angket guru mendapatkan 95% untuk respon angket siswa skala besar mendapatkan nilai 94,4%. Keunikan dalam peneliti

menggunakan model ADDIE strateginya dmenggunakan sintak kooperatif learning tipe JIGSAW serta materi yang di implementasikan menggunakan materi yang sudah berbarcode. Sedangkan penelitian terdahulu menggunakan PTK melalui tutor sebaya. Meskipun berbeda model pembelajaran akan tetapi mempunyai fungsi yang sama (Fungsi media apabila digunakan perorangan atau kelompok yang jumlahnya besar memuat pesan untuk menyampaikan kepada siswa).

- b) I Putu Yogi Pratama Putra. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran peta timbul yang dikembangkan memiliki validitas tinggi dengan persentase: 87,5% dari ahli rancang bangun, 90% dari ahli materi pembelajaran, 87,5% dari ahli desain pembelajaran, 88,63% dari ahli media pembelajaran, 90% dari uji coba perorangan, 91,6% dari uji coba kelompok kecil, dan 88,6% dari uji coba lapangan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran peta timbul yang dikembangkan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas V SDN 2 Bongkasa Pertiwi.

Teori ini menyoroti konsep yang diusulkan oleh Putra mengenai model Jigsaw, yang terdiri dari beberapa langkah sebagai berikut: 1. Siswa dikelompokkan dalam tim yang terdiri dari 4-6 orang. 2. Setiap kelompok diberikan tugas yang harus diselesaikan. 3. Anggota baru dari setiap kelompok ditugaskan untuk mempelajari bagian materi yang telah ditentukan. 4. Setiap perwakilan akan menguasai materi yang diberikan, lalu kembali ke kelompok asal

untuk membagikan pengetahuan yang telah diperoleh. 5. Siswa kemudian mengikuti tes untuk mengevaluasi pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan penelitian terdahulu dan teori yang sudah di paparkan di atas media peneliti telah layak melalui proses pada skor validasi dari ahli media mencapai 93%, yang tergolong sangat baik, sedangkan evaluasi dari ahli materi memperoleh nilai 95,3% kategori kelayakan sangat baik dengan beberapa revisi yang disarankan. Berdasarkan uji coba skala kecil dari hasil angket guru mendapatkan 95% untuk respon angket siswa skala kecil mendapatkan nilai 92,5% serta uji coba skala besar dari hasil angket guru mendapatkan 95% untuk respon angket siswa skala besar mendapatkan nilai 94,4%. Secara garis besar nilainya ahli materi dan ahli media lebih besar nilainya dibandingkan punya penelitian I Putu Yogi dengan persentase. Adapun dari segi hasil berbeda serta model yang digunakan penelitian terdahulu menggunakan ADDIE sedangkan peneliti menggunakan ADDIE sehingga lebih cocok menggunakan strategi kooperatif learning tipe Jigsaw.

- c) Aas Sukaesti, et al. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa tingkat aktivitas siswa melonjak dari 68% saat pretest menjadi 88% saat posttest. Hasil analisis menggunakan uji t-test menunjukkan nilai thitung sebesar -8,46 dengan derajat kebebasan (dk) sebesar 18. Karena thitung lebih kecil dari ttabel ( $t_{hitung} = -8,46 < t_{tabel} = 2,101$ ), dan juga  $-t_{hitung}$  lebih kecil dari  $-t_{tabel}$  ( $-t_{hitung} = -8,46 < -t_{tabel} = -2,101$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa

penggunaan media peta timbul memiliki efek positif terhadap pembelajaran IPS. Dengan menggunakan media ini, prestasi siswa kelas IV SDI Kampung Mejang di Kabupaten Gowa pada topik perubahan bentuk muka bumi terbukti lebih baik dibandingkan jika tidak menggunakan media tersebut.

Teori ini menekankan pada teori yang telah di kemukakan oleh Gagne dan Briggs berpendapat bahwa sebenarnya arti media pembelajaran tidak memiliki pengertian yang baku. Dalam konteks tertentu, istilah media dapat merujuk pada makna sebagai berikut:

- a. Mode Sensori: Alat indera yang berperan sebagai penerima informasi dalam proses pembelajaran, seperti mata, telinga, dan lain-lain.
- b. Jalur Komunikasi: Indera yang berfungsi untuk mengendalikan berbagai alat komunikasi, termasuk yang bersifat visual, auditori, sentuhan, gerak, penciuman, dan lain-lain.
- c. Jenis Rangsangan: Alat atau media yang tidak termasuk dalam mekanisme komunikasi, seperti ucapan lisan (baik secara langsung maupun dalam bentuk rekaman), penyajian tulisan (termasuk teks dalam buku atau papan tulis), serta gambar yang bergerak (seperti video atau film).
- d. Media: Alat fisik yang berfungsi untuk menyampaikan informasi, termasuk buku, materi cetak seperti teks, skrip terprogram, komputer, slide, film, video, dan berbagai bentuk lainnya.

Berdasarkan penelitian terdahulu dan teori yang sudah di paparkan di atas media peneliti telah layak melalui proses pada hasil

penilaian dari para pakar media mencapai 93%, yang tergolong dalam kategori sangat baik, sedangkan penilaian dari ahli materi memperoleh angka 95,3% kategori kelayakan sangat baik dengan beberapa revisi yang disarankan. Berdasarkan uji coba skala kecil dari hasil angket guru mendapatkan 95% untuk respon angket siswa skala kecil mendapatkan nilai 92,5% serta uji coba skala besar dari hasil angket guru mendapatkan 95% untuk respon angket siswa skala besar mendapatkan nilai 94,4%. Adapun dari segi hasil berbeda serta model yang digunakan penelitian terdahulu menggunakan PTK desain Kemmis dan Mc, Tanggart instrument yang digunakan hanya lembar observasi aktivitas dan hasil belajar sedangkan peneliti menggunakan ADDIE sehingga lebih cocok menggunakan strategi kooperatif learning tipe Jigsaw instrument yang digunakan lembar instrument wawancara guru, instrument wawancara siswa instrument validator ahli media, validator materi, validator ahli pembelajaran. Meskipun berbeda model akan tetapi mempunyai arti media yang sama (Arti media yang merujuk pada mode sensor, jalur komunikasi dan jenis rangsangan).

- d) Sumultiani et all. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa tingkat aktivitas siswa melonjak dari 68% saat pretest menjadi 88% saat posttest. Analisis menggunakan uji t-test menunjukkan nilai thitung sebesar -8,46 dengan derajat kebebasan (dk) sebesar 18. Karena thitung lebih kecil daripada ttabel ( $thitung = -8,46 < ttabel = 2,101$ ) dan juga  $-thitung$  lebih kecil daripada  $-ttabel$  ( $-thitung = -8,46 < -ttabel = -2,101$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan

bahwa penerapan media peta timbul memiliki efek positif terhadap pembelajaran IPS. Pencapaian siswa di kelas IV SDI Kampung Mejang, Kabupaten Gowa, pada topik perubahan bentuk permukaan bumi terbukti lebih baik terbukti lebih baik dengan menggunakan media tersebut dibandingkan tanpa media tersebut.

Teori ini menekankan pada teori yang telah di kemukakan oleh Hasan tentang media. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari "medium," yang merujuk pada perantara antara sumber pesan dan penerima pesan. Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang digunakan untuk perantara menyampaikan informasi dari guru kepada siswa agar dapat termotivasi serta dapat mengikuti proses pembelajaran dengan semangat dan terinspirasi.

Berdasarkan penelitian terdahulu dan teori yang sudah di paparkan di atas media peneliti telah layak melalui proses pada hasil evaluasi dari pakar media mencatat angka 93%, yang termasuk dalam kategori sangat baik, sedangkan penilaian dari ahli materi mendapatkan skor sebesar 95,3% kategori kelayakan sangat baik dengan beberapa revisi yang disarankan. Berdasarkan uji coba skala kecil dari hasil angket guru mendapatkan 95% untuk respon angket siswa skala kecil mendapatkan nilai 92,5% serta uji coba skala besar dari hasil angket guru mendapatkan 95% untuk respon angket siswa skala besar mendapatkan nilai 94,4%. Adapun dari segi hasil berbeda serta model yang digunakan penelitian terdahulu menggunakan pra eksperiment jenis one group pretest dan posttest desain sedangkan peneliti menggunakan ADDIE sehingga lebih cocok menggunakan

strategi kooperatif learning tipe Jigsaw. Meskipun berbeda model akan tetapi media yang digunakan mempunyai arti sebagai perantara dalam menyampaikan informasi dari guru kepada siswa agar dapat termotivasi serta dapat mengikuti proses pembelajaran dengan semangat dan terinspirasi

- e) Eko Mauludin Subianto, Amaluddin Kasdi, Waspodo Tjipto Subroto. Hasil penelitian tersebut yaitu validator ahli media memberikan presentase 92,5% (Kategori sangat baik), Validator ahli materi memberikan 90% (Kategori sangat baik), kelas eksperimen memberikan presentase 78,3750 lebih tinggi ketimbang kelas control dengan presentas 67,6923. Jadi media 3D efektif meningkatkan hasil belajar.

Teori ini menekankan pada teorinya putra tentang tipe Jigsaw mempunyai beberapa langkah– langkah sebagai berikut ini:

1. Siswa dikelompokkan dalam tim yang terdiri dari 4 hingga 6 orang.
2. Setiap kelompok menerima tugas yang harus diselesaikan.
3. Anggota baru dalam setiap kelompok ditugaskan untuk mempelajari materi tertentu yang telah ditentukan.
4. Setiap perwakilan dari kelompok tersebut akan menguasai materi yang diberikan, kemudian kembali untuk berbagi pengetahuan dengan kelompok asal mereka.
5. Siswa kemudian menjalani tes untuk mengevaluasi sejauh mana mereka memahami materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan penelitian terdahulu dan teori yang sudah di paparkan di atas media peneliti telah layak melalui proses pada penilaian dari para ahli media mencatat angka 93%, yang

dikategorikan sebagai sangat baik, sedangkan evaluasi oleh ahli materi menghasilkan nilai 95,3% kategori kelayakan sangat baik dengan beberapa revisi yang disarankan. Berdasarkan uji coba skala kecil dari hasil angket guru mendapatkan 95% untuk respon angket siswa skala kecil mendapatkan nilai 92,5% serta uji coba skala besar dari hasil angket guru mendapatkan 95% untuk respon angket siswa sala besar mendapatkan nilai 94,4%. Secara garis besar nilainya ahli materi peneliti lebih besar dibandingkan punya penelitian Eko Subianto Hasil penelitian tersebut yaitu Validator ahli materi memberikan 90% (Kategori sangat baik). Adapun dari segi hasil berbeda serta model yang digunakan penelitian terdahulu menggunakan 4D sedangkan peneliti menggunakan ADDIE sehingga lebih cocok menggunakan strategi kooperatif learning tipe Jigsaw.

### **C. Saran Pemanfaatan, Desimensi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Diharapkan penggunaan media peta timbul sebagai bahan ajar dapat berfungsi sebagai alat bantu yang efektif bagi guru dan siswa selama proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran IPAS. Beberapa saran pengembangan terkait hal ini meliputi:

#### **1. Saran Pemanfaatan Produk**

Peta timbul sebagai bahan ajar berfungsi sebagai medium penyampaian pesan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien kepada siswa. Media ini tidak hanya berperan sebagai materi ajar tetapi juga sebagai penghubung pembelajaran, membuat proses belajar lebih menarik dan memberikan pengalaman yang menyegarkan bagi para siswa.

## 2. Saran Demisasi Produk

Pengembangan ini menghasilkan Peta Timbul sebagai alat pendukung pembelajaran. Selain fungsinya sebagai bahan ajar, diharapkan Peta Timbul ini juga dapat diproduksi dan diaplikasikan dalam berbagai konteks pembelajaran lainnya. Ini memberikan inspirasi bagi guru atau calon guru untuk menciptakan variasi Peta Timbul yang lebih menarik, sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

## 3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Peta Timbul sebagai bahan ajar dirancang untuk mempermudah pengguna dalam menyampaikan materi dan pertanyaan dengan berbagai variasi, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik. Tujuan utamanya adalah agar pengguna lebih tertarik dan memahami materi yang disampaikan. Selain digunakan dalam pembelajaran IPAS, Peta Timbul ini juga bisa dimodifikasi untuk pembelajaran atau materi lainnya sesuai kebutuhan siswa.

Selanjutnya, pengembangan media Peta Timbul memiliki potensi untuk lebih dieksplorasi dan diperluas, disesuaikan dengan kebutuhan materi dalam berbagai konteks pembelajaran. Namun, penting untuk memperhatikan dan mempertimbangkan karakteristik peserta didik saat mendistribusikan produk ini, agar penyebarannya tidak sia-sia dan produk tersebut dapat dimanfaatkan dengan optimal.

## C. Kesimpulan

1. Proses perkembangan media pembelajaran Peta Timbul dikembangkan dengan memanfaatkan barang bekas yang menyediakan beragam fitur

menarik saat digunakan. Media pembelajaran ini dirancang dengan memanfaatkan materi kekayaan budaya Indonesia. Pembuatan media peta timbul hanya membutuhkan bahan-bahan yang berada di lingkungan sekitar. Hal tersebut bertujuan untuk media peta timbul agar dapat bertahan lama. Langkah kedua yaitu menggambar garis dan menggambar peta Indonesia sesuai atlas. Langkah ketiga yaitu merakit kayu tersebut menjadi box kemudian menempelkan kertas yang sudah dihancurkan dan sudah bertekstur lembek pada triplek yang sudah digambar dan sudah diberikan lem. Langkah keempat mengeringkan gambaran tersebut yang disesuaikan dengan bentuk. Langkah ke lima yaitu mengecat depan box, belakang dan didalam dengan cat kayu lalu apabila sudah kering. Tahap terakhir yaitu mengecat bagian peta timbul dengan cat kertas dan mengecat dasar peta timbul dengan cat kayu.

2. Kelayakan pada evaluasi dari pakar media mencatat nilai sebesar 93%, yang masuk dalam kategori sangat baik, sedangkan penilaian dari ahli materi mendapatkan skor 95,3% kategori kelayakan sangat baik dengan beberapa revisi yang disarankan. Berdasarkan uji coba skala kecil dari hasil angket guru mendapatkan 95% untuk respon angket siswa skala kecil mendapatkan nilai 92,5% serta uji coba skala besar dari hasil angket guru mendapatkan 95% untuk respon angket siswa skala besar mendapatkan nilai 94,4%. Secara keseluruhan, media peta timbul dianggap layak untuk diuji coba di lapangan tanpa revisi lebih lanjut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Lola, Dwi Aprilia Astuti, Nur Hayati Istiqomah, Bintang Hapsari, dan Aulia Syachnez Daniar. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Semarang Cahya Ghani Recovery, 2023.
- Basuki, Yoyok Rahayu. *Dasar Survei Dan Pemetaan*. Azar Publisher Perum Bumi Mondoroko Raya BA 103 Malang, 2020.
- Blog Materi Pembelajaran Geografi. —Membuat Peta Timbul Dengan Kertas Koran Bekas. Diakses 28 Februari 2024. <https://bloggeografi.id/>.
- Departemen Agama Republik Indonesia. *“Al quran dan terjemahan*. 92. Jakarta cv lajnah pentasihan mushaf al-qur’an, 2019.
- Fajri, Awaliyah. —Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe CS6 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di MTsN 2 Tegal. Skripsi, UNNES, 2018.
- Fauzi, Irfan, Faisal, Muhammad Zulham Munthe, dan Neliwati. —Model Pembelajaran Dick And Carey Serta Implementasinya Dalam Pembelajaran PAI. *Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 2023. file:///C:/Users/USER/Downloads/\_Model+Pembelajaran+Dick+And+Carey+Serta+Implementasinya+Dalam+Pembelajaran+Pai.Pdf.
- Hariyanto. —Analisis undang-undang Republik Indonesia Nomer 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. *Demographic research*, 2018, 1–33.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdim Tahrir, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana, dan I Made Indra. *Media Pembelajaran*. CV Tahta Media Grup, 2021.
- Hasanah, Nur. *Buku pendamping siswa cerdas IPS*. Jakarta PT Bumi Aksara, 2021.
- Hayati, Sri. *Belajar dan pembelajaran berbasis kooperatif learning*. Magelang Graha Cendekia, 2017.
- Hidayatullah, Rahmat. —Rumah Adat Dan Fungsi Sosialnya. Padang Uneversitas Andalas, 2018.
- Husnah, Asmaul, dan Asty Fitri Patrica. — Analisis materi IPS dalam pembelajaran IPAS KUMER di SD’, *Jakarta Jurnal Pendidikan dasar dan sosial Humaniora* 3 (2023): 57.

- Ilham, Muhammad, Dwhy Dinda Sari, Basrul, Zulfikar, Lina Sundana, Fadhlur Rahman, Yusra, Sarah Fazila, Nurul Akmal, dan Rahmiaty. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta Jejak Pustaka Anggota IKAPI No. 141, 2021.
- Jannah, Miftahul. —Konsep Literasi Informasi Menurut Perspektif Al-Qur'an Surah Al-Alaq Ayat 1-5 Analisis Tafsir Jalalain. Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, 2019.
- Joyo, Margo Mitro. *IPAS Kelas IV*. PT Margo Mitro Joyo, 38-58.
- Meldawati,. —Pengembangan E-Diktat Berbasis Pemecahan Masalah Matematika pada Materi Relasi dan Fungsi Kelas VIII di MTsN 2 Banjar Tahun ajaran 2021/2022,. Skripsi, UIN Antasari Banjarmasin, 2022.
- Nurfadhillah, Septy. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Tangerang Jejak Publisher CV Jejak Anggota IKAPI, 2021.
- Nuritta, Teni. —PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Misykat* 03 (1 Juni 2018): 173.
- Nurlaelah, Johri Sabaryati, dan Zulkarnain. —Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pop Up untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Cahaya dan Alat Optik Kelas VIII SMPN 19 Mataram,. *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 5 (2019): 1. Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika.
- Poerwaningtiyas, Intania, Suwanto, dan K Nindya. *Rumah Adat Nusantara*. Repositori Institusi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2018.
- Pratama, Putra I Putu. —Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Proyek Pembuatan Peta Timbul Muatan Materi Ips Kelas V Sd N 2 Bongkasa Pertiwi,. Universitas Pendidikan Ganesha, 2023.
- Putra, Angga. *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk sekolah dasar*. Graha indah E-11 gayung kebonsari surabaya: CV Jagad media publishing, 2021.
- Rahmawati, Ery, dan Galuh Kartika. —Penerapan Media Pembelajaran Peta Tiga Dimensi Melalui Pembelajaran Tutor Sebaya Untuk Meningkatkan Hasil

- Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Banjaran Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik. *Jurnal Ilmiah Mandala Education 2* (Oktober 2020).
- Restian, Arina. *Pendidikan Seni Rupa Estetik*. Malang UMM Press, 2020.
- Rustandi, Andi, Haerruddin, dan Darmansyah. —Penerapan Model ASSURE dalam mengembangkan media pembelajaran di SMKN 3 Penajam Paser Utara. *Universitas Mulawarman Jurnal kependidikan 8* (2022): 1.
- Saleh, M. Sahib, Syahrudin, Muh . Syahrul Saleh, dan Ilham Aziz Sahabuddin. *Media Pembelajaran*. Makasar CV.Eureka Media Aksara, 2022.
- Subianto, Eko Mauludin, Aminuddin Kasdi, dan Subroto Waspodo. —Pengembangan peta 3D pada tema tempat tinggalku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD. *Jurnal Unesa 5* (3 September 2019).
- Sugihartini, Nyoman, dan Kadek Yudiana. —ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan 15* (Juli 2018).
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Rdan D*. Bandung Alfabeta, 2017.
- Sukaetin, Aas, Ria Kurniasari, dan Wawan Eka Setiawan. —Penggunaan Media Peta Timbul Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ips Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia. *Jurnal UNSAP 1* (2022).
- Sukamti. *BPSC*. Jakarta: Bumi Aksara, 2019.
- . *BPSC PPKN SD/MI*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021.
- Sumultiani, Jamaluddin Arifin, dan Fitri Yanty Muchtar. —\_Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Peta Timbul Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV SDI Kampung Mejang'. *Jurnal Of Education Of Counselling 1* (Oktober 2023).
- <https://asianpublisher.id/journal/index.php/compass/article/view/397>.
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria. *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung Remaja Rosdakarya, 2018.
- Wicaksono, Rizky Bayu. —Pengembangan Perangkat Media Audio Peta Timbul (Peradiotim) Materi Bentuk Muka Bumi Bagi Siswa Tunanetra Di Mtslb-A Yaketunis Yogyakarta." *Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*, 2016.

- widiastutik, eko heri. —Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber pembelajaran mata pelajaran IPS|| 33 (2017): 29–36.
- Winaryati, Eny, Muhammad Munsyarif, Mardiana, dan Suwahono. *Cercular model of RD&D'*. Bantul Jogjakarta Penerbit KBM Indonesia, 2021.
- Wurjanti, Erna. *Study grup solusi meningkakan motivasi dan hasil belajar*. NTB Pusat pengembangan Pendidikan dan penelitian Indonesia Yayasan insan cendikia Indonesia raya, 2022.
- Yaumi, Muhammad. —Media Pembelajaran,|| 2017, 3–5.



## MATRIKS

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Peta Timbul (Petim) Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah (Mi) Ar-Raudlah Karangpring Sukorambi Jember	<p>3. Bagaimana Proses Pengembangan Media Peta Timbul (PETIM) Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Ar-Raudlah Karangpring Sukorambi Jember?</p> <p>4. Bagaimana Kelayakan Media Peta Timbul (PETIM) Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Ar-Raudlah Karangpring Sukorambi Jember.</p>	<p>1. Media peta timbul (PETIM).</p> <p>2. Pembelajaran IPAS</p>	<p>1. Pembelajaran IPAS kelas IV</p> <p>2. Media peta timbul (PETIM) yang menarik dan menyenangkan.</p>	<p>1. Responden siswa kelas IV MI Ar Raudlah.</p> <p>2. Informan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Kepala Sekolah</li> <li>b. Wali Kelas.</li> <li>c. Dokumentasi</li> </ol> <p>3. Buku Pustaka, bahan rujukan dan artikel jurnal.</p> <p>4. Validasi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Dosen ahli media</li> <li>b. Dosen ahli materi</li> <li>c. Guru ahli pembelajaran IPAS kelas IV</li> </ol>	<p>1. Metode penelitian: Research and Development (R&amp;D)</p> <p>2. Model penelitian dan pengembangan ADDIE</p> <p>3. Tehnik pengumpulan data:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Observasi dilapangan</li> <li>b. Wawancara</li> <li>c. Dokumenasi</li> <li>d. Angket</li> </ol> <p>4. Tehnik analisis: Analais data menggunakan skala likert untuk menghitung Tingkat kevalidan dari produk yang dibuat berdasarkan dari angket yang telah dibuat. Berikut ini rumus dalam uji validitas ahli :</p> $V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$ <p>Keterangan:</p> <p>P : Nilai</p> <p><math>\sum X_1</math> : Jumlah skor penilaian</p> <p>n : Jumlah ideal skor.</p>

## Lampiran

### PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Febi Indriany  
NIM : 204101040010  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "*Pengembangan Media Peta Timbul (PETIM) Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Ar-Raudlah Karangpring Sukorambi Jember*" adalah hasil penelitian / karya sendiri, kecuali bagian-bagian yang merujuk sumbernya.

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Jember, 15 Juli 2024

Saya menyatakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



Febi Indriany

NIM.204101040010



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-7084/In.20/3.a/PP.009/05/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MI Ar Raudlah

Gendir Karangpring Sukorambi Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 204101040010

Nama : FEBI INDRANY

Semester : Semester Tujuh

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pembangunan Media Peta Timbul (PETIM) Pada Mata Pelajaran IPAS Madrasah Ibtidaiyah (MI) Ar-Raudlah Karangpring Sukorambi Jember" selama 3 ( tiga ) hari dari tanggal 20 sampai 22 Mei 2024 di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Andi Wahyu Pranata, S.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 20 Mei 2024

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN/MODUL AJAR

Penyusun : Febi Indriany  
Instansi : MI Ar Raudlah  
Tahun penyusun : 2024  
Jenjang sekolah : SD/MI  
Kelas/Semester : IV/ II  
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Tema/Materi  
Pembelajaran BAB 6 Topik : Indonesia kaya budaya (Kekayaan Budaya Indonesia)

### Tujuan Materi Pembelajaran

#### a) Capaian pembelajaran :

1. Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi serta menghubungkannya dengan konteks kehidupan saat ini.

#### b) Tujuan pembelajaran

1. Melalui media peta timbul peserta didik dapat mengidentifikasi keanekaragaman budaya di Indonesia dengan diskusi kelompok.
2. Melalui kegiatan menjodohkan gambar A dengan gambar B lalu menempelkan gambar A di media peta timbul dan menunjukkan gambar A ke peserta didik lainnya dapat mengenali keberagaman budaya di setiap daerah lain dengan benar dan tepat.
3. Melalui kegiatan penyimpulan materi pelajaran, peserta didik dapat menyajikan informasi mengenai keragaman budaya di Indonesia dengan menggunakan media peta timbul.

#### c) Indikator pembelajaran

1. Peserta didik dapat mengidentifikasi keanekaragaman budaya di Indonesia dengan diskusi kelompok melalui peta timbul .
2. Peserta didik dapat mengenali budaya dari daerah lain melalui kegiatan menjodohkan gambar A dengan gambar B lalu menempelkan gambar A di media peta timbul dan menunjukkan gambar A ke peserta didik lainnya.

3. Peserta didik dapat menyajikan informasi mengenai keragaman budaya di Indonesia dengan menggunakan media peta timbul.

#### A. PENDAHULUAN (5 menit)

1. Guru memberikan salam lalu peserta didik memberikan salam.
2. Guru menyapa peserta didik.
3. Salah satu didik memimpin doa sebelum memulai Pelajaran.
4. Guru melakukan pemeriksaan kehadiran.
5. Menyanyikan lagu nasional "Dari sabang sampai Merauke".
6. Guru mengingatkan Kembali tentang materi yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
7. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari dan menyampaikan tujuan pembelajaran dan guru memberikan penguatan.
8. Guru mengkodisikan agar peserta didik dapat belajar dengan semangat dengan tepuk sukses.
9. Guru memberikan pertanyaan mendasar kepada peserta didik

Apa saja keanekaragaman budaya di Indonesia?

Mengapa Indonesia memiliki keanekaragaman budaya?

Keragaman apa yang dimiliki daerah tempat tinggal kalian?

#### B. KEGIATAN INTI

1. Guru menyampaikan materinya dan menyampaikan tata cara penggunaan media peta timbul.
2. Lalu peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok yang beranggotakan 5 orang.
3. Guru memberikan LKPD kepada peserta didik dan menjelaskan isi LKPD
4. Peserta didik berdiskusi menyusun rencana pembuatan proyek keragaman budaya yang meliputi pembagian tugas, persiapan alat, bahan, media, sumber yang dibutuhkan.
5. Guru berkeliling untuk mengecek keaktifan peserta didik dan progres dalam menyelesaikan proyek.
6. Guru membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan atau memerlukan bantuan.
7. Peserta didik 1 persatu kelompok maju (2 menit) 1 kelompok maju lima anggota

- dalam kelompok ikut maju semua kedepan) lalu mencari gambar B yang sesuai dengan gambar A didalam kemari yang warna hijau lalu apabila sesuai mengecek kembali hasil pekerjaannya sebelum melakukan menempelkan gambar B di media peta timbul. Apabila sudah selesai peserta didik memperkenalkan atau memperlihatkan gambar A ke kelompok lainnya dan menyimpulkan dari gambar tersebut. Peserta didik lain menanggapi gambar yang sudah di presentasikan oleh temannya. Lalu guru mengecek hasil dari kegiatan menempel di media peta timbul apabila ada 1 budaya yang salah dalam menempelkan titik lokasi/ wilayahnya maka akan mendapatkan hukuman (panishment) dan begitu juga sebaliknya akan mendapatkan hadiah (reward).
8. Peserta didik kelompok 5 menyimpulkan pembelajarannya dan guru memberikan evaluasi serta penguatan dari kegiatan yang telah dilakukan .
  9. Peserta didik mengisi lembar soal.

### C. PENUTUP

1. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya
2. Guru menyampaikan materi untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya.
3. Ice breaking tepuk tangan diatas menggapai bintang.
4. Salah satu peserta didik memimpin doa setelah pembelajaran
5. Peserta didik memberikan salam kemudina dijawab oleh guru.

### D. ASESMEN /PENILAIAN

No	Indikator	Tehnik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen
1	Mengidentifikasi keanekaragaman budaya Indonesia	Formatif	Diskusi kelompok	Instrumen di media peta timbul.
2	Mengenal budaya dari daerah lain	Formatif	Unjuk kerja (Menjodohkan gambar A dengan gambar B lalu	Insrumen di media peta timbul.

			dengan gambar B lalu menempelkan gambar A di media peta timbul dan menunjukkan gambar A ke peserta didik lainnya	
3	Menyajikan informasi mengenai keragaman budaya di Indonesia	Formatif	Menyimpulkan dan mengerjakan soal- soal	Terlampir

**E. SUMBER /MEDIA :**

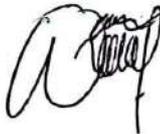
1	Sumber belajar:	Buku guru ( <i>Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk</i> )  Buku Siswa ( <i>Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk</i> )
2	Sarana prasarana:	Media peta timbul
3	Perlengkapan:	Lembar kerja peserta didik, Alat tulis.
4	Strategi:	Kooperatif tipe Jigsaw mempunyai beberapa langkah-langkah diantaranya:

	<p>a) Langkah pertama persiapan. Dalam langkah persiapan ini, guru memotivasi siswa sekaligus menyampaikan tujuan dari pembelajaran materi IPAS pada media peta timbul (PETIM). Siswa menyimak guru menyampaikan fakta-fakta yang berkaitan dengan materi pembelajaran seperti menyanyikan lagu dari sabang sampai Merauke lalu mengaitkan dengan materi kekayaan budaya Indonesia.</p> <p>b) Langkah kedua adalah pembentukan kelompok. Kelas IV MI Ar-Raudlah terdiri dari 26 siswa dimana satu kelas dibagi menjadi 5 kelompok kecil ada yang beranggotakan 5 atau 6 siswa. Siswa yang mendapat submateri (Rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional senjata tradisional serta menyimpulkan) yang sama, berkumpul membentuk kelompok.</p> <p>c) Langkah ketiga yaitu diskusi kelompok. Diskusi adalah proses dua siswa atau lebih siswa yang berinteraksi secara verbal mengenai tujuan yang sudah ditentukan melalui tukar menukar informasi. Semua siswa berkumpul bersama anggota kelompok asalnya untuk mendiskusikan hasil temuan atau hasil diskusi di kelompok. Terlihat dari pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh peneliti, semua siswa bergantian menjelaskan hasil diskusi kelompok hingga seluruh anggota</p>
--	---



		<p>kelompok memahami keseluruhan materi yang dibahas.</p> <p>d) Langkah keempat Pada langkah ini semua kelompok secara bergantian kedepan mencari, menggabungkan gambar dan menempelkan hasil temuan gambar ke peta timbul berdasarkan wilayahnya.</p> <p>e) Langkah kelima presentasi. Presentasi ini bertujuan untuk meningkatkan semua indikator keterampilan berbicara yaitu kelancaran, pelafalan, intonasi, dan struktur kalimat yang disampaikan siswa sehingga siswa memiliki keterampilan berbicara yang lebih baik dari sebelumnya. Nampak pada saat presentasi siswa mampu menguasai materi yang disampaikan.</p> <p>f) Langkah keenam adalah evaluasi. Pada langkah ini semua siswa kembali pada tempat duduknya untuk menyelesaikan tes evaluasi secara perseorangan. Guru dapat mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa melalui kegiatan evaluasi. Saat evaluasi berlangsung, keadaan siswa sangat tenang mengerjakan tes.</p> <p>g) langkah ketujuh adalah penutup yang didominasi dengan kegiatan pemberian apresiasi. Apresiasi diperuntukkan untuk siswa-siswa yang aktif dan bersemangat saat mengikuti proses pembelajaran. Terdapat berbagai macam apresiasi yang dapat diberikan kepada siswa tersebut,</p>
--	--	--

	<p>salah satunya adalah dengan memberikan tepuk tangan yang keras dari seluruh anggota kelas IV MI Ar-Raudlah. Pemberian apresiasi tersebut dilakukan agar siswa termotivasi untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran selanjutnya.</p>
--	---

<p>Guru kelas IV</p>  <p>Wildania Unsika, S.H</p>	<p>Jember, 22 Mei 2024</p> <p>Praktikum</p>  <p>Febi Indriany</p> <p>NIM 204101040010</p>
<p>Mengetahui</p> <p>Kepala MI Ar-Raudlah</p>  <p>Andi Wahyu Pranata, S.Pd</p>	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**Pedoman Penilaian Sikap dan Keterampilan  
(Presentasi)**

Kelas : IV  
 Hari, Tanggal :  
 Pertemuan Ke- :  
 Materi Pembelajaran : Ketayoan budaya Indonesia

No.	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian									
		Sikap				Pemahaman Konsep			Sikap presentasi		
		SB	B	C	PP	SB	B	C	SB	B	C
1.	Abdul Kholik		✓					✓		✓	
2.	Ahamad Mufidi Aziz		✓					✓		✓	
3.	Ahmad Muhammad .A		✓				✓			✓	
4.	Ahmad Wifa'Udin .A		✓				✓		✓		
5.	Andinafisa Tul .M	✓					✓			✓	
6.	Ardina Hasbi		✓				✓			✓	
7.	Azka Mazaya	✓									
8.	Cantika Aini Rahmawati. N										
9.	Finda Regina Putri		✓			✓					
10.	Hazimatun Nisak	✓				✓			✓		
11.	Husnul Khotimah	✓				✓			✓		
12.	Indri putri Nia Ramadhani		✓			✓			✓		
13.	Kunik Atus Shofiroh		✓				✓			✓	
14.	M. Zayyan Khuluqi		✓				✓		✓		
15.	Moch Hikam Arifin			✓				✓			✓
16.	Muhammad Sahrullah . R			✓			✓		✓		
17.	Muhammad Zakiya . A		✓				✓		✓		
18.	Muhlas Jidan .S			✓			✓		✓		
19.	Naura Jabibatun Nur		✓				✓			✓	
20.	Rhido Ramadani	✓					✓		✓		
21.	Ridwan Sauqi Afandi		✓				✓			✓	
22.	Rizky Pratama		✓				✓		✓		
23.	Afinatul Varadisi		✓				✓			✓	
24.	Siti Humairotus Zahro		✓				✓		✓		
25.	Tiara Agustin		✓			✓				✓	
26.	Zahro Maulida Bariroh		✓				✓		✓		

Berilah tanda ceklist (✓) pada kolom yang tersedia jika peserta didik sudah menunjukkan sikap/perilaku tersebut.

### 3. Penilaian Sumatif

#### Instrumen Penilaian Pengetahuan (media peta timbul)

#### KISI-KISI PENILAIAN PENGETAHUAN KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA

Kelas : IV  
Hari, Tanggal :  
Pertemuan Ke- :  
Materi Pembelajaran :

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Indikator soal	Nomor soal
1	mengidentifikasi keanekaragaman budaya di Indonesia	keanekaragaman budaya	Disajikan tabel tentang keanekaragaman budaya, peserta didik dapat mengidentifikasi jenis keragaman budaya di Indonesia	1
2	mengenali budaya dari daerah lain	keanekaragaman budaya di Indonesia	Disajikan pernyataan tentang keragaman sosial dan budaya provinsi setempat, siswa dapat mengidentifikasi senjata tradisional tradisional dengan benar.	2
			Disajikan tabel nama rumah adat dan asal daerah, siswa dapat memasangkan nama rumah adat dan asal daerahnya dengan benar.	3
			Disajikan teks singkat tentang tarian tradisional daerah, siswa dapat mengidentifikasi pakaian adat tradisional dengan benar.	4
			Disajikan gambar tari daerah di Indonesia, siswa dapat mengelompokkan tari yang berasal dari suatu daerah dengan benar.	5



# MATERI

## KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA

### KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA

Indonesia merupakan negara kepulauan yang mencakup lebih dari 17.000 pulau yang dihuni oleh sekitar 255 juta penduduk, sebuah angka yang membuat Indonesia menjadi negara di urutan keempat dalam hal negara dengan jumlah populasi terbesar di dunia. Angka ini juga mengimplikasikan bahwa banyak keanekaragaman budaya, etnis, agama maupun linguistik yang dapat ditemukan di dalam negara ini. Keanekaragaman ini mencetuskan semboyan Bhinneka Tunggal Ika yang berarti berbeda - beda tapi tetap satu. Namun, secara umum dapat dikelompokkan menjadi beberapa bentuk atau jenis wujud kebudayaan. Bentuk-bentuk budaya yang ada di Indonesia antara lain ialah: 1. Rumah adat, 2. Pakaian tradisional, 3. Tarian daerah, 4. Senjata tradisional. Berikut adalah pengertian dari bentuk-bentuk kebudayaan.

#### 1. RUMAH ADAT

Rumah adat adalah rumah yang dibangun dengan bentuk wujud dan cara yang sama tanpa atau sedikit mengalami perubahan dari generasi ke generasi. Rumah adat tradisional sampai sekarang masih ada yang digunakan sebagai tempat tinggal, namun ada juga yang digunakan hanya untuk upacara adat. Rumah adat merupakan cerminan budaya yang terbentuk dari tradisi dalam masyarakat, seperti adaptasi atau cara hidup, ekonomi, dan religinya.

Setiap daerah di Indonesia mempunyai rumah tradisional yang beragam berdasarkan wilayah dan sukunya. Misalnya, rumah gadang di Sumatera Barat, gapura candi bentar yang merupakan rumah adat Bali, rumah joglo khas Jawa Tengah dan Jawa Timur, rumah panjang khas masyarakat Kalimantan Barat, dan sebagainya.

Beberapa fungsi dari rumah adat adalah sebagai berikut:

- 1) Sebagai simbol filosofi
- 2) Sebagai identitas suku bangsa
- 3) Sebagai tempat tinggal (hunian)
- 4) Sebagai tempat acara adat
- 5) Sebagai rekam jejak budaya masa lalu.

### a. Rumah Gadang

Rumah Gadang (Sumatera barat) adalah rumah tradisional dari suku minangkabau. Menurut bentuknya, rumah adat ini disebut rumah gonjong atau rumah bagonjong (rumah bergonjong), karena bentuk atapnya yang bergonjong runcing menjulang. Jika menurut ukurannya, tergantung pada jumlah lanjarnya (ruas dari depan ke belakang).



### b. Rumah Gapura

Candi Bentar sejatinya merujuk pada bangunan gapura yang menjadi gerbang rumah-rumah adat Bali. Gapura tersebut terdiri dari dua buah candi yang serupa dan sebangun dan membatasi sisi kiri dan sisi kanan pintu masuk ke pekarangan rumah. Bentuknya merupakan gapura, atau candi yang terbelah dua tepat di tengah-tengahnya sehingga menjadi bentukan yang simetri. Baik di puri mau pun di pura, Candi Bentar menempati posisi di areal paling luar, menjadi pembuka jalan sekaligus penerima bagi mereka yang akan mengunjungi tempat tersebut. Para Undagi yang mengerjakan bangunan ini sudah memiliki kepekaan yang tinggi terhadap lingkungannya, sehingga hasil yang dicapai sesuai dengan peruntukannya



### c. Rumah Joglo (Jawa Tengah Dan Jawa Timur)

Joglo adalah gaya bangunan atau rumah khas Jawa yang berasal dari Ponorogo, atapnya menyerupai trapesium, di bagian tengah menjulang ke atas berbentuk limas, serambi depan lebar dan ruang

tengah tidak bersekat-sekat (biasanya dipergunakan sebagai ruang tamu).



#### **d. Rumah Panjang (Kalimantan Barat)**

Dahulu kala, rumah Panjang dari Kalimantan Barat terbuat dari kayu. Rumah panjang dari Kalimantan Barat mempunyai tinggi 5 sampai 8 meter. Tinggi rumah tergantung dari tinggi tiang yang menopang rumah tersebut. Rumah panjang dari Kalimantan barat mempunyai panjang sekitar 180 meter dan lebar 6 meter. Rumah panjang memiliki sekitar 50 ruangan. Ruangan- ruangan ini umumnya dihuni oleh banyak keluarga yang di dalamnya juga termasuk keluarga inti. Untuk masuk ke rumah panjang, keluarga menggunakan tangga atau anak tangga. Rumah panjang di Kalimantan Barat mempunyai bentuk yang sempit tetapi dengan ukuran panjang yang ekstrem. Rumah ini hanya terdiri dari satu kamar. Rumah panjang terdiri dari beberapa bagian yaitu teras atau biasa disebut dengan pante, ruang tamu yang biasa disebut dengan samik, dan ruang keluarga.



## **2. PAKAIAN ADAT.**

Pakaian adat ada yang digunakan untuk acara sehari-hari maupun untuk upacara- upacara adat. Pakaian adat di Indonesia memiliki berbagai fungsi penting dalam budaya dan kehidupan masyarakat. Berikut adalah beberapa fungsi utama pakaian adat di Indonesia. a. Penghormatan terhadap leluhur dan tradisi b. Simbol status sosial c. Ekspresi kreativitas dan seni d. Identitas budaya e. Daya tarik pariwisata. Beberapa contoh pakaian adat yang ada di Indonesia adalah sebagai berikut

**a. Kebayak (Jawa Timur)**

Kebaya merupakan pakaian adat yang populer di Indonesia, terutama di Jawa. Kebaya terdiri dari atasan berupa baju panjang yang dipadukan dengan rok atau kain panjang. Biasanya terbuat dari kain sutra atau brokat dengan hiasan sulam yang indah. Kebaya digunakan oleh wanita sebagai simbol keanggunan dan kecantikan dalam berbagai acara adat, pernikahan, atau upacara resmi.



**b. Baju Kurung (Sumatera Barat)**

Baju kurung adalah pakaian adat yang umum dijumpai di Indonesia, terutama di wilayah Sumatera dan Malaysia. Baju kurung terdiri dari atasan longgar dengan rok atau kain panjang, baju ini biasanya terbuat dari kain katun atau songket yang dihiasi dengan motif khas daerah setempat. Baju kurung digunakan oleh wanita sebagai pakaian sehari-hari, dalam acara adat, atau perayaan keagamaan.



**c. Baju Ulos (Sumatera Utara)**

Ulos adalah pakaian adat yang berasal dari suku Batak di Sumatera Utara. Ulos memiliki makna yang mendalam dalam budaya Batak dan digunakan dalam berbagai acara adat, pernikahan, atau upacara keagamaan. Ulos terbuat dari kain tenun dengan motif tradisional yang unik dan memiliki simbolik tertentu, seperti kesuburan, keberuntungan, atau perlindungan. Ulos juga sering diberikan sebagai hadiah istimewa dalam upacara adat Batak.



#### d. Baju Bali

Baju adat Bali terdiri dari atasan berupa kemeja lengan panjang yang disebut baju kebaya dan kain panjang yang disebut kain sarung atau kain songket. Baju adat Bali sangat beragam, tergantung pada status sosial dan tujuan pemakaiannya. Baju adat Bali sering kali dihiasi dengan bordir, payet, atau songket dengan warna-warna cerah yang mencerminkan keindahan dan keceriaan budaya Bali.



#### e. Baju adat Toraja (Sulawesi Selatan)

Baju adat Toraja berasal dari suku Toraja di Sulawesi Selatan. Pakaian adat Toraja terdiri dari kain panjang yang dibalut di bagian tubuh dan dikenakan dengan atasan berupa baju lengan panjang yang disebut baju bodo. Baju adat Toraja seringkali memiliki motif dan hiasan bordir yang rumit, mencerminkan kekayaan seni dan budaya masyarakat Toraja.



### 3. TARIAN TRADISIONAL

Setiap daerah di Indonesia memiliki tarian adat yang berbeda-beda. Tarian adat yang digunakan untuk menyambut tamu, merayakan panen, upacara keagamaan, bahkan upacara kematian. Contohnya adalah tari saudati dari daerah aceh, tari andun dari Bengkulu, tari tandak dari Riau, tari tambun dan bungai dari Dayak. Beberapa tarian daerah yang ada di Indonesia adalah sebagai berikut.

#### a. Tarian Saman (Aceh)

Tarian saman adalah tarian daerah yang berasal dari Daerah Istimewa Aceh yang populer di dalam negeri sekaligus di mata dunia. Tarian ini biasanya dilakukan oleh banyak penari yang dilakukan dengan kombinasi gerakan duduk dan setengah sekaligus bernyanyi di atas panggung sambil menari menggunakan kostum berwarna-warni namun tetap senada dengan ikat kepala dan kain batik Aceh sebagai bawahan. Penari saman juga biasanya berhijab karena orang Aceh mayoritas beragama Islam. Tarian ini dapat dimaknai sebagai bentuk kebersamaan dan kekompakan karena tariannya menuntut penari untuk kompak dan saling bekerja sama)



#### b. Tarian Tor Tor

Tarian Tor Tor adalah tarian daerah yang berasal dari Sumatra Utara, tepatnya daerah Danau Toba di Tapanuli. Tarian suku Batak ini biasanya dilakukan pada ritual-ritual tertentu, yakni pesta pernikahan, kematian, syukuran, sampai upacara penyembuhan orang sakit. Tarian ini biasanya juga diiringi oleh alat musik tradisional, yakni magondangi. Penari biasanya menggunakan kostum tari yang terbuat dari kain tenun songket khas Batak dengan ikat kepala. Makna dari tarian ini adalah sebagai media komunikasi antara yang masih hidup dengan para leluhur mereka sebagai penyemangat jiwa.



**c. Tari Piring.**

Tari piring adalah Tarian daerah yang berasal dari minangkabau (Sumatera barat) yang memiliki ciri khas penari membawa piring saat menari. Tarian ini biasanya terdiri atas 3 sampai 5 orang dengan diiringi alunan alat musik tradisional minangkabau, Bonang, dan Saluang. Penari biasanya menggunakan kostum khas minangkabau dengan tiga kepala yang meruncing, gelang gucing di kaki dan membawa dua hingga tiga piring di tangannya. Tari piring memaiki makna simbolis dan persembahan panen kepada sang pencipta in ada merentuk syukur masyarakat minangkabau atas rezeki yang tuhan berikan.



**d. Tari Turuk Mentawai**

Tari turuk Taggai adalah tarian daerah yang berasal dari mentawai. Sumatra Barat yang terinspirasi dari gerakan hewan yang ada di alam, seperti burung, ular, ayam, hingga monyet. Tarian ini biasanya juga diiringi dengan alat musik tradisional mentawai, yakni gendang gajeuma dan uliat. Kostum penari turuk laggai sangatlah unik karena hanya menggunakan kain penutup kemaluan dan ikat kepala yang khas dengan nuansa alam liar. Tarian ini memiliki makna tari keseharian Masyarakat kepulauan Mentawai yang mayoritas adalah pemburu, sehingga banyak gerakan tarian meniru gerakan Binatang. Biasanya tarian ini dilakukan untuk ritual upacara pengobatan.



**e. .Tari Ronggeng**

Tari ronggeng blantek adalah tarian daerah dari etnis Betawi (DKI Jakarta) yang memiliki tempo cepat dengan gerakan yang energik. Tarian ini biasanya terdiri atas penari perempuan yang diiringi dengan

alat musik tradisional Betawi, yakni terompet, trombone, baritone, gendang, gong, simbal, dan tehyan. Penarinya biasanya menggunakan kostum dengan warna-warna cerah seperti hijau, kuning, dan merah, dengan hiasan kepala bunga yang berwarna-warni. Tarian ini biasanya dilakukan untuk menyambut tamu undangan dalam acara-acara.



#### 4. SENJATA TRADISIONAL

Indonesia memiliki beragam senjata tradisional yang merupakan bagian penting dari warisan budaya dan sejarah bangsa. Senjata-senjata tradisional ini mencerminkan keberagaman etnis, suku bangsa, dan kekayaan budaya di Indonesia. Berikut adalah beberapa contoh senjata tradisional di Indonesia.

##### a. Madau

Mandau adalah senjata tradisional dari suku dayak di Kalimantan, mandau adalah sejenis pedang yang memiliki bilah melengkung dengan bagian belakang yang lebar dan tajam. Senjata ini digunakan untuk keperluan pertahanan diri, berburu, dan sebagai simbol status sosial dalam masyarakat Dayak.



##### a. Parang

Parang adalah senjata tradisional yang berasal dari suku Madura di Jawa Timur. Parang adalah sejenis pedang dengan bilah lebar dan melengkung. Senjata ini digunakan oleh suku Madura sebagai senjata perang dan pertanian seperti memotong padi.



### b. Keris (Banyuwangi)

Keris adalah senjata tradisional yang sangat terkenal di Indonesia. Keris memiliki bilah yang melengkung dan terbuat dari logam dengan hiasan yang indah. Keris memiliki makna mistis dan sering kali dianggap memiliki kekuatan magis. Keris digunakan sebagai senjata simbol kehormatan serta bagian penting dalam berbagai upacara adat dan ritual.



### c. Tombak (Maluku)

Tombak adalah senjata tradisional yang sering digunakan di berbagai daerah di Indonesia. Tombak memiliki bilah panjang dan tajam yang dipasang pada gagang kayu atau bambu. Senjata ini digunakan sebagai senjata perang, berburu, dan dalam berbagai upacara adat.



### d. Sumpitan (Kalimantan Barat)

Sumpitan adalah senjata tradisional berbentuk tongkat yang digunakan untuk menembakkan anak panah. Sumpitan terbuat dari kayu atau bambu dan digunakan dengan cara menggigit bagian tengah sumpitan dengan gigi dan menembakkan anak panah dengan jari. Senjata ini sering digunakan dalam berburu dan juga sebagai alat pertahanan diri.



**SOAL!**

Nama : .....

Kelas : .....

Kelompok/ nomer absen : .....

**Berilah tanda silang (X) pada huruf a,b,c dan d yang merupakan jawaban benar**

1. Perhatikan bentuk keberagaman berikut!

No	Komponen
1	Bhineka Tunggal ika
2	Tarian daerah
3	Pakaian adat
4	Kebersamaan
5	Senjata Tradional

Yang merupakan bentuk keberagaman budaya di Indonesia ditunjukkan oleh nomer...

- A. 1, 2 dan 3  
B. 1, 3 dan 5  
C. 2, 3 dan 5  
D. 2, 4 dan 5

2. Indonesia terkenal mempunyai kekayaan dan keanekaragaman budaya. Salah satunya kekayaan budaya berupa senjata tradisional. Senjata tradisional yang digunakan oleh orang maluku memiliki bilah panjang dan tajam yang dipasang pada gagang kayu atau bambu. Senjata ini digunakan sebagai senjata perang, berburu disebut senjata.....

- A. Tombak  
B. Keris  
C. Supit  
D. Parang

3. Perhatikan bentuk keberagaman berikut!

No	Nama Rumah Adat	Asal Daerah
1	Candi	Banyuwangi
2	Joglo	Jawa timur
3	Gadang	Sumatera barat
4	Pajang	Jawa barat

Dari tabel diatas yang termasuk nama rumah adat yang cocok dengan nama daerahnya adalah....

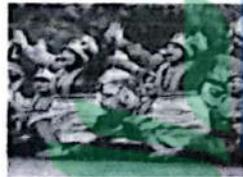
- A. 2 dan 3
- B. 1 dan 2
- C. 3 dan 4
- D. 1 dan 4

4. Ibuk Farhan, ibuk yuni dan ibuk farah tinggal di kampung babakan . Mereka berasal dari daera yang berbeda- beda . Pastinya mereka memakai pakaian berbeda beda. Ibu Farhan menggunakan atasan baju panjang dengan rok atau kain panjang, baju ini biasanya terbuat dari kain sutra atau brokat yang dihiasi dengan sulam yang indah. Pakaian apa yang digunakan Ibu Farhan.....

- A. Pakaian Kebayak
- B. Pakaian Toraja
- C. Pakaian Ulos
- D. Pakaian Kurung

5. Perhatikan gambar dibawah ini!

1.



3.



2.



4.



Gambar diatas yang merupakan tarian daerah Sumatera barat ditunjukkan oleh nomer.....

- A. 1
- B. 2
- C. 4
- D. 3

**KUNCI JAWABAN DAN SKOR PENILAIAN  
PENGETAHUAN KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA**

**Kelas : IV (Empat)**

**Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

No.	Kunci Jawaban	Skor
1.	C. 2, 3, dan 5	20
2.	A. Tombak	20
3.	A. 2 dan 3	20
4.	D. Kurung	20
5.	B. 2	20
Total Skor		100

Nilai =  $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Skor maksimal



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Pedoman Penilaian Pengetahuan

Kelas : IV  
 Hari, Tanggal : .....  
 Pertemuan Ke- : .....  
 Materi Pembelajaran : kebhayaan budaya Indonesia

No.	Nama Peserta Didik	Nilai
1.	Abdul Kholik	80
2.	Ahamad Mufidi Aziz	80
3.	Ahmad Muhammad .A	80
4.	Ahmad Wifa'Udin .A	100
5.	Andinafisa Tul .M	80
6.	Ardina Hasbi	80
7.	Azka Mazaya	-
8.	Cantika Aini Rahmawati. N	-
9.	Finda Regina Putri	100
10.	Hazimatun Nisak	100
11.	Husnul Khotimah	100
12.	Indri putri Nia Ramadhani	80
13.	Kunik Atus Shofiroh	100
14.	M. Zayyan Khuluqi	60
15.	Moch Hikam Arifin	100
16.	Muhammad Sahrullah . R	100
17.	Muhammad Zakiya . A	80
18.	Muhlas Jidan .S	80
19.	Naura Jabibatun Nur	80
20.	Rhido Ramadani	100
21.	Ridwan Sauqi Afandi	80
22.	Rizky Pratama	60
23.	Afinatul Varadisi	40
24.	Siti Humalrotus Zahro	100
25.	Tiara Agustin	80
26.	Zahro Maulida Bariroh	100

## PEDOMAN WAWANCARA

### 1. Wawancara Dengan Kepala Sekolah

NO	Indikator	Pertanyaan
1.	Pembelajaran IPAS	Bagaimana proses pembelajaran IPAS kelas IV? Bagaimana cara guru melaksanakan pembelajaran?
2.	Strategi dan Metode	Strategi dan metode apayang biasa digunakan?
3.	Instrumen asesmen pembelajaran	Media apa yang biasanya digunakan saat proses asesmen pembelajaran? Apakah penggunaan media sangat penting bagi proses pembelajaran?
4.	Karakteristik peserta didik	Bagaimana karakteristik peserta didik? Bagaimana suasana kelas saat proses pembelajaran?
5.	Kendala dan kesulitan	Apa kendala atau kesulitan peserta didik dalam proses pembelajaran? Apa kendala dan kesulitan guru dalam proses pembelajaran?

### 2. Wawancara Guru Pada Uji Coba Media Pembelajaran

No	Indikator	Pertanyaan
1.	Instrumen Media Pembelajaran	Bagaimana tanggapan mengenai media peta timbul? Apakah media peta timbul mempengaruhi proses pembelajaran peserta didik? Apakah media peta timbul dapat bermanfaat menunjang proses pembelajaran?
2.	Keikutsertaan Peserta Didik	Bagaimana Antusias Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran? Apakah peserta didik semangat dan aktif dalam proses pembelajaran?
3.	Kesesuaian Materi	Apakah media peta timbul sesuai dengan materi IPAS?

#### Indikator Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan

No	Indikator	Pertanyaan
1.	Pembelajaran bahasa Indonesia	Bagaimana proses pembelajaran IPAS kelas IV? Bagaimana cara guru melaksanakan pembelajaran IPAS?
2.	Strategi dan Metode	Strategi dan metode apa yang biasa digunakan?

3.	Instrumen asesmen Pembelajaran	Media apa yang biasanya digunakan saat proses pembelajaran? Apakah penggunaan media sangat penting bagi proses pembelajaran?
4.	Karakteristik Peserta didik	Bagaimana karakteristik peserta didik? Bagaimana suasana kelas saat proses pembelajaran?
5.	Kendala dan Kesulitan	Apakah kendala atau kesulitan peserta didik dalam proses pembelajaran? Apakah kendala dan kesulitan guru dalam proses pembelajaran?

### 3. Wawancara Peserta Didik

No	Indikator	Wawancara
1.	Instrumen Asesmen Pembelajaran	Apakah media peta timbul bagus untuk digunakan dalam proses pembelajaran? Bagaimana perasaan anak-anak saat melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media peta timbul ?
2.	Keikutsertaan Peserta Didik	Apakah kalian senang mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media peta timbul? Apakah kalian lebih semangat mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media peta timbul ?
3.	Kesulitan	Adakah kesulitan dalam menggunakan media peta timbul?

## LAMPIRAN

### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN PETA TIMBUL PADA MATA PELAJARAN IPAS

Institusi : MI Ar-Raudlah  
Kelas/Semester : IV/II  
Materi : Kekayaan budaya Indonesia

#### A. Identitas Responden

Nama : Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I.  
NIP : 197807162023212017

#### B. Petunjuk Penilaian:

1. Mohon bapak/ibu kesediaanya untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah disusun oleh peneliti.
2. Mohon bapak/ibu untuk memberikan checklist (√) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian angka 1,2,3 dan 4 dengan kriteria semakin besar kriteria yang dipilih maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon bapak/ibu memberikan saran.

#### C. Keterangan Skala:

- 1 = Sangat tidak valid  
2 = Tidak valid  
3 = Valid  
4 = Sangat valid

No	Indikator	Skala penilaian			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan CP				✓
2	Kesesuaian materi dengan KD				✓
3	Pemaparan materi yang sistematis			✓	
4	Kualitas kemenarikan materi			✓	
5	Mendorong peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok				✓
6	Mendorong peserta didik pada keadaan rasa ingin tahu				✓
7	Mendorong peserta didik agar tidak bosan terhadap materi IPAS				✓

8	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah dipahami peserta didik				✓
9	Kesesuaian bentuk dan kejelasan sistematika / organisasi mata Pelajaran				✓
10	Kesesuaian materi dengan kebutuhan dan daya serap siswa				✓
11	Penyajian materi dapat mengembangkan minat peserta didik dengan menggunakan media peta timbul			✓	
<b>Jumlah</b>					
<b>Total</b>					
<b>Rata - rata</b>					

- c) Komentor dan saran
1. Instrumen Penilaian harus meliputi aspek kognitif, afektif & psikomotorik ( sikap religius, sosial, kognitif dan keterampilan), sesuai kurikulum yang digunakan
  2. Tujuan pembelajaran sesuai dengan media yang digunakan
  3. Penyajian materi sesuai tata cara penulisan

- d) Kesimpulan  
Beri tanda check (v) untuk menyatakan media ini :

Layak untuk diuji coba lapangan tanpa revisi	
Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran	✓
Belum layak	

UNIVERSITAS ISLAM Negeri  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER  
 Jember, 01 Mei 2024  
 Validator Materi  
  
 Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I  
 NIP. 197807162023212017

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**  
**PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN PETA TIMBUL**  
**PADA MATA PELAJARAN IPAS**

Institusi : MI Ar-Raudlah  
 Kelas/Semester : IV/II  
 Materi : Kekayaan budaya Indonesia

**A. Identitas Responden**

Nama : Ira Nurmawati, S.Pd., M.Pd.  
 NIP : 198807112023212029

**B. Petunjuk Penilaian**

1. Mohon bapak/ibu kesediaanya untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah disusun oleh peneliti.
2. Mohon bapak/ibu untuk memberikan checklist (√) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian angka 1,2,3 dan 4 dengan kriteria semakin besar kriteria yang dipilih maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon bapak/ibu memberikan saran.

**C. Keterangan Skala:**

- 1 = Sangat tidak valid  
 2 = Tidak valid  
 3 = Valid  
 4 = Sangat valid

No	Indikator	Skala penilaiain			
		1	2	3	4
1	Kualitas bahan yang digunakan			√	
2	Keawetan bahan				√
3	Keserasian ukuran pada bentuk media			√	
4	Keserasian antar ukuran komponen			√	
5	Keserasian antar bentuk dan materi IPAS kekayaan budaya Indonesia			√	
6	Keserasian pemilihan warna			√	
7	Bahan yang digunakan dalam pembuatan dapat dijumpai di lingkungan sekitar				√
8	Keserasian desain dengan pengguna				√

9	Desain media tidak membutuhkan banyak biaya dalam proses pembuatan			✓	
10	Penggunaan media peta timbul tidak membahayakan			✓	
11	Penyajian media peta timbul dapat mengembangkan Minat peserta didik				✓
<b>Jumlah</b>					
<b>Total</b>					
<b>Rata - rata</b>					

a) Komentor dan saran

Peta timbul disesuaikan dengan atlas tambahkan legenda, skala, arah dan nama-nama provinsi lebih baik di kasih kode cover depan media lebih baik dipolostkan dengan ditempelkan stiker budaya Indonesia.

b) Kesimpulan

Beri tanda check (v) untuk menyatakan media ini :

Layak untuk diuji coba lapangan tanpa revisi	
Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran	✓
Belum layak	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, 30 April 2024  
Validator Media

  
Ira Nurmawati, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198807112023212029

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**  
**PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN PETA TIMBUL**  
**PADA MATA PELAJARAN IPAS**

Institusi : MI Ar-Raudlah  
 Kelas/Semester : IV/II  
 Materi : Kekayaan budaya Indonesia

**A. Identitas Responden**

Nama : Ira Nurmawati, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198807112023212029

**B. Petunjuk Penilaian**

1. Mohon bapak/ibu kesediaanya untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah disusun oleh peneliti.
2. Mohon bapak/ibu untuk memberikan checklist (√) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian angka 1,2,3 dan 4 dengan kriteria semakin besar kriteria yang dipilih maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon bapak/ibu memberikan saran.

**C. Keterangan Skala:**

1 = Sangat tidak valid

2 = Tidak valid

3 = Valid

4 = Sangat valid

No	Indikator	Skala penilaian			
		1	2	3	4
1	Kualitas bahan yang digunakan				√
2	Keawetan bahan				√
3	Keserasian ukuran pada bentuk media			√	
4	Keserasian antar ukuran komponen			√	
5	Keserasian antar bentuk dan materi IPAS kekayaan budaya Indonesia				√
6	Keserasian pemilihan warna				√
7	Bahan yang digunakan dalam pembuatan dapat dijumpai di lingkungan sekitar				√
8	Keserasian desain dengan pengguna				√

9	Desain media tidak membutuhkan banyak biaya dalam proses pembuatan			●	
10	Penggunaan media peta timbul tidak membahayakan			♥	
11	Penyajian media peta timbul dapat mengembangkan Minat peserta didik				✓
<b>Jumlah</b>					
<b>Total</b>					
<b>Rata – rata</b>					

a) Komentor dan saran

Sudah bisa digunakan w/ pembelajaran, kalau bisa diujikan HAKI

.....

.....

.....

b) Kesimpulan

Beri tanda check (v) untuk menyatakan media ini :

Layak untuk diuji coba lapangan tanpa revisi	✓
Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran	
Belum layak	

Jember, 14 Mei 2024  
 Validator Media

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SYIDIQ  
 JEMBER

Ira Nurmawati, S.Pd., M.Pd.  
 NIP. 198807112023212029

**ANGKET VALIDASI GURU**  
**PENILAIAN GURU MEDIA PEMBELAJARAN PETA TIMBUL**  
**PADA MATA PELAJARAN IPAS**

Institusi : MI Ar-Raudlah  
 Kelas/Semester : IV/II  
 Materi : Kekayaan budaya Indonesia

**A. Identitas Responden**

Nama : Wildania Unsika, S.H  
 NIP : -

**B. Tujuan**

Lembar validasi digunakan untuk mengukur Tingkat kevalidan suatu perangkat pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan indikator

**C. Petunjuk Penilaian:**

1. Mohon bapak/ibu kesediaanya untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah disusun oleh peneliti.
2. Mohon bapak/ibu untuk memberikan checklist (v) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian angka 1,2,3 dan 4 dengan kriteria semakin besar kriteria yang dipilih maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon bapak/ibu memberikan saran.

**Keterangan Skala:**

- 1 = Sangat tidak valid  
 2 = Tidak valid  
 3 = Valid  
 4 = Sangat valid

No	Indikator	Skala penilaian			
		1	2	3	4
1	Media peta timbul menggunakan desain menarik				✓
2	Media peta timbul menggunakan ukuran yang sesuai dengan kebutuhan				✓
3	Media peta timbul memiliki ketahanan dalam jangka panjang				✓
4	Media dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS				✓
5	Media peta timbul dapat mempermudah proses pembelajaran			✓	
6	Media peta timbul dapat memotivasi peserta didik				✓
7	Media peta timbul mudah digunakan				✓

8	Keserasian dalam pemilihan warna								
9	Desain media tidak membutuhkan banyak biaya dalam proses pembuatan								✓
10	Media peta timbul mudah dibawa							✓	

e) Komentor dan saran

Tambahkan warna hijau pada peta timbul, Gambar b di perbesar lagi agar kelihatan semua peserta didik



Jember, 22 Mei 2024  
Guru kelas IV

*(Signature)*  
Wildania Ursika, S.H

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

# Angket Skala Besar

## ANGKET VALIDASI GURU PENILAIAN GURU MEDIA PEMBELAJARAN PETA TIMBUL PADA MATA PELAJARAN IPAS

Institusi : MI Ar-Raudlah  
Kelas/Semester : IV/II  
Materi : Kekayaan budaya Indonesia

### A. Identitas Responden

Nama : Wildania Unsika, S.H  
NIP : -

### B. Tujuan

Lembar validasi digunakan untuk mengukur Tingkat kevalidan suatu perangkat pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan indikator

### C. Petunjuk Penilaian:

1. Mohon bapak/ibu kesediaanya untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah disusun oleh peneliti.
2. Mohon bapak/ibu untuk memberikan checklist (√) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian angka 1,2,3 dan 4 dengan kriteria semakin besar kriteria yang dipilih maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon bapak/ibu memberikan saran.

### Keterangan Skala:

- 1 = Sangat tidak valid  
2 = Tidak valid  
3 = Valid  
4 = Sangat valid

No	Indikator	Skala penilaian			
		1	2	3	4
1	Media peta timbul menggunakan desain menarik				√
2	Media peta timbul menggunakan ukuran yang sesuai dengan kebutuhan				√
3	Media peta timbul memiliki ketahanan dalam jangka panjang				√
4	Media dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS				√
5	Media peta timbul dapat mempermudah proses pembelajaran			√	
6	Media peta timbul dapat memotivasi peserta didik				√
7	Media peta timbul mudah digunakan				√

8	Keserasian dalam pemilihan warna				✓
9	Desain media tidak membutuhkan banyak biaya dalam proses pembuatan				✓
10	Media peta timbul mudah dibawa			✓	

e) Komentaran dan saran

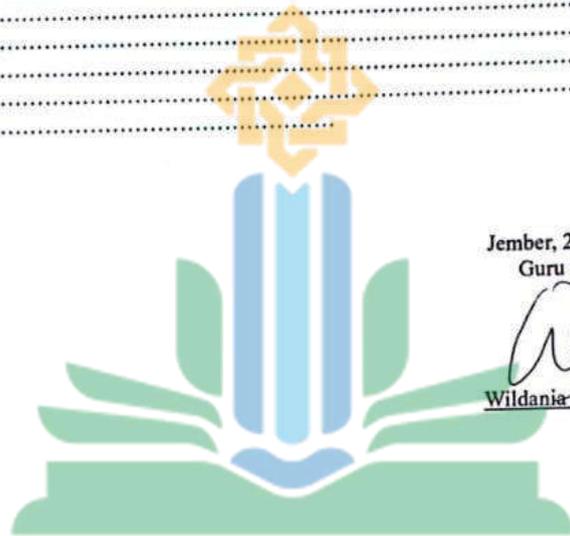
.....

.....

.....

.....

.....



Jember, 22 Mei 2024  
Guru kelas IV

Wildania Usika, S.H

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Isilah angket dibawah ini dengan tepat!

Identitas siswa	
Nama	: Rida Ramadani
Kelas	: 10
Nomer absen	: 20

**Petunjuk pengisian**

- 1) Bacalah setiap butir soal pertanyaan dengan cermat.
- 2) Pilihlah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberikan tanda (✓) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut:

**1: Sangat tidak setuju**

**2: Tidak setuju**

**3: Setuju**

**4 : Sangat setuju**

- 3) Jika anda salah dalam menjawab , jawaban tersebut anda coret dengan memberi tanda 2 garis (=) kemudian beri tanda centang (✓) baru jawaban yang sesuai dengan keyakinan anda.

NO	Pertanyaan	1	2	3	4
1	Media peta timbul memiliki banyak warna seperti hijau, biru, kuning, merah dan lainnya				✓
2	Media peta timbul memiliki pemandangan yang sama seperti dipeta				✓
3	Media peta timbul mudah digunakan			≠	✓
4	Ukuran peta timbul mudah dibawa				✓
5	Ukuran media peta timbul mudah dilihat dengan jelas			✓	
6	Gambar pada peta timbul kurang jelas			✓	
7	Saya merasa senang kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran peta timbul			✓	
8	Saya merasa lebih terbantu dalam memahami materi kekayaan budaya Indonesia dengan menggunakan media peta timbul			✓	

UNIVERSITAS NEGERI  
KIAI HAJI MOHAMMAD SIDDIQ  
JEMBER

9	Saya merasa lebih fokus memperhatikan pembelajaran IPAS apabila guru menggunakan media peta timbul			✓	
10	Saya lebih semangat mengikuti Pelajaran IPAS yang menggunakan media pembelajaran peta timbul			✓	
<b>Total</b>				15	20



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**Isilah angket dibawah ini dengan tepat!**

Identitas siswa	
Nama	: ANANDA Muhammad Abdullah
Kelas	: 1V
Nomer absen	: 3

**Petunjuk pengisian**

- 1) Bacalah setiap butir soal pertanyaan dengan cermat.
- 2) Pilihlah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberikan tanda (✓) pada salah satu jawabn yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut:

**1: Sangat tidak setuju**

**2: Tidak setuju**

**3: Setuju**

**4 : Sangat setuju**

- 3) Jika anda salah dalam menjawab , jawaban tersebut anda coret dengan memberi tanda 2 garis (=) kemudian beri tanda centang (✓) baru jawaban yang sesuai dengan keyakinan anda.

NO	Pertanyaan	1	2	3	4
1	Media peta timbul memiliki banyak warna seperti hijau, biru, kuning, merah dan lainnya			✓	
2	Media peta timbul memiliki pemandangan yang sama seperti dipeta				✓
3	Media peta timbul mudah digunakan			✓	
4	Ukuran peta timbul mudah dibawa			✓	
5	Ukuran media peta timbul mudah dilihat dengan jelas				✓
6	Gambar pada peta timbul kurang jelas				✓
7	Saya merasa senang kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran peta timbul			✓	
8	Saya merasa lebih terbantu dalam memahami materi kekayaan budaya Indonesia dengan menggunakan media peta timbul				✓

9	Saya merasa lebih fokus memperhatikan pembelajaran IPAS apabila guru menggunakan media peta timbul				✓
10	Saya lebih semangat mengikuti Pelajaran IPAS yang menggunakan media pembelajaran peta timbul				✓
<b>Total</b>					



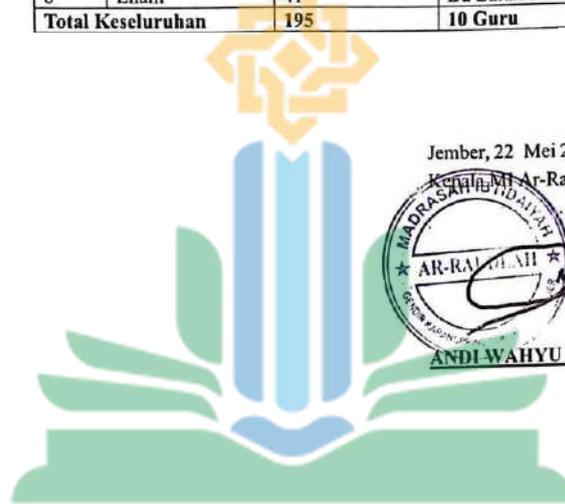
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R



**YAYASAN AR-RAUDLAH**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH AR-RAUDLAH**  
NSM : 111235090271 / NPSN : 60715731  
Gendir Karangpring Sukorambi Jember  
E-mail : miar111235090271@gmail.com (082234103162)

**DATA SISWA SISWI MI AR-RAUDLAH**

NO	KELAS	TOTAL SISWA	GURU
1	Satu	25	Bu Elok dan Bu Rotul
2	Dua A	21	Bu Yanti
3	Dua B	21	Bu Atiq
4	Tiga A	21	Bu Latifah
5	Tiga B	18	Pak Munir
6	Empat	26	Bu Wilda
7	Lima	22	Bu Ulfa
8	Enam	41	Bu Luluk dan Bu A'yun
<b>Total Keseluruhan</b>		<b>195</b>	<b>10 Guru</b>



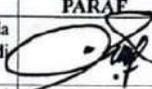
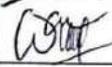
Jember, 22 Mei 2024  
Kecamatan MI Ar-Raudlah



**ANDI WAHYU PRANATA, S.Pd**

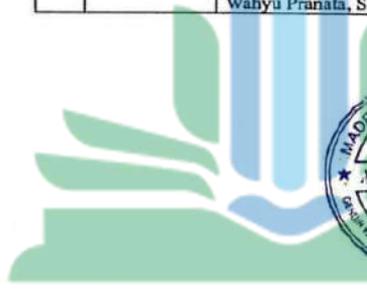
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**JURNAL PENELITIAN**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH AR-RAUDLAH**  
**KARANGPRING SUKORAMBI JEMBER**

NO	TANGGAL	JENIS KEGIATAN	PARAF
1	20, Mei 2024	Observasi dan penyerahan surat kepada kepala MI Ar-Raudlah Bapak Andi Wahyu Pranata, S.Pd.	
2	21, Mei 2024	Wawancara dan observasi pembelajaran dengan guru kelas ibu Wildania Unsika, S.H.	
3	21, Mei 2024	Validasi media pembelajaran peta timbul (PETIM) dengan guru kelas ibu Wildania Unsika, S.H.	
4	22, Mei 2024	Implementasi skala kecil media peta timbul (PETIM) kelas IV MI Ar-Raudlah.	
5	22, Mei 2024	Implementasi skala kecil media peta timbul (PETIM) kelas IV MI Ar-Raudlah.	
6	22, Mei 2024	Wawancara dengan peserta didik dengan adanya penerapan pembelajaran media peta timbul (PETIM) kelas IV MI Ar-Raudlah.	
7	22, Mei 2024	Menerima surat selesai penelitian di MI Ar-Raudlah dari Bapak Andi Wahyu Pranata, S.Pd.	

Jember, 22 Mei 2024

Mengetahui  
Kepala MI Ar-Raudlah

  
  
**ANDI WAHYU PRANATA, S.Pd**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**  
**J E M B E R**



**YAYASAN AR-RAUDLAH**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH AR-RAUDLAH**  
NSM : 111235090271 / NPSN : 60715731  
Gendir Karangpring Sukorambi Jember  
E-mail : miar111235090271@gmail.com (082234103162)

**SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN**

Nomor : 040/MI.13.32.0389/05/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kami Kepala Madrasah Ibtidaiyah Ar Raudlah:

Nama Lengkap : ANDI WAHYU PRANATA, S.Pd  
Jabatan : Kepala Madrasah  
Sekolah/Madrasah : MI AR-RAUDLAH  
Alamat Sekolah : Gendir Karangpring Sukorambi Jember

Menerangkan bahwa sesungguhnya:

NIM : 204101040010  
Nama : FEBI INDRIANY  
Asal Perguruan Tinggi : UIN KIAI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Telah melaksanakan penelitian di MI Ar-Raudlah mulai tanggal 20 Mei s/d 23 Mei 2024 untuk memperoleh data pendukung penelitian mata kuliah "Pengembangan Media Peta Timbul (PETIM) Pada Mata Pelajaran IPAS Madrasah Ibtidaiyah (MI) Ar-Raudlah Karangpring Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2023-2024".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 22 Mei 2024

Kepala MI Ar-Raudlah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**FOTO KEGIATAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**



**(Pelaksanaan pembelajaran oleh guru kelas IV)**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**(Pelaksanaan pembelajaran oleh peneliti)**  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**FOTO KEGIATAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
SKALA KECIL DAN SKALA BESAR**



**(Implementasi media peta timbul (PETIM) skala kecil )**



**(Implementasi media peta timbul (PETIM) skala besar)**

## PROFIL SEKOLAH



(Gedung MI Ar-Raudlah 2008)



(Gedung MI Ar-Raudlah 2020-2024)

## FOTO KEGIATAN PENELITIAN



**Wawancara Kepada Kepala Madrasah Bapak Andi Wahyu Pranata, S.Pd.**



**Wawancara Dengan Guru Ibu Wildania Unsika, S.H**



**Wawancara Dengan Siswa Naura**

## BIODATA PENULIS



### A. Data Pribadi

Nama : Febi Indriany  
NIM : 204101040010  
Tempat, Tanggal, Lahir : Jember, 02 September 2001  
Alamat : Dsn Krajan RT 002 RW 006 Desa  
Klungkung, Kec Sukorambi, Kab  
Jember  
Agama : Islam  
No.HP : 081235346133  
Alamat Email : febyindriany09@gmail.com

### B. Riwayat Pendidikan

TK : TK Al Muttaqin  
SD : SDN Banjarsengon 02  
SMP : SMP Ar-Raudlah  
SMK : SMK Ar-Raudlah  
Perguruan Tinggi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq  
Jember