

**PENGEMBANGAN ALAT PERAGA KARTU GAMBAR DAN KATA
PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)
KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH DIPONEGORO PANTI JEMBER**

SKRIPSI



Oleh

Siti Khofifatus Saidah

NIM : T20194030

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MADRASAH IBTIDAIYAH
MARET 2025**

**PENGEMBANGAN ALAT PERAGA KARTU GAMBAR DAN KATA
PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)
KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH DIPONEGORO PANTI 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
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MARET 2025**

**PENGEMBANGAN ALAT PERAGA KARTU GAMBAR DAN KATA
PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)
KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH DIPONEGORO PANTI 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
Jurusan Pendidikan Islam Dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Siti Khofifatus Saidah
NIM: T20194030

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

Disetujui Pembimbing



Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I
NIP. 198610022015031004

**PENGEMBANGAN ALAT PERAGA KARTU GAMBAR DAN KATA
PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)
KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH DIPONEGORO PANTI JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

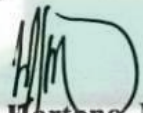
Hari: Jum'at

Tanggal: 07 Maret 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


Dr. Hartono, M.Pd.
NIP.198609022015031001


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

Anggota:

1. **Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I**

2. **Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I**

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan




Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.
NIP.197304242000031005

MOTTO

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ
هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya: Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman : "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!"* (Q.S. *Al-Baqarah* Ayat 31)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

* Departemen Agama Republik Indonesia, (2005). *Al-Qur'an Dan Terjemahan*. Jakarta : Penerbit Al-Qur'an Karim

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW atas segala kemudahan dan kelancaran yang diberikan dalam menyelesaikan skripsi ini. saya persembahkan karya ini sebagi rasa hormat dan terimakasih kepada orang-orang yang samhat berarti dalam hidupku.

1. Kepada Ayahanda Sugiyono, cinta pertama dan panutanku, serta Ibunda Asiya, pintu surgaku. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya saya haturkan atas doa, dukungan, pengorbanan, kesabaran, dan kasih sayang yang tulus, yang telah mendidik saya sejak kecil hingga mengantarkan saya untuk menempuh pendidikan di bangku kuliah saat ini. Semoga Ayahanda dan Ibunda senantiasa dikaruniai kesehatan, rezeki yang lancar, dan umur yang penuh keberkahan. Aamiin.

2. Kepada kedua adik kandung saya, Ahmad Fuqon dan Ahmad Fauzan. Terima kasih atas segala dukungan dan doa yang diberikan. Perjalanan hidup masih panjang, tetaplah semangat dalam menuntut ilmu. Semoga kelak kalian menjadi pribadi yang sukses dan segala cita-cita yang diimpikan dapat tercapai. Aamiin.

ABSTRAK

Siti Khofifatut Saidah 2025 : “ *Pengembangan Alat Peraga Kartu Gambar Dan Kata Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti Jember*”

Kata kunci: pengembangan alat peraga, kartu gambar dan kata (GAMTA), Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Alat peraga kartu gambar dan kata (GAMTA) merupakan alat peraga yang berbentuk kartu yang berisi gambar dan materi gaya pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Alat peraga kartu gambar dan kata yang peneliti kembangkan terbuat dari bahan kertas tebal seperti kartu domino yang berbentuk persegi panjang yang memiliki ukuran panjang 9,5 cm dan lebar 6,5 cm dan didesain menggunakan aplikasi canva.

Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan dan mengembangkan penggunaan media GAMTA dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV MI Diponegoro Panti.

Rumusan masalah (1) Bagaimana pengembangan alat peraga kartu gambar dan kata pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti Jember ? (2) Bagaimana kelayakan alat peraga kartu gambar dan kata pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti Jember ?

Tujuan dari penelitian, untuk mendeskripsikan pengembangan media GAMTA serta untuk mengetahui kelayakannya setelah diuji coba dalam pembelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mengevaluasi efektivitas serta kelayakan media yang dikembangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Pengembangan alat peraga kartu gambar dan kata pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV MI Diponegoro Panti Jember dilakukan melalui lima tahapan dalam model ADDIE. Proses dimulai dengan analisis kebutuhan media, desain kartu gambar dan kata yang relevan dengan materi IPAS, pengembangan alat peraga kartu gambar dan kata, uji coba penggunaan media di kelas, dan evaluasi untuk mengetahui efektivitas serta kelayakannya. Alat peraga ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan ketertarikan siswa dalam belajar IPAS secara lebih interaktif dan visual. (2) Uji validitas oleh tiga validator menunjukkan rata-rata kelayakan media sebesar 89%, yang menunjukkan bahwa alat peraga ini sangat layak digunakan. Selain itu, uji coba pada peserta didik menunjukkan tingkat ketertarikan peserta didik sebesar 87%, yang membuktikan bahwa media ini dapat diterapkan dengan efektif dalam pembelajaran IPAS di kelas IV MI Diponegoro Panti.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Alat Peraga Kartu Gambar Dan Kata Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti Jember”. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang. Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini karena didukung oleh banyak orang tentunya. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni S.ag., M.M.,CPEM, selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan segala fasilitas guna membantu terselesaikannya skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is S.Ag.,M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah berjuang dalam memajukan fakultas.
3. Bapak Nuruddin M.Pd,S.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam dan Bahasa UIN Kiai Achmad Siddiq yang telah menyusun rencana dan mengevaluasi pelaksanaan pendidikan di lingkup jurusan.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi M.Pd.I, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu

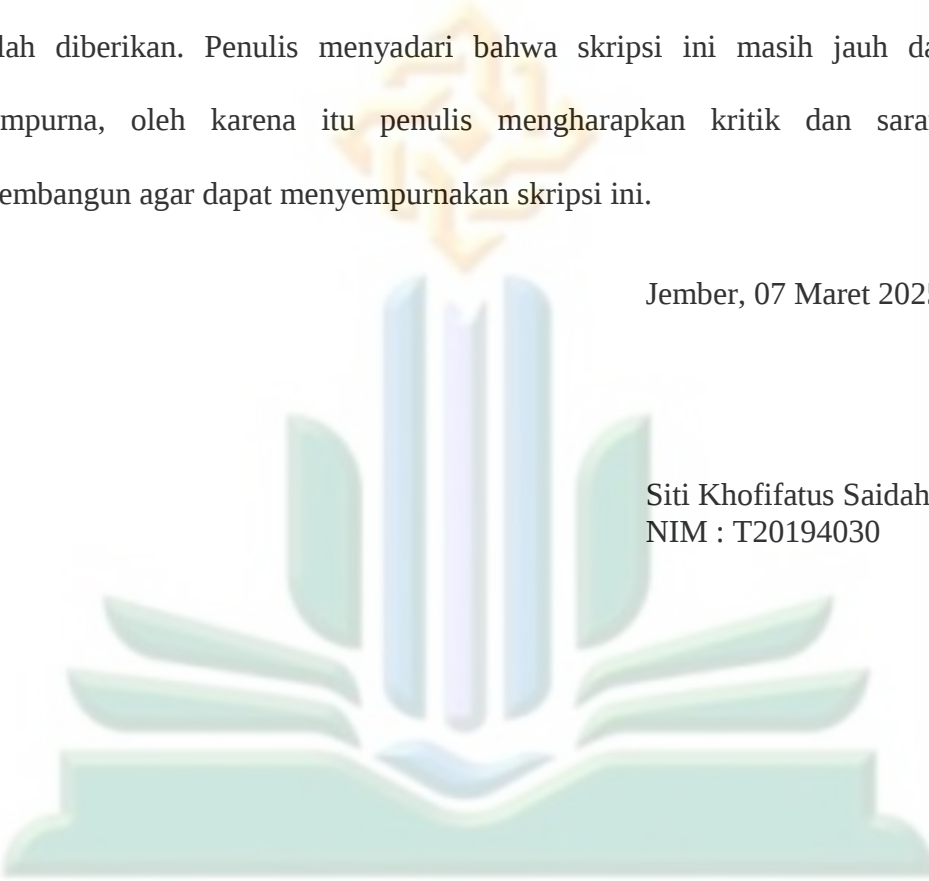
Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah meluangkan waktunya untuk menyetujui hasil skripsi yang diselesaikan.

5. Bapak Muhammad Yoga Suwignyo Prayogo, M.Pd.I. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan guna selesainya skripsi ini.
6. Segenap Dosen FTIK UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah bersedia memberikan ilmu-ilmunya kepada penulis.
7. Ibu Yuyun Jahro Wahyuni, S.Pd selaku kepala sekolah madrasah ibtidaiyah Diponegoro Panti yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian, membantu dan memfasilitasi terkait data penelitian skripsi.
8. Ibu Nofitasari, S.Pd S.Pd selaku wali kelas IV MI Diponegoro Panti yang selalu membantu memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi selama peneliti melaksanakan penelitian.
9. Peserta didik kelas IV MI Diponegoro Panti yang sudah bersedia menjadi subjek penelitian dalam penelitian pengembangan ini.
10. Sahabat-sahabatku Hani Maulidina, Lailatul Istiqomah, Widia Amelia Putri Dan Rena Andria Rahma Dini, terima kasih atas segala cerita dan kenangan. Skripsi ini bukti bahwa kita pernah ada.
11. Terakhir sekaligus penutup, untuk keluarga yang selalu memberi semangat untuk saya dari awal hingga saat ini. Terima kasih atas dukungan serta *effort* yang telah diberikan kepada saya. Skripsi ini bukti perjuangan keras yang saya berikan untuk kalian semua. Sehat selalu keluargaku.

Tiada kata yang terucap selain doa dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya, semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar dapat menyempurnakan skripsi ini.

Jember, 07 Maret 2025

Siti Khofifatus Saidah
NIM : T20194030



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan	9
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	9
E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan.....	10
F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan	12
G. Definisi Istilah.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	17
A. Penelitian Terdahulu	17
B. Kajian Teori	31
BAB III METODE DAN PENGEMBANGAN.....	51

A. Metode Penelitian Dan Pengembangan	51
B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan	59
C. Uji Coba Produk.....	64
D. Desain Uji Coba	64
1. Subjek Uji Coba	64
2. Jenis Data	67
3. Instrumen Pengumpulan Data	68
4. Teknik Analisis Data.....	71
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	77
A. Profil Sekolah Madrasah Ibtidaiyah MI Diponegoro Panti.....	77
B. Penyajian Data Uji Coba.....	83
C. Analisis Data	98
D. Revisi Produk.....	103
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	111
A. Kajian Produk Yang Telah Di Revisi.....	111
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi Dan Pengembangan Produk	116
C. Kesimpulan	118
DAFTAR PUSTAKA.....	120

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	26
Tabel 3.1 Validasi Para Ahli	66
Tabel 3.2 Skor Penilaian Validasi Para Ahli.....	73
Tabel 3.3 Kriteria Kevalidan Para Ahli	74
Tabel 3.4 Kriteria Kevalidan Peserta Didik	76
Tabel 4.1 Data Peserta Didik	81
Tabel 4.2 Angket Validasi Ahli Media	91
Tabel 4.3 Angket Validasi Ahli Materi.....	92
Tabel 4.4 Angket Ahli Pembelajaran	93
Tabel 4.5 Hasil Dari Ketiga Validator	99
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	100
Tabel 4.7 Revisi Media Alat Peraga Kartu Gambar Dan Kata Berdasarkan Validasi Ahli Media	107
Tabel 4.8 Revisi Materi Ajar Berdasarkan Validasi Ahli Materi.....	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	58
Gambar 4.1 Pengenalan Media Kartu Gambar Dan Kata	95
Gambar 4.2 Pengenalan Cara Menggunakan Media Kartu Gambar Dan Kata	96
Gambar 4.3 Proses Penggunaan Media Kartu Gambar Dan Kata	97
Gambar 4.4 Pengisian Angket Kusioneroleh Peserta Didik Kelas IV	100
Gambar 4.5 Media Kartu Sebelum Revisi	104
Gambar 4.6 Media Kartu Setelah Revisi	105



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian pengetahuan yang dilaksanakan dengan menuangkan pengetahuan kepada siswa. Bila pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar. Proses tersebut dimulai dari merencanakan program pengajaran tahunan, semester dan penyusunan persiapan mengajar (lesson plan)¹.

Pendidikan merupakan salah satu tolak ukur utama kemajuan suatu bangsa. Kualitas suatu bangsa identik dengan kualitas pendidikannya. Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting yang mempengaruhi sikap dan tindakan manusia dalam kehidupan². Pendidikan di jenjang sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman awal siswa terhadap konsep-konsep dasar ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mengintegrasikan aspek pengetahuan alam dan sosial yang bertujuan untuk menanamkan keterampilan berpikir kritis,

¹ Elda Irawati, "Penggunaan Alat Peraga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ipa Di Kelas Iv Sdn 76 Kota Bengkulu" (Skripsi, (UIN FAS) Bengkulu, 2022), 1.

² Fitriah Susilawati, Gunarhadi, Hartono, "PENTINGNYA PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK DALAM PENINGKATAN KARAKTER PEDULI LINGKUNGAN SISWA", *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12 No.1 (Januari 2020): 63.
<https://doi.org/10.17509/eh.v12i1.15068>

sikap ilmiah, dan kecakapan hidup pada siswa. Namun, keberhasilan pembelajaran ini sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas.

IPAS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk memahami lingkungan sekitar, meliputi fenomena alam dan sosial. Namun, pada kurikulum merdeka kedua mata pelajaran diajarkan secara bersamaan (holistik) dalam tema pembelajaran tertentu. Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan³.

Pendidikan di jenjang sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman awal siswa terhadap konsep-konsep dasar ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mengintegrasikan aspek pengetahuan alam dan sosial yang bertujuan untuk menanamkan keterampilan berpikir kritis, sikap ilmiah, dan kecakapan hidup pada siswa. Namun, keberhasilan pembelajaran ini

³ Devi Suci Fajarwati, "Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Di Kelas Iv Sd N 2 Pasuruan Kecamatan Penengahan Lampung Selatan", (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2023), 35.

sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas⁴.

Guru mengemban tugas yang berat untuk tercapainya tujuan pendidikan nasional yaitu meningkatkan kualitas manusia Indonesia, manusia seutuhnya yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, berdisiplin, bekerja keras, tangguh, bertanggung jawab, mandiri, cerdas dan terampil serta sehat jasmani dan rohani, juga harus mampu menumbuhkan dan memperdalam rasa cinta terhadap tanah air, mempertebal semangat kebangsaan dan rasa kesetiakawanan sosial. Sejalan dengan itu pendidikan nasional akan mampu mewujudkan manusia-manusia pembangunan dan membangun dirinya sendiri serta bertanggung jawab atas pembangunan bangsa⁵.

Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor di antaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa. Untuk mengatasi permasalahan di atas dan guna mencapai tujuan pendidikan secara maksimal, peran guru sangat penting dan diharapkan guru memiliki cara/model mengajar yang baik dan mampu memilih model pembelajaran

⁴ Setiawan, A., & Suyadi, D. "Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran di Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8, no 2 (2020): 153-161. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan/article/view/3405>

⁵ Purwanto, M., & Wibowo, A. "Peran Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Nasional". *Jurnal Pendidikan dan Pembangunan*, 10, no 3 (2021): 219-230. <https://journal.undiksha.ac.id/index.php/jpd/article/view/567>

yang tepat dan sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang akan disampaikan⁶.

Kompetensi dasar yang harus dicapai dalam pembelajaran IPAS kelas IV meliputi kemampuan siswa dalam mengamati, memahami, dan menjelaskan fenomena alam serta sosial di lingkungan sekitar. Kompetensi ini membutuhkan pendekatan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung berpikir konkret. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti alat peraga kartu gambar dan kata, menjadi sangat relevan untuk mendukung pencapaian kompetensi tersebut⁷.

Berdasarkan data empirik yang diperoleh dari observasi awal di Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti, ditemukan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media yang minim. Akibatnya, siswa sering merasa bosan, kurang aktif dalam proses pembelajaran, dan sulit memahami materi yang bersifat abstrak. Hasil evaluasi belajar juga menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) belum mencapai target yang diharapkan. Kondisi ini mengindikasikan adanya kebutuhan akan media

⁶ Widodo, A. S, "Peran Guru dalam Pemilihan Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7. No 2 (2019), 134-145. <https://journal.um.ac.id/index.php/jupendi/article/view/123>

⁷ Arifin, Z., & Fitriana, A, "Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa dalam Pembelajaran IPAS," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9, no 1 (2020), 122-131. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan/article/view/12345>

pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)⁸.

Masalah ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, kurangnya pelatihan terkait penggunaan media, serta minimnya fasilitas pendukung di sekolah. Untuk mengatasi masalah ini, salah satu solusi yang dapat ditawarkan adalah pengembangan alat peraga kartu gambar dan kata sebagai media pembelajaran interaktif. Media ini dirancang untuk mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) melalui pendekatan visual dan verbal yang menarik⁹.

Teori belajar konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis visual dan interaktif. Piaget menekankan pentingnya pengalaman konkret dalam pembelajaran anak-anak¹⁰, sedangkan Vygotsky menggarisbawahi peran interaksi sosial dalam proses pembelajaran¹¹. Alat peraga kartu gambar dan kata dapat menjadi media yang memadukan kedua aspek ini, sehingga membantu siswa belajar secara aktif dan bermakna.

⁸ Nugroho, A., & Sari, R, " Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Sekolah Dasar " *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15, no 1 (2020), 45-59. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan/article/view/315>

⁹ Daryanto, & Syaiful, R, " Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa," *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 4, no 2 (2017), 45-58. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jip/article/view/2416>

¹⁰ Piaget, J. *The Development of Thought: Equilibration of Cognitive Structures*. New York: Viking Press, 1977, hal:34-35.

¹¹ Vygotsky, L. S. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978, hal:86-87.

Dalam penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penggunaan media berbentuk kartu gambar dan kata untuk mendukung pembelajaran dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran siswa, baik dalam hal aktivitas, partisipasi, maupun pemahaman materi. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Fitri Rendana dengan judul " Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berupa Kartu Domino Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD/MI " menunjukkan bahwa Media pembelajaran berupa kartu berjenis modifikasi domino membuat peserta didik lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran di kelas. Namun, sebagian besar penelitian masih Berfokus pada peningkatan kualitas pembelajaran siswa, baik dalam hal aktivitas, partisipasi, maupun pemahaman materi¹².

Kesenjangan penelitian yang muncul adalah kurangnya pengembangan dan implementasi media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa madrasah, khususnya di Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas alat peraga kartu gambar dan kata dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan

¹² Fitri Rendana, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berupa Kartu Domino pada Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD/MI". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5, no 2 (2019), 98-107. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan/article/view/21522>

kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di madrasah sekaligus menjawab kebutuhan praktis di lapangan¹³..

Untuk itu dibutuhkan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dengan upaya membangkitkan hasil belajar siswa, misalnya dengan membimbing siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan yang melibatkan siswa serta guru yang berperan sebagai pembimbing untuk menemukan konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hasil tidak hanya menjadikan siswa terlibat dalam kegiatan akademik, hasil juga penting dalam menentukan seberapa jauh siswa akan belajar dari suatu kegiatan pembelajaran atau seberapa jauh menyerap informasi yang disajikan kepada mereka. Siswa yang terhasi untuk belajar sesuatu akan menggunakan proses kognitif yang lebih tinggi dalam mempelajari materi itu, sehingga siswa itu akan menyerap dan mengendapkan materi itu dengan lebih baik. Tugas penting guru adalah merencanakan bagaimana guru mendukung hasil siswa. Untuk itu sebagai seorang guru disamping menguasai materi, juga diharapkan dapat menetapkan dan melaksanakan penyajian materi yang sesuai kemampuan dan kesiapan anak, sehingga menghasilkan penguasaan materi yang optimal bagi siswa¹⁴.

Pentingnya penelitian ini karena mengangkat masalah yang relevan dengan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran

¹³ Suryadi, A., & Hidayat, M. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif di Madrasah: Kontribusi terhadap Kualitas Pendidikan," *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 11, no 3 (2020), 215-228. <https://journal.madrasa.edu/index.php/jpm/article/view/345>

¹⁴ Kusuma, W. A., & Yuliana, N, "Peran Guru dalam Merencanakan dan Menyajikan Materi Pembelajaran untuk Mengoptimalkan Penguasaan Siswa," *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10, no 2 (2018): 112-124. <https://journal.upi.edu/index.php/jpd/article/view/359>

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti. Beberapa alasan mengapa penelitian ini penting antara lain:

1. Meningkatkan Kualitas Pembelajaran
2. Penerapan Media Inovatif
3. Mendukung Teori Belajar Konstruktivisme
4. Kontribusi terhadap Perbaikan Praktis di Lapangan
5. Meningkatkan Keberhasilan Pembelajaran, dengan meningkatkan penggunaan media alat peraga pada pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, penelitian ini berpotensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari segi pemahaman materi, keterampilan berpikir kritis, maupun motivasi belajar.

Maka dari itu peneliti memiliki peran penting dalam menggali solusi yang dapat memberikan dampak positif bagi peningkatan kualitas pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah, khususnya dalam hal penggunaan media alat peraga pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Penelitian ini bisa menjadi langkah awal yang penting dalam merancang metode pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan bermanfaat bagi pengembangan siswa di masa depan.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan alat peraga kartu gambar dan kata pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti Jember ?
2. Bagaimana kelayakan alat peraga kartu gambar dan kata pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti Jember ?

C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

1. Mengetahui pengembangan alat peraga kartu gambar dan kata pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti
2. Mengetahui kelayakan alat peraga kartu gambar dan kata pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti

D. Spesifik Produk Yang Diharapkan

Peneliti mengembangkan produk alat peraga berupa kartu gambar dan kata (GAMTA) sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Kelas IV pada materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda yang dirancang sesuai dengan materi tersebut guna untuk menarik perhatian dan ketertarikan peserta didik dalam kelangsungan pembelajaran.

Spe produk yang dimaksud adalah untuk memberikan gambaran lengkap tentang karakteristik produk yang diharapkan dari suatu kegiatan

pengembangan. Adapun spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran berupa produk alat peraga kartu gambar dan kata (GAMTA) adalah sebagai berikut.

1. Alat peraga kartu gambar dan kata (GAMTA) yang dikembangkan sesuai dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi tentang Pengaruh Gaya Terhadap di kelas IV
2. Alat peraga kartu gambar dan kata (GAMTA) dirancang untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) terutama di kelas IV.
3. Tampilan alat peraga kartu gambar dan kata (GAMTA) lebih menarik dikarenakan terdapat huruf-huruf misterius yang ada di balik kartu yaitu huruf A, B, C, D, dan E.
4. Huruf-huruf tersebut menyimpan sebuah pertanyaan yang nantinya akan dilakukan evaluasi diakhir pembelajaran untuk mengukur seberapa jauh pemahaman mereka pada materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda
5. Sasaran produk yaitu peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti

E. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Dalam mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan dan peserta didik diharapkan lebih berantusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Adanya media alat peraga kartu gambar dan kata (GAMTA) ini dapat mengarahkan kegiatan belajar aktif dan diharapkan mampu

meningkatkan motivasi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) . berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media alat peraga kartu gambar dan kata (GAMTA) sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan agar peserta didik mampu mendapatkan pengetahuan yang disampaikan oleh guru mengenai materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda dan memahami materi dengan mudah.

2. Bagi pendidik

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap guru untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam membimbing peserta didik megembangkan pengetahuan dan pemahamannya. Serta guru menjadi lebih inovatif lagi dalam membuat media pembelajarn.

3. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan evaluasi terhadap penggunaan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti sehingga sekolah lebih berinovasi dalam pembuatan media pembelajaran dan juga peserta didik tertarik ikut serta dalam kegiatan pembelajaran.

4. Bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang media pembelajaran, serta mendorong peneliti untuk lebih kreatif, inovatif dalam menghasilkan media pembelajaran, memberikan ide dan inovasi untuk peningkatan kualitas sekolah.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan

Penelitian pengembangan media alat peraga kartu gambar dan kata (GAMTA) mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) ialah sebuah media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk kartu pada umumnya, yang membedakan kartu ini adalah terletak pada isi materinya. Peserta didik bukan hanya dapat menyimak saja, melainkan mereka juga bisa lebih memahami materi tentang Pengaruh Gaya Terhadap Benda. Adapun asumsi dalam pengembangan media alat peraga kartu gambar dan kata (GAMTA) pada materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) antara lain :

1. Media alat peraga kartu gambar dan kata (GAMTA) sebagai media pembelajaran yang menyenangkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Peserta didik akan memperoleh pengalaman belajar yang baru dan lebih menarik sehingga memiliki kesan yang baik.

3. Media alat peraga kartu gambar dan kata (GAMTA) merupakan media berbentuk kartu. Kartu-kartu tersebut berisi gambar, kata, dan huruf misterius dibalik gambar.
4. Dengan adanya media alat peraga kartu gambar dan kata (GAMTA) maka diharapkan peserta didik lebih antusias dan tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran.

G. Definisi Istilah

Peneliti memaparkan beberapa definisi istilah mengenai penelitian tentang pengembangan pengembangan media alat peraga kartu gambar dan kata (GAMTA) pada materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV MI Diponegoro Panti, ialah sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sebuah rangkaian proses yang dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang ada. Pengembangan media pembelajaran bertujuan untuk membekali peserta didik dengan situasi belajar yang bermakna serta menciptakan interaksi antar pendidik dengan peserta didik. Media pembelajaran dikembangkan secara sistematis menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, serta perubahan perilaku sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

2. Kartu gambar dan kata (GAMTA)

Kartu gambar dan kata (GAMTA) salah satu media pembelajaran yang menyenangkan dan mudah digunakan bagi peserta didik. Selain bentuknya yang khusus, media alat peraga kartu gambar dan kata (GAMTA) juga dapat membantu pendidik menciptakan suasana kelas yang aktif dan tidak monoton. Media kartu GAMTA terdiri dari gambar dan beberapa kata sesuai gambar yang ada, kartu ini dapat dimiliki setiap peserta didik.

Dalam alat peraga kartu gambar dan kata terdapat 3 fitur yang digunakan yaitu

a) Kartu contoh gambar masing-masing setiap gaya

Pada kartu contoh terdapat 5 contoh masing-masing seperti 5 contoh gaya otot, 5 contoh gaya gravitasi, 5 contoh gaya magnet, 5 contoh gaya pegas, 5 contoh gaya gesek.

b) Kartu pertanyaan

Dalam kartu pertanyaan ada 24 kartu pertanyaan. Kartu ini terdapat pernyataan yang sesuai materi yang dijelaskan. Sehingga kartu dapat membuat peserta didik untuk mengingat kembali pada materi ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) tentang gaya.

c) Kartu opsi

Kartu opsi kartu yang berisi pengertian dari dari macam-macam gaya untuk membantu peserta didik agar lebih mudah mengerti dan

memahami dalam menjawab pertanyaan. Peneliti membuat 8 kartu opsi.

3. Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang di gabung menjadi satu pada kurikulum merdeka. Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) adalah salah satu mata pelajaran yang berisi materi ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan Sosial (IPS), yang dimana pelajaran ini berkesinambungan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial terdapat beberapa materi yaitu

1. Tumbuhan sumber kehidupan di bumi
2. Wujud zat dan perubahannya
3. Mengubah bentuk energi
4. Gaya di sekitar kita
5. Cerita tentang daerahku
6. Indonesiaku kaya budaya
7. Bagaimana mendapatkan semua keperluan kita
8. Membangun masyarakat yang beradap

Dalam penelitian ini peneliti memilih materi gaya di sekitar kita karena materi ini sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari dan memberikan pemahaman yang mendalam mengenai bagaimana gaya mempengaruhi berbagai aspek dalam kehidupan dan materi ini dapat melibatkan siswa dalam pengembangan alat peraga kartu gambar dan

kata yang peneliti kembangkan. Dengan demikian materi gaya di sekitar kita tidak hanya penting dari sisi pengetahuan tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

Dengan demikian yang dimaksud dengan judul pengembangan alat peraga kartu gambar dan kata pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) kelas IV madrasah ibtidaiyah panti jember adalah suatu upaya untuk menciptakan dan memperkenalkan media pembelajaran yang berupa alat peraga kartu gambar dan kata (GAMTA), yang dirancang untuk membantu memvisualisasikan materi pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) kepada peserta didik kelas IV di MI Diponegoro Panti. Kartu gambar dan kata ini digunakan sebagai alat bantu yang mempermudah peserta didik dalam memahami konsep-konsep IPAS dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Melalui pengembangan media ini, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta membuat siswa lebih aktif dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS), sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif dan efisien.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini, peneliti mencantumkan beberapa hasil penelitian terdahulu dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan oleh peneliti. Hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan oleh Widia Indah Rahayu dan Ujang Jamaludin, dengan judul "Pengembangan Media Kartu Bergambar pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Makhluk Hidup"¹⁵.

Tujuan Penelitian ini untuk Mengetahui manfaat media kartu bergambar dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan kemampuan siswa mengidentifikasi makhluk hidup. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*, proses pengembangannya dapat mevakup beberapa langkah yaitu indentifikasi kebutuhan, perencanaan dan desain media, pengembangan prototipe, validasi oleh ahli materi dan media, uji coba pada kelompok siswa, pengumpulan data dan evaluasi, perbaikan dan revisi. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa lembar Validasi oleh ahli materi, ahli media, dan respon pendidik. Hasil dari

¹⁵ Widia Indah Rahayu dan Ujang Jamaludin, "Pengembangan Media Kartu Bergambar pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Makhluk Hidup". *METODIK DIDAKTIK: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* 18(2) (2023) 11, <https://doi.org/10.17509/md.v18i2.52436>

penelitian ini menunjukkan bahwa Media kartu bergambar dinyatakan "Sangat Layak" digunakan dalam pembelajaran IPA untuk mengidentifikasi makhluk hidup, dengan penilaian ahli materi 87%, ahli media 88%, dan respon pendidik 90%.¹⁶

Penelitian mengenai penggunaan media berbasis kartu dalam pembelajaran menunjukkan kesamaan dan perbedaan yang mencerminkan karakteristik dan fokus masing-masing kajian. dalam penelitian terdahulu dan sekarang memiliki kesamaan dalam subjek penelitian, yaitu penggunaan kartu bergambar sebagai media pembelajaran. Keduanya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun fokusnya berbeda; satu penelitian berfokus pada identifikasi makhluk hidup dalam mata pelajaran IPA, sedangkan penelitian sekarang menggabungkan pemahaman dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Metode penelitian yang digunakan pada kedua penelitian melibatkan pengembangan atau pengujian media pembelajaran dengan melibatkan ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan pendidik untuk validasi media. Media pembelajaran dalam penelitian terdahulu dan sekarang menggunakan kartu bergambar, meskipun terdapat perbedaan dalam jenis media, di mana penelitian sekarang menambahkan elemen teks pada kartu untuk memperkaya informasi. Selain itu, cakupan validasi

¹⁶ Widia Indah Rahayu dan Ujang Jamaludin, "Pengembangan Media Kartu Bergambar pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Makhluk Hidup". *METODIK DIDAKTIK: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* 18(2) (2023) 11-24, <https://doi.org/10.17509/md.v18i2.52436>

media pada penelitian terdahulu lebih berfokus pada ahli media, ahli materi, dan respon pendidik, sementara penelitian sekarang melibatkan tambahan validasi pembelajaran dan validasi dari siswa sebagai pengguna media pembelajaran untuk memperoleh umpan balik yang lebih komprehensif.

2. Penelitian ini dilakukan oleh Faradila Putri Pratiwi, dengan judul, "Pengembangan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar"¹⁷.

Tujuan Penelitian ini untuk Mendeskripsikan desain, kepraktisan, dan keefektifan media kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan model *IDDIE (Identify, Design, Develop, Implement, Evaluate)*. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa lembar Validasi ahli media, validasi ahli materi, angket siswa, pre-test, dan post-test. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Media kartu bergambar valid dengan persentase 85,3% dan 84% dari ahli media, serta 92% dari ahli materi. Media ini efektif meningkatkan

¹⁷ Faradila Putri Pratiwi, "Pengembangan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", (Universitas Negeri Malang, 2020), hal. 421. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/45789>

kemampuan berpikir kritis siswa, dibuktikan dengan perbedaan signifikan antara pre-test dan post-test.¹⁸

Penelitian mengenai penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran menunjukkan kesamaan dalam berbagai aspek, meskipun terdapat perbedaan yang mencolok dalam fokus dan pendekatan. Dalam penelitian terdahulu dan penelitian sekarang menggunakan media kartu bergambar sebagai alat bantu pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan siswa. Tujuan utama dari penelitian terdahulu dan penelitian sekarang adalah mendukung peningkatan keterampilan siswa. Metode *Research and Development (R&D)* digunakan pada penelitian terdahulu dan penelitian sekarang sebagai pendekatan untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Validasi media pada penelitian terdahulu dan penelitian sekarang melibatkan ahli materi dan ahli media guna memastikan kualitas dan efektivitas media yang dihasilkan. Selain itu, penelitian terdahulu dan penelitian sekarang memiliki sasaran yang sama, yakni siswa kelas IV Sekolah Dasar. Namun, terdapat perbedaan signifikan, terutama dalam fokus pembelajaran. Penelitian terdahulu berfokus pada pembelajaran yang diarahkan pada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa sedangkan penelitian sekarang fokus pada Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Selain itu, media yang digunakan dalam penelitian terdahulu hanya berupa kartu bergambar,

¹⁸ Faradila Putri Pratiwi, "*Pengembangan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*", (Universitas Negeri Malang, 2020), hal. 422. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/45789>

sementara penelitian sekarang melengkapi kartu bergambar dengan teks untuk mendukung pemahaman. Penelitian terdahulu menggunakan instrumen tambahan berupa pre-test dan post-test guna mengukur peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa secara kuantitatif, sedangkan penelitian sekarang menggunakan test soal tuli dan kartu kuis.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Giwangsa, dengan judul "Pengembangan Media Kartu Kuartet pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar"¹⁹.

Tujuan Penelitian ini untuk Menghasilkan produk media kartu kuartet pada materi IPA untuk kelas V yang layak digunakan dalam pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa lembar Validasi ahli materi, validasi ahli media, angket respon guru, dan angket respon siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Hasil Penelitian: Media kartu kuartet dikategorikan sangat valid dengan skor validasi ahli materi 88% dan 93%, ahli media 88% dan 98%, serta respon guru dan siswa masing-masing 89,20%, 92,00%, dan 97,91%²⁰.

¹⁹ Sendi Fauzi Giwangsa, "Pengembangan Media Kartu Kuartet pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar", *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8 (1), hal. 40.
<https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i1.3992>

²⁰ Sendi Fauzi Giwangsa, "Pengembangan Media Kartu Kuartet pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar", *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8 (1), hal. 40-43.
<https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i1.3992>

Penelitian mengenai pengembangan media kartu untuk pembelajaran memiliki sejumlah persamaan dan perbedaan yang signifikan. Persamaan dalam penelitian terdahulu dan penelitian sekarang menggunakan media kartu sebagai alat peraga untuk mendukung proses pembelajaran, dengan metode *Research and Development (R&D)* sebagai pendekatan utama dalam pengembangannya. Fokus penelitian terletak pada peningkatan pembelajaran dalam mata pelajaran IPA, meskipun pada penelitian sekarang, lingkupnya diperluas menjadi IPAS, yang merupakan gabungan dari IPA dan IPS. Validasi media dalam penelitian terdahulu dan penelitian sekarang melibatkan ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan, serta melibatkan respon dari guru dan siswa guna mengevaluasi efektivitas media yang dihasilkan. Meski demikian, terdapat beberapa perbedaan mendasar antara kedua penelitian.

Penelitian terdahulu berfokus pada pembelajaran IPA untuk siswa kelas V dengan menggunakan kartu kuartet berbasis permainan, sedangkan penelitian sekarang ditujukan untuk pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV dengan menggunakan kartu gambar yang dilengkapi teks. Perbedaan ini mencerminkan variasi dalam sasaran dan jenis media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran pada masing-masing tingkatan kelas.

4. Penelitian ini dilakukan oleh Fitri Rendana, dengan judul " Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berupa Kartu Domino Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD/MI "²¹.

Tujuan Penelitian ini untuk Mengembangkan media pembelajaran IPA berupa kartu untuk meningkatkan partisipasi dan aktivitas belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa Observasi, wawancara, dan angket. Hasil dari penelitian ini adalah Media pembelajaran berupa kartu berjenis modifikasi domino membuat peserta didik lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran di kelas.²²

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbentuk kartu memiliki sejumlah persamaan dan perbedaan yang mencerminkan fokus dan pendekatan masing-masing. penelitian terdahulu dan penelitian sekarang menggunakan media berbentuk kartu untuk mendukung pembelajaran, dengan metode *Research and Development (R&D)* sebagai pendekatan utama dalam proses pengembangannya. Tujuan umum dari kedua penelitian adalah meningkatkan kualitas pembelajaran siswa, baik dalam hal aktivitas, partisipasi, maupun pemahaman materi. Dalam penelitian terdahulu dan penelitian sekarang, subjek pembelajaran melibatkan mata

²¹ Fitri Rendana, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berupa Kartu", (skripsi, Universitas Negeri Jakarta, 2020),1.

²² Fitri Rendana, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berupa Kartu", (skripsi, Universitas Negeri Jakarta, 2020), hal. 92.

pelajaran IPA, meskipun pada penelitian sekarang, IPA digabungkan dengan IPS dalam konsep IPAS. Namun, terdapat beberapa perbedaan signifikan. Fokus media dalam penelitian terdahulu menggunakan kartu pembelajaran dengan desain modifikasi domino, sementara penelitian sekarang menggunakan kartu gambar yang dilengkapi teks untuk memperkaya pemahaman siswa. Tujuan khusus pada penelitian terdahulu lebih menekankan pada peningkatan partisipasi dan aktivitas siswa, sedangkan penelitian sekarang bertujuan menyediakan alat bantu yang efektif untuk memahami materi IPAS. Selain itu, metode evaluasi pada penelitian terdahulu melibatkan observasi, wawancara, dan angket untuk mengukur efektivitas media, sementara penelitian sekarang lebih menitik beratkan pada validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran dan respon pendidik untuk memastikan kelayakan media dalam mendukung proses pembelajaran. Target pembelajaran juga berbeda, di mana penelitian terdahulu fokus pada pembelajaran IPA, sedangkan penelitian sekarang mengintegrasikan pembelajaran IPA dan IPS dalam konteks IPAS.

5. Penelitian ini dilakukan oleh Ria Fita Lestari, dengan judul "Pengaruh Media Kartu Bergambar terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SD"²³.

Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu bergambar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD.

²³ Ria Fita Lestari, "Pengaruh Media Kartu Bergambar terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SD", (Universitas Negeri Yogyakarta, 2021), hal.1.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Eksperimen semu dengan desain pre-test dan post-test. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa Eksperimen semu dengan desain pre-test dan post-test. Hasil dari penelitian ini adalah Penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman konsep siswa²⁴.

Penelitian terkait media pembelajaran berbasis kartu bergambar menunjukkan persamaan dan perbedaan yang signifikan dalam pendekatan dan tujuan penelitian. Penelitian terdahulu dan penelitian sekarang menggunakan media kartu bergambar sebagai alat bantu pembelajaran, berfokus pada subjek siswa kelas IV Sekolah Dasar. Fokus pembelajaran pada penelitian terdahulu dan penelitian sekarang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPS yang dalam salah satu penelitian menjadi bagian dari IPAS. Penelitian terdahulu dan penelitian sekarang juga menitik beratkan pada efektivitas media dalam mendukung proses pembelajaran siswa. Namun, terdapat perbedaan mendasar dalam metode dan tujuan penelitian. Penelitian terdahulu menggunakan desain eksperimen semu dengan pendekatan pre-test dan post-test untuk mengukur pengaruh media terhadap hasil belajar siswa, sedangkan penelitian sekarang mengadopsi metode *Investigate and Advancement (R&D)* untuk mengembangkan media yang layak dan

²⁴ Ria Fita Lestari, "Pengaruh Media Kartu Bergambar terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SD", (Universitas Negeri Yogyakarta, 2021), hal.98.

efektif. Selain itu, fokus media pada penelitian terdahulu hanya menggunakan kartu bergambar, sementara penelitian sekarang menggabungkan kartu bergambar dengan teks untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa. Pendekatan validasi juga berbeda, di mana penelitian terdahulu mengutamakan eksperimen untuk mengukur hasil belajar, sedangkan penelitian kedua melibatkan validasi dari ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, serta respon master atau pendidik guna memastikan kelayakan dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	Widia Indah Rahayu dan Ujang Jamaludin	Pengembangan Media Kartu Bergambar pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Makhluk Hidup	1. menggunakan metode pengembangan atau pengujian media dalam pembelajaran. 2. berfokus pada penggunaan media berbasis kartu dalam pembelajaran.	Media yang digunakan Kartu bergambar	Menggunakan alat peraga kartu gambar dan kata
2	Faradila Putri Pratiwi	Pengembangan Media Kartu	menggunakan media kartu bergambar	Media hanya Kartu	Menggunakan alat peraga kartu

		Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	sebagai alat bantu pembelajaran. menggunakan metode Research and Development (R&D).	bergambar	dengan kombinasi kartu gambar dan kata merupakan inovasi tersendiri.
3	Giwangsa	Pengembangan Media Kartu Kuartet pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar	menggunakan metode Research and Development (R&D) sebagai pendekatan utama.	Media kartu kuatet	Menggunakan alat peraga kartu gambar dan kata
4	Fitri Rendana	Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berupa Kartu Domino Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD/MI	menggunakan metode Research and Development (R&D).	Media kartu domino	Menggunakan alat peraga kartu gambar dan kata
5	Ria Fita Lestari	Pengaruh Media Kartu Bergambar terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SD	menggunakan media kartu bergambar sebagai alat bantu pembelajaran. Berfokus pada peningkatan hasil belajar dan pemahaman siswa melalui media yang digunakan.	menggunakan media kartu bergambar	Menggunakan alat peraga kartu gambar dan kata

Berikut adalah kelemahan dari penelitian terdahulu yaitu

1. Kelemahan dari judul penelitian "Pengembangan Media Kartu Bergambar pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Makhluk Hidup" yaitu terfokus pada satu subjek penelitian, dalam penelitian ini hanya menyoroti "kemampuan mengidentifikasi makhluk hidup" dalam konteks mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam), sehingga cakupannya menjadi terlalu sempit. Penggunaan media kartu bergambar bisa lebih menarik jika mengcover berbagai topik lain dalam IPA, sehingga dapat menarik minat lebih banyak kalangan pendidik dan siswa.
2. Kelemahan yang terdapat dalam penelitian "Pengembangan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" adalah Metode yang Terbatas dalam Pengukuran Kemampuan Berpikir Kritis: Meskipun penelitian ini menggunakan pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir kritis, instrumen yang digunakan (pre-test dan post-test) hanya memberikan gambaran kuantitatif. Penelitian ini bisa lebih lengkap jika melibatkan instrumen kualitatif yang lebih mendalam, seperti wawancara atau observasi langsung, untuk menggali lebih dalam bagaimana media kartu bergambar memengaruhi proses berpikir kritis siswa.

3. Kelemahan yang dapat ditemukan dalam penelitian "Pengembangan Media Kartu Kuartet pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar" adalah kurangnya Penjelasan tentang Konteks Penggunaan Media, Penelitian ini tidak memberikan penjelasan mendalam mengenai bagaimana media kartu kuartet digunakan dalam pembelajaran. Misalnya, bagaimana interaksi antara siswa dan media kartu tersebut, apakah media ini digunakan dalam bentuk individu atau kelompok, atau bagaimana guru memfasilitasi proses belajar dengan media tersebut. Penjelasan lebih lanjut tentang konteks ini bisa membantu untuk lebih memahami efektivitas penggunaan media tersebut dalam berbagai situasi pembelajaran.

4. Kelemahan yang dapat ditemukan dalam penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran IPA berupa Kartu

Domino pada Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD/MI" adalah Tidak Dijelaskan Secara Rinci Mengenai Proses Penerapan Media, penelitian ini tidak menjelaskan dengan rinci bagaimana proses penggunaan media kartu domino dalam pembelajaran. Peneliti tidak memberikan gambaran tentang bagaimana kartu tersebut digunakan dalam kelas, apakah secara individu atau kelompok, dan bagaimana siswa berinteraksi dengan media tersebut. Penjelasan tentang mekanisme penerapannya akan membantu untuk memahami

seberapa efektif media ini dalam meningkatkan pemahaman materi.

5. Kelemahan yang terdapat dalam penelitian "Pengaruh Media Kartu Bergambar terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SD" adalah Keterbatasan pada Hanya Mengukur Hasil Belajar Akademis, Fokus utama penelitian ini adalah pada hasil belajar akademis, khususnya pemahaman konsep dalam mata pelajaran IPS. Namun, penelitian ini tidak mengukur dampak media kartu bergambar terhadap aspek lain seperti keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, atau kreativitas siswa. Pengukuran dampak media secara lebih luas akan memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang efektivitas media tersebut dalam mendukung perkembangan kompetensi siswa.

Dari kelemahan penelitian saya sendiri Kurangnya Pengukuran

Dampak Jangka Panjang Penelitian ini hanya mengukur efektivitas media alat peraga Kartu Gambar dan Kata (GAMTA) dalam pembelajaran IPAS melalui uji coba jangka pendek dan pengumpulan data pada saat percakapan dengan peserta didik. Namun, tidak ada pengukuran terhadap dampak jangka panjang dari penggunaan media ini, apakah pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan tetap terjaga dalam waktu yang lebih lama. Pengukuran jangka panjang, seperti tes atau evaluasi setelah beberapa minggu, akan memberikan gambaran yang lebih jelas tentang dampak keberlanjutan media ini.

Penelitian ini merupakan penelitian lanjutan dari peneliti terdahulu karena terdapat beberapa kesamaan pada pembahasan penelitian yaitu media kartu gambar dan kata. Namun penelitian terdahulu belum ada yang membahas secara spesifik dan hasil yang membahas tentang Pengembangan Media Alat Peraga Kartu Gambar Dan Kata Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti.

B. Kajian Teori

1. Media pembelajaran

Menurut kamus besar bahasa indonesia (KBBI) pengembangan memiliki makna proses, cara, perbuatan mengembangkan. Media merupakan bentuk jamak dari perantara (medium). Media berasal dari bahasa Latin medium (antara), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Media pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan²⁵. media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang diharapkan kondusif²⁶.

Media pembelajaran suatu hal yang sangat mempengaruhi tercapainya suatu kegiatan belajar mengajar terutama pada jenjang sekolah

²⁵ Bagas Probo Sunu, "Pengembangan Media Kartu Bergambar Berbasis Audio-Visual Pada Muatan Ips Di Kelas Iv Sd Negeri Sekaran 2 Kota Semarang", (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2019), 29.

²⁶ Bagas Probo Sunu, "Pengembangan Media Kartu Bergambar Berbasis Audio-Visual Pada Muatan Ips Di Kelas Iv Sd Negeri Sekaran 2 Kota Semarang", (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2019), 29.

dasar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu, yang dapat berupa suatu alat, lingkungan sekitar maupun kegiatan, yang telah direncanakan/diatur secara sengaja serta dapat digunakan untuk menyalurkan pesan/informasi pembelajaran agar dapat menunjang serta mendukung tercapainya suatu proses pembelajaran agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien²⁷.

Media pembelajaran adalah komponen pembelajaran yang memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran harus menjadi beberapa bagian penting dari setiap kegiatan pembelajaran di kelas yang membutuhkan perhatian pendidik dan fasilitator²⁸.

Sadiman, dkk (2014: 7) menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk upaya yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat memacu pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung²⁹. Evi Rizqi Salaman (2017: 9-10) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu pembelajaran yang

²⁷ Sastika Widi Astuti, "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kata Bergambar (Flash Card) Untuk Melatih Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 1 Sd/Mi", (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020), 14.

²⁸ Elis Syifa Salsabila, Fatuhtik Amatda, Umi Neha Kholifatussolekhah et al, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HERBARIUM IPA DI MI/SD", *jurnal pendidikan dan pembelajaran khatulistiwa*, 11, no 11 (2022): 2697.

²⁹ Faisal Anwar, Hadi Pajariato, Elin Herlina, Totok Dwi Raharjo, Lathifatul Fajriyah, Irnin Agustina Dwi Astuti, Alim Hardiansyah, Komang Ayu Suseni, *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"*, (makassar: CV. Tohar Media, 2022), 12.

salah satu komponen dalam proses pembelajaran yang harus direncanakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran³⁰.

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat di atas bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dirancang dan digunakan secara sengaja untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima dalam proses pembelajaran. Media ini dapat berupa alat, lingkungan sekitar, atau kegiatan yang bertujuan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Penggunaan media pembelajaran mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien dengan memacu pikiran, perasaan, perhatian, serta minat siswa. Sebagai salah satu komponen penting dalam pembelajaran, media pembelajaran harus direncanakan oleh pendidik untuk menunjang keberhasilan kegiatan belajar mengajar³¹.

a. Tujuan media pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah aspek penting dalam dunia pendidikan yang membantu mendefinisikan arah dan hasil yang ingin dicapai dalam suatu proses pendidikan. Secara umum, tujuan pembelajaran memiliki beragam fungsi yang berfokus pada tiga aspek utama: menyampaikan informasi (to inform), memotivasi peserta didik (to motivate), dan menciptakan aktivitas belajar yang

³⁰ Rakhmawati Nur Hidayah, "Pengembangan Media Kartu Bergambar Nusantara Muatan Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 3 Tamanwinangun Kabupaten Kebumen", (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2020), 20.

³¹ Supriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fkip*, 2, No.1, (2019) : 470 – 477.

<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/Psnp/Article/Download/5798/4151>

efektif (to learn). Masing-masing tujuan ini berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyeluruh dan mendalam.

Berikut adalah 3 aspek tujuan utama yaitu :

1. Menyampaikan Informasi (To Inform)

Tujuan pembelajaran yang pertama adalah menyampaikan informasi. Proses pendidikan tidak akan berjalan efektif jika informasi yang diperlukan oleh peserta didik tidak disampaikan dengan baik. Penyampaian informasi ini bertujuan agar peserta didik memperoleh pengetahuan yang relevan, sesuai dengan materi yang diajarkan, serta dapat memahami konteksnya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, tujuan ini juga dapat mencakup pemahaman dasar terhadap konsep-konsep yang lebih kompleks. Pentingnya Penyampaian Informasi yang jelas dan sistematis sangat membantu peserta didik dalam menyerap dan mengingat materi. Sebagai contoh, dalam pembelajaran sains atau matematika, penting untuk memberikan penjelasan yang terstruktur agar peserta didik dapat mengikuti alur berpikir dengan mudah. Penggunaan berbagai media seperti teks, gambar, dan video juga dapat memperkaya penyampaian informasi³².

³² Rauf, M. (2020). *Strategi Pembelajaran yang Efektif*. (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2020). 45-47.

2. Memotivasi Peserta Didik (To Motivate)

Tujuan kedua dalam pembelajaran adalah memotivasi peserta didik. Tanpa motivasi yang cukup, peserta didik mungkin merasa tidak tertarik dan kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Memotivasi peserta didik dapat meningkatkan minat mereka terhadap materi pelajaran dan membantu mereka untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar. Strategi Memotivasi Peserta Didik, Guru dapat memotivasi peserta didik melalui berbagai pendekatan, seperti memberikan pujian atau penghargaan atas pencapaian mereka, membuat pembelajaran lebih menarik dengan menggunakan berbagai metode inovatif, atau memberikan tantangan yang dapat mengasah kemampuan peserta didik. Selain itu, menciptakan lingkungan yang mendukung, seperti suasana kelas yang kondusif, juga dapat menjadi faktor penting dalam meningkatkan motivasi³³.

3. Menciptakan Aktivitas Belajar yang Efektif (To Learn)

Tujuan terakhir adalah menciptakan aktivitas belajar yang efektif. Aktivitas belajar yang baik tidak hanya memungkinkan peserta didik untuk memahami materi, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kritis, mengembangkan keterampilan problem-solving, dan mengaplikasikan pengetahuan yang

³³ Santosa, M, *Motivasi dalam Pembelajaran: Teori dan Praktik di Kelas*. (Jakarta: Kencana, 2018), 102-104.

mereka dapatkan dalam situasi dunia nyata. Pembelajaran yang melibatkan aktivitas aktif, seperti diskusi kelompok, eksperimen, atau proyek, dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. **Aktivitas Belajar yang Efektif:** Aktivitas yang baik dalam pembelajaran melibatkan keterlibatan aktif peserta didik. Misalnya, dengan mengadakan debat atau studi kasus, peserta didik diajak untuk berpikir kritis dan menerapkan teori dalam konteks praktis. Teknik pembelajaran berbasis proyek atau pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah contoh yang dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran³⁴.

Secara keseluruhan, tujuan pembelajaran yang meliputi penyampaian informasi, motivasi, dan penciptaan aktivitas belajar yang efektif sangat penting dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Dengan memahami dan menerapkan ketiga tujuan tersebut dalam pembelajaran, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, menarik, dan efektif bagi peserta didik. Hal ini, pada gilirannya, akan membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk sukses di dunia nyata.

³⁴ Arifin, Z, *Pengantar Pendidikan: Teori dan Praktik Pembelajaran*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 68-72.

Pemanfaatan media pembelajaran juga membantu siswa untuk menggabungkan pengalaman belajar yang baru dengan pengalaman belajar yang telah dimiliki sebelumnya. Media memiliki kemampuan dalam mengkomunikasikan pengalaman belajar yang bersifat konkret. Media audio visual seperti film, video dan program multimedia mampu memberi kemungkinan bagi siswa untuk dapat menggabungkan pengalaman baru dengan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya.

b. Landasan media pembelajaran

Secara garis besar, ada empat landasan yang dapat digunakannya mengapa media diperlukan dalam proses pembelajaran, yaitu³⁵:

1) landasan media sebagai sistem pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen, dan antar komponen satu dengan yang lainnya saling berhubungan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pembelajaran dikatakan sebagai suatu sistem karena telah memenuhi tiga unsur utama dari sistem yaitu:

- a. adanya tujuan tertentu
- b. untuk mencapai tujuan, suatu sistem memiliki fungsi-fungsi tertentu

³⁵ Sanjaya, W, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, (2008), 2.

c. untuk menggerakkan fungsi, suatu sistem ditopang oleh berbagai komponen.³⁶

Jika dideskripsikan lebih lanjut, maka sistem pembelajaran mencakup anasir pribadi manusia (menyangkut peserta didik, guru dan orang yang terkait dengan pembelajaran), unsur material, fasilitas dan prosedur yang bertinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Unsur material adalah berbagai bahan pelajaran yang dapat disajikan sebagai sumber belajar, seperti: buku, film, slide, foto, CD, dan lainnya. Sedangkan fasilitas dan perlengkapan pembelajaran menyangkut jalannya proses pembelajaran, misalnya: ruang kelas, perlengkapan komputer, audio visual dan lainnya, globe, alat peraga atau media pembelajaran³⁷.

2) landasan media sebagai bentuk komunikasi

Proses kegiatan pembelajaran melibatkan minimal dua unsur, yaitu peserta didik sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Bagian yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (*learning process*) dan hasil belajar. Seorang peserta didik akan lebih cepat memiliki pengetahuan karena bantuan dari guru, pelatih

³⁶ Sanjaya, W, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, (2008), 2.

³⁷ Muhammad hasan et al, *Media Pembelajaran*, (Tahta Media Group, 2021), 60.

ataupun instruktur³⁸. Dalam hal ini terjadi komunikasi dua arah antara peserta didik dan guru. Belajar membutuhkan interaksi antara guru dengan peserta didik dan sumber belajar. Dalam berkomunikasi, terjadi proses penyampaian pesan dari guru kepada peserta didik. Pesan yang dikirimkan berupa pelajaran. Pesan tersebut diubah dalam bentuk sandi-sandi atau lambang-lambang seperti kata-kata, bunyi-bunyi, gambar dan sebagainya. Melalui saluran (channel) seperti radio, televisi, OHP, film, pesan diterima oleh si penerima pesan melalui indera (mata dan telinga) untuk diolah, sehingga pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dan dipahami oleh peserta didik. Sebagai suatu sistem, komunikasi terdiri dari beberapa komponen diantaranya: komunikator, komunikan, channel, message, feed back dan noise/ barrier.

Pesan yang disampaikan oleh komunikator diteruskan oleh saluran sampai ke komunikan sebagai penerima pesan. Dipahami atau tidaknya sebuah pesan oleh komunikan tergantung dari balikan yang diberikan oleh komunikan. Balikan yang positif menunjukkan bahwa pesan dipahami dengan baik, sebaliknya balikan negatif menunjukkan pesan yang tidak dipahami dengan benar. Diperlukan instrument yang

³⁸ Hasan et al, *Media Pembelajaran*, 65.

berfungsi untuk membantu menyampaikan berupa media pembelajaran³⁹.

3) landasan filosofis penggunaan media.

Dipilihnya manusia untuk menjadi khalifah/pengganti Allah di muka bumi ini, karena Allah telah melengkapi dan menyempurnakan penciptaan manusia yang sedemikian lengkap, sehingga tugas yang maha berat dalam mengelola alam tersebut dapat berhasil⁴⁰. Mengelaborasi dimensi kesempurnaan manusia secara filosofik, yaitu manusia sebagai⁴¹:

- a) *homo sapiens* atau makhluk yang mempunyai budi
- b) *homo faber* atau *tool making* animal yaitu binatang yang pandai membuat bentuk peralatan dari bahan alam untuk kebutuhan hidupnya
- c) *homo economicus* atau makhluk ekonomi
- d) *Homo religious* yaitu makhluk beragama
- e) *homo laquen* atau makhluk yang pandai menciptakan bahasa dan menjelmakan pikiran dan perasaan manusia dalam kata-kata yang tersusun⁴².

Sesungguhnya penggunaan dan pengembangan media dalam pembelajaran memiliki landasan yang fundamental dan

³⁹ Hasan et al, *Media Pembelajaran*, 66.

⁴⁰ Zuhairini, M. *Manusia Dalam Perspektif Islam*. Jakarta : Bulan Bintang (1980), 5-6

⁴¹ Hasan et al, *Media Pembelajaran*, 79.

⁴² Hasan et al, *Media Pembelajaran*, 79

esensial. Landasan ini dapat memberikan implikasi dasar filosofi paling tidak dilihat dari tiga perspektif, yaitu⁴³:

a) perspektif guru

implikasi dasar filsosofis bagi guru adalah kemampuan guru dalam menggunakan dan mengembangkan media harus terus diupayakan secara maksimal, jika tidak maka eksistensi guru akan mengalami kemandegan dalam mengantisipasi perubahan dan percepatan ilmu pengetahuan dan teknologi.

b) peserta didik

implikasi bagi peserta didik bahwa pada fitrahnya anak dilahirkan membawa kemampuan, bakat, minat dan kemampuan masing-masing yang bersifat unik dan kaya.

c) media itu sendiri.

media menjadi lebih kaya, dan bersifat menyenangkan (*joyful, edutainment*) sesuai dengan prinsip perkembangan jiwa peserta didik⁴⁴.

c. Fungsi dan manfaat media pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Secara rinci, fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut⁴⁵:

⁴³ Hasan et al, *Media Pembelajaran*, 80

⁴⁴ Hasan et al, *Media Pembelajaran*, 79-80.

1) Fungsi Edukatif

- a) Memberikan pengaruh yang bernilai pendidikan
- b) Mendidik siswa dan masyarakat untuk berfikir kritis
- c) Memberi pengalaman bermakna
- d) Mengembangkan dan memperluas cakrawala
- e) Memberikan fungsi otentik dalam berbagai bidang kehidupan dan konsep yang sama

2) Fungsi ekonomis

- a) Pencapaian tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien
- b) Pencapaian materi dapat menekan penggunaan biaya dan waktu

3) Fungsi sosial

- a) Memperluas pergaulan antar siswa
- b) Mengembangkan pemahaman
- c) Mengembangkan pengalaman dan kecerdasan intrapersonal siswa

4) Fungsi budaya

- a) Memberikan perubahan dari segi kehidupan manusia

⁴⁵ Andi Kristatnto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya : Bintang Surabaya, 2016), 10.
https://repository.unesa.ac.id/sysop/files/2021-07-27_Buku%20monograf:%20Media_andi%20k.pdf

- b) Dalam mewariskan dan meneruskan unsur budaya dan seni yang ada dimasyarakat⁴⁶.

Secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
 - a) Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model
 - b) Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar
 - c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *time lapse* atau *high-speed photography*⁴⁷.

d. Prinsip media pembelajaran

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu anak dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan memberi kontribusi terhadap efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran. Namun demikian peran guru itu sendiri juga

⁴⁶ Andi Kristatnto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya : Bintang Surabaya, 2016), 10.
https://repository.unesa.ac.id/sysop/files/2021-07-27_Buku%20monograf:%20Media_andi%20k.pdf

⁴⁷ Ani Cahyadi, *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar : Teori Dan Prosedur*, (Serang : Laksita Indonesia, 2019), 26.

menentukan terhadap efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa prinsip, yaitu⁴⁸:

- 1) Tidak ada satu media pun yang paling baik untuk semua tujuan.
- 2) Media adalah bagian integral dari proses pembelajaran.
- 3) Media apapun yang hendak digunakan, sasaran akhirnya adalah untuk memudahkan belajar siswa.
- 4) Penggunaan berbagai media dalam satu kegiatan pembelajaran bukan hanya sekedar selingan/pengisi waktu atau hiburan, melainkan mempunyai tujuan yang menyatu dengan pembelajaran yang berlangsung.
- 5) Pemilihan media hendaknya objektif, yaitu didasarkan pada tujuan pembelajaran, tidak didasarkan pada kesenangan pribadi guru.
- 6) Penggunaan beberapa media sekaligus akan dapat membingungkan siswa.
- 7) Kebaikan dan kekurangan media tidak tergantung pada kekonkritan dan keabstrakannya saja⁴⁹.

e. Kriteria media pembelajaran

Agar pemilihan media efektif, perlu memperhatikan berbagai faktor yang menjadi pertimbangan dalam memilih media

⁴⁸ Andi Kristatnto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya : Bintang Surabaya, 2016), 110.
https://repository.unesa.ac.id/sysop/files/2021-07-27_Buku%20monograf:%20Media_andi%20k.pdf

⁴⁹ Kristanto, 111.

pembelajaran. Pemilihan media harus dilakukan secara cermat dan hati-hati. Pertimbangan ini didasarkan pada kriteria tertentu. Kriteria media pembelajaran yang baik yang perlu diperhatikan dalam proses pemilihan media adalah sebagai berikut⁵⁰:

- 1) Jelas dan rapi. Media yang baik harus jelas dan rapi dalam penyajiannya. Jelas dan rapi juga mencakup layout atau pengaturan format sajian, suara, tulisan dan ilustrasi gambar. Media yang kurang rapi dapat mengurangi kemenarikan dan kejelasan media tersebut sehingga fungsinya tidak maksimal dalam perbaikan pembelajaran.
- 2) Bersih dan menarik. Bersih di sini berarti tidak gangguan yang tak perlu pada teks, gambar, suara dan video. Media yang kurang bersih biasanya kurang menarik karena akan mengganggu konsentrasi dan kemenarikan media.
- 3) Cocok dengan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.
- 4) Relevan dengan topik yang diajarkan. Media harus sesuai dengan karakteristik isi berupa fakta, konsep, prinsip, prosedural atau generalisasi. Agar dapat membantu proses

⁵⁰ Andi Kristatnto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya : Bintang Surabaya, 2016), 51.
https://repository.unesa.ac.id/sysop/files/2021-07-27_Buku%20monograf:%20Media_andi%20k.pdf

pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.

- 5) Sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media yang baik adalah media yang sesuai dengan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
- 6) Praktis, luwes, dan tahan. Kriteria ini menuntun para guru/ instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia disekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.
- 7) Berkualitas baik. kriteria media secara teknis harus berkualitas baik. misalnya, pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, seperti visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang⁵¹.
- 8) Ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar. Media yang terlalu besar sulit digunakan dalam suatu kelas yang berukuran

⁵¹ Andi Kristatnto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya : Bintang Surabaya, 2016), 52-53.
https://repository.unesa.ac.id/sysop/files/2021-07-27_Buku%20monograf:%20Media_andi%20k.pdf

terbatas dan dapat menyebabkan kegiatan pembelajaran kurang kondusif⁵².

2. Alat Peraga Kartu Gambar Dan Kata (GAMTA)

Alat peraga berasal dari dua kata yaitu alat dan peraga. Menurut Aswan Zain (2010: 54), mendefinisikan bahwa alat adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam rangka mencapai tujuan pengajaran⁵³. Alat peraga merupakan bagian dari media, oleh karena itu istilah media perlu dipahami terlebih dahulu sebelum dibahas mengenai alat peraga⁵⁴. Briggs dalam Noehi Nasution (2004) berpendapat bahwa harus ada sesuatu untuk mengkomunikasikan materi (Pesan Kurikuler) supaya terjadi proses belajar. Karena itu dia mendefinisikan alat peraga sebagai alat peraga sebagai ; “Wahana Fisik Yang Mengandung Materi Pembelajaran”⁵⁵. alat peraga di buat untuk membantu para siswa agar lebih termotivasi dalam belajar dengan adanya alat peraga dan dapat membantu mengembangkan pemikiran para siswa agar tidak bosan saat belajar dan lebih efektif dan efisien dalam belajar⁵⁶.

⁵² Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur* (searang: Penerbit Laksita Indonesia, 2019), 51.

⁵³ Asniar, “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Kartu Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv Sd Inpres Tamannyeleng Kabupaten Gowa”, (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2017), 7.

⁵⁴ Juwairiah, ‘Alat Peraga Dan Media Pembelajaran Kimia’, *Visipena Journal*, 4.1 (2013), 1–13 <<https://doi.org/10.46244/visipena.v4i1.85>>.

⁵⁵ Nasaruddin, “Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika”, *Al-Khwarizmi*, Volume Iii, No. 2 (Oktober 2015), 22.

⁵⁶ Nurhayati, “Pengembangan Alat Peraga Kartu Domino Pada Tema 3 Sub Tema 1 Untuk Siswa Sekolah Dasar”, (Skripsi, Pengembangan Alat Peraga Kartu Domino Pada Tema 3 Sub Tema 1 Untuk Siswa Sekolah Dasar, 2020), 17.

Alat peraga, seperti yang dijelaskan oleh Aswan Zain (2010: 54), berfungsi sebagai sarana untuk mencapai tujuan pengajaran dan memperjelas pemahaman materi. Sebagai bagian dari media pembelajaran, alat peraga memainkan peran penting dalam komunikasi materi kepada siswa. Briggs, dalam Noehi Nasution (2004), mendefinisikan alat peraga sebagai wahana fisik yang mengandung materi pembelajaran. Penggunaan alat peraga dapat meningkatkan motivasi siswa dan membuat proses belajar lebih menarik, efektif, dan efisien. Salah satu contoh alat peraga yang efektif adalah Kartu GAMTA (Gambar dan Kata), yang memungkinkan siswa menghubungkan gambar dengan kata-kata atau penjelasan, sehingga mempermudah pemahaman konsep secara visual dan kreatif. Dengan demikian, alat peraga seperti Kartu GAMTA sangat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan memperdalam pemahaman siswa.

Kartu GAMTA (gambar dan kata) adalah sebuah media yang berbentuk kartu dengan berbagai jenis gambar, sehingga kita dapat mengisi gambar sesuai materi yang akan disampaikan.

3. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Desain pembelajaran merupakan proses sistematis, berdasarkan teori pendidikan, strategi pembelajaran, dan spesifikasi untuk mempromosikan pengalaman belajar yang berkualitas. Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) singkatan dari Ilmu

Pengetahuan Alam dan Sosial. Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk memahami lingkungan sekitar, meliputi fenomena alam dan sosial. Namun, pada kurikulum merdeka kedua mata pelajaran diajarkan secara bersamaan (holistik) dalam tema pembelajaran tertentu. Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan⁵⁷.

Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk memahami lingkungan sekitar, meliputi fenomena alam dan sosial. Namun, pada kurikulum merdeka kedua mata pelajaran diajarkan secara bersamaan (holistik) dalam tema pembelajaran tertentu⁵⁸. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang

⁵⁷ Devi Suci Fajarwati, "Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Di Kelas Iv Sd N 2 Pasuruan Kecamatan Penengahan Lampung Selatan", (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2023), 35.

⁵⁸ Nabila Auni Millati, "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)(Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) Di Sd 3 Garung Lor Kaliwungu Kudus", (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Kudus, 2023), 24.

disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat⁵⁹.

Desain pembelajaran merupakan proses sistematis yang bertujuan menciptakan pengalaman belajar berkualitas, berdasarkan teori pendidikan, strategi pembelajaran, dan spesifikasi yang tepat. Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menggabungkan IPA dan IPS untuk diajarkan secara holistik dengan tema tertentu, guna membantu siswa memahami fenomena alam dan sosial serta mengelola lingkungan secara menyeluruh. IPAS mengkaji makhluk hidup, benda mati, serta interaksi di alam semesta, juga kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam dan aplikatif tentang lingkungan alam dan sosial mereka.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

⁵⁹ Fita Alqoria, "Implementasi Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Kelas Iv Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Pada Kurikulum Merdeka Di Sdn 37 Rejang Lebong", (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Curup, 2023), 19.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Metode penelitian dan pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)*. Metode ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan juga dipergunakan untuk menguji kelayakan produk tersebut. Penelitian pengembangan adalah metode dan langkah untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan serta menyempurnakan produk yang telah ada untuk menguji keefektifan produk tersebut sehingga produk tersebut dapat dipertanggung jawabkan.

Penelitian dan pengembangan dalam Bahasa Inggris diterjemahkan sebagai *research and development (R&D)* merupakan metode penelitian yang banyak diadopsi oleh dunia akademik dewasa ini untuk merancang dan menguji efektifitas produk. Metode ini bertujuan untuk menghasilkan produk melalui proses penemuan potensi masalah, mendesain dan mengembangkan suatu produk sebagai solusi terbaik. Secara konseptual, metode penelitian dan pengembangan berasal dari dua kata yaitu penelitian dan pengembangan. Penelitian merupakan suatu kegiatan ilmiah dengan mengikuti aturan-aturan atau norma-norma penelitian yang sudah standar dan diakui secara universal.

Dalam penelitian dan pengembangan (R&D), ada beberapa model pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk atau proses

yang lebih efektif. Berikut adalah beberapa jenis model pengembangan dalam R&D yaitu :

1. Model Pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*)

Model ADDIE adalah salah satu model pengembangan yang sering digunakan dalam dunia pendidikan dan pelatihan. Model ini terdiri dari lima tahap utama:

- a. *Analyze*: Menganalisis kebutuhan pembelajaran dan audiens.
- b. *Design*: Merancang konten dan struktur pembelajaran.
- c. *Develop*: Mengembangkan materi pembelajaran atau produk.
- d. *Implement*: Menerapkan produk dalam situasi nyata.
- e. *Evaluate*: Mengevaluasi efektivitas produk dan pembelajaran.

Model ini sangat fleksibel dan dapat diterapkan dalam berbagai konteks, terutama di bidang pendidikan dan pelatihan⁶⁰.

2. Model Pengembangan Dick and Carey

Model ini adalah suatu pendekatan sistematis dalam perancangan instruksional yang mencakup analisis kebutuhan, perencanaan tujuan, perancangan strategi pembelajaran, dan evaluasi. Dalam model Dick and Carey, ada interaksi yang sangat kuat antara tahap-tahapnya, dan proses evaluasi dilakukan secara berkesinambungan untuk meningkatkan produk yang dihasilkan⁶¹.

⁶⁰ Branch, R. M, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer, (2009), 35-40.

⁶¹ Dick, W., & Carey, L, *The Systematic Design of Instruction*. Pearson, (2005), 50-55.

3. Model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*)

Model ini lebih fokus pada pengembangan produk pembelajaran dan lebih sering digunakan dalam pembuatan bahan ajar.

- a. Define: Menentukan masalah yang harus dipecahkan atau tujuan yang ingin dicapai.
- b. Design: Mendesain solusi atau produk yang akan dikembangkan.
- c. Develop: Mengembangkan produk sesuai dengan desain.
- d. Disseminate: Menyebarluaskan atau mendistribusikan produk ke audiens atau pengguna yang lebih luas.

4. Model *Prototyping*

Model ini lebih sering digunakan dalam pengembangan perangkat lunak atau produk teknologi. Pada model *prototyping*, produk dikembangkan dalam bentuk prototipe yang dapat diuji dan diperbaiki secara berkelanjutan. Prototipe ini memungkinkan pengujian awal dan modifikasi berdasarkan umpan balik dari pengguna⁶².

5. Model SAM (*Successive Approximation Model*)

SAM adalah pendekatan iteratif yang digunakan dalam desain pembelajaran yang berfokus pada pembuatan prototipe dan evaluasi berulang. Model ini menekankan pada penyempurnaan produk secara bertahap melalui pengujian dan umpan balik yang diperoleh dari pengguna akhir.

⁶² Plomp, T., & Nieveen, N. (2013). *An Introduction to Educational Design Research*. Sense Publishers, (2013), 18-20.

6. Model Kembangkan dan Evaluasi (*Develop and Evaluate*)

Model ini berfokus pada penciptaan produk secara berkesinambungan, dengan penekanan pada proses pengembangan yang diikuti oleh evaluasi yang sistematis. Evaluasi ini dilakukan untuk memperbaiki produk sebelum akhirnya diterapkan dalam skala yang lebih besar⁶³.

Pemilihan model *ADDIE* (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) untuk pengembangan alat peraga Kartu Gambar dan Kata pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti Jember dapat dijelaskan dengan beberapa alasan yang relevan dengan tujuan dan konteks pengembangan tersebut. Berikut adalah alasan mengapa model *ADDIE* dipilih yaitu :

1. Pendekatan Sistematis dan Terstruktur

Model *ADDIE* menawarkan pendekatan yang sistematis dan terstruktur dalam mengembangkan materi pembelajaran atau alat peraga. Dengan adanya lima tahapan utama *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Penerapan), dan *Evaluate* (Evaluasi) model ini memungkinkan proses pengembangan dilakukan dengan urutan yang jelas, memastikan setiap aspek dari alat peraga Kartu gambar dan kata (GAMTA) diperhatikan secara mendetail.

⁶³ Morrison, G. R., Ross, S. M., & Kemp, J. E, *Designing Effective Instruction*. John Wiley & Sons, (2010), 72-75.

2. Analisis Kebutuhan yang Mendalam

Pada tahap pertama, yaitu *Analyze*, model ADDIE memungkinkan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran secara mendalam. Dalam konteks ini, analisis dapat mencakup pemahaman tentang kebutuhan siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti dalam memahami materi ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS), serta tantangan yang dihadapi peserta didik dalam belajar tanpa alat peraga yang memadai. Dengan analisis yang tepat, pengembangan Kartu gambar dan kata (GAMTA) dapat lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang ada.

3. Desain yang Terencana dengan Baik

Pada tahap *Design*, model ADDIE memfasilitasi perancangan alat peraga secara rinci, mulai dari pemilihan gambar yang sesuai dengan materi gaya mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) hingga cara penggunaan kartu tersebut dalam proses pembelajaran. Desain yang baik akan memastikan alat peraga tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dan membuat proses pembelajaran lebih menarik serta interaktif.

4. Pengembangan dan Uji Coba

Pada tahap *Develop*, model ADDIE memungkinkan pembuatan prototipe alat peraga Kartu gambar dan kata (GAMTA), yang dapat diuji coba untuk melihat efektivitasnya dalam pembelajaran. Dengan uji coba yang terstruktur, alat peraga dapat disempurnakan sebelum

diterapkan di kelas. Proses ini penting untuk memastikan bahwa alat peraga benar-benar mendukung tujuan pembelajaran.

5. Evaluasi untuk Penyempurnaan

Tahap *Evaluate* dalam model ADDIE memberikan kesempatan untuk mengevaluasi efektivitas alat peraga yang telah diterapkan. Evaluasi ini penting untuk mengetahui apakah penggunaan Kartu gambar dan kata (GAMTA) meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi gaya mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) dan apakah ada bagian dari alat peraga yang perlu disempurnakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

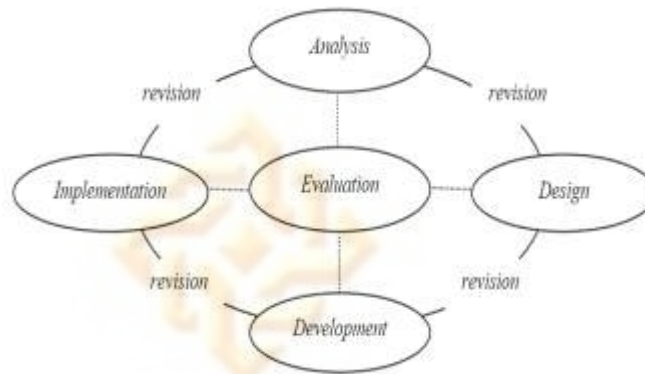
Dengan semua tahapan yang terstruktur dan berkelanjutan ini, model ADDIE sangat cocok untuk pengembangan alat peraga yang berkualitas, khususnya dalam konteks pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti yang mengajarkan ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) di kelas IV. Penggunaan model ADDIE menjamin bahwa alat peraga yang dikembangkan benar-benar dapat memenuhi kebutuhan pengajaran dan membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan. Model ADDIE dipilih karena sifatnya yang komprehensif, memungkinkan setiap tahap pengembangan alat peraga Kartu gambar dan kata (GAMTA) dilakukan secara hati-hati dan terukur, dimulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi hasil, yang memastikan pengembangan alat peraga ini relevan, efektif, dan dapat

memberikan dampak positif pada pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti Jember.

Model ADDIE merupakan singkatan dari analysis, design, development, implementation dan evaluation. ADDIE adalah rancangan instruksional menitikberatkan pada pembelajaran individual, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia⁶⁴.

Model ini dikembangkan pada tahun 1970-an dan biasa digunakan untuk pengembangan produk atau model desain pembelajaran. Menurut Mariam & Nam (2019), model ini biasa digunakan dalam konteks pengembangan produk pembelajaran berbasis kinerja. Tahapan model meliputi analysis, design, development, implementation dan evaluation. Pengembangan pada setiap tahapan saling terkait satu sama lain. Tahapan evaluasi berada di bagian terakhir, namun evaluasi digunakan untuk melakukan evaluasi pada setiap tahapan sebelumnya dimulai dari tahapan analisis, desain, pengembangan dan implementasi. Gambar tahapan model ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut ini.

⁶⁴ Agustin Krismawati, Lia Hikmatul Maula, Muhammad Suwignyo Prayogo, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Papan Pintar pada Materi Peran Fungi dalam Kehidupan Sehari-Hari di Kelas IV SD", *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 3 No. 2 (2023): 219-227.
<https://ejournal.iainponorogo.ac.id/index.php/jtii/article/view/1745/594>



Gambar 3.1
Tahapan Model ADDIE

Kelima tahapan *analysis*, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluation* secara lebih ringkas dapat dijelaskan berikut ini. Pertama, tahap *analysis*. Tahap ini merupakan tahap *analysis* perlunya pengembangan produk atau model dan analisis kelayakan produk. Pengembangan produk diawali karena adanya masalah pada produk yang telah ada sebelumnya. Kedua, tahap *design*. Tahap ini merupakan tahap untuk merancang produk yang akan dikembangkan. Rancangan produk masih bersifat konseptual yang mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya. Ketiga, tahap *development*. Tahap ini merupakan tahap pengembangan produk yang siap diterapkan atau diujicobakan. Pada tahap ini dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk. Keempat, tahap *implementation*. Tahap ini merupakan tahap penerapan produk yang telah dibuat. Pada tahap ini peneliti memperoleh umpan balik terhadap produk yang dikembangkan dan diterapkan. Kelima, tahap *evaluation*. Tahap ini merupakan tahap memberikan evaluasi terhadap produk atau model yang

dikembangkan berupa umpan balik dari pengguna produk. Pada tahap ini peneliti akan mengukur tingkat ketercapaian tujuan pengembangan produk.

Model ADDIE banyak diterapkan sebagai salah satu alternatif untuk pengembangan produk atau model tertentu dalam pembelajaran. Kelebihan dari model ini adalah produk atau model yang dihasilkan dipastikan valid karena setiap tahapan harus berdasarkan proses analisis yang mendalam, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahapan dilakukan evaluasi sebelum dilanjutkan ke tahapan berikutnya. Selain itu, model ini lebih sistematis dan terstruktur. Adapun kelemahan dari model ini lebih pada memerlukan waktu yang lama, formalistik dan kaku.⁶⁵

B. Prosedur penelitian dan pengembangan

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Analysis* (analisis)

Analisis merupakan tahap awal dalam model ADDIE, maka dengan menggunakan proses identifikasi keperluan peserta didik berdasarkan kebutuhan peserta didik langkah analisis terdiri dalam dua tahap yaitu analisis kerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*) tahap pertama adalah analisis kinerja dilakukan agar mengetahui dan mengklasifikasikan masalah yang

⁶⁵ Marinu waruwu, “Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan”, *jurnal ilmiah rofesi endidikan*, vol 9, no 2, (mei 2024), <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>. 1227.

dihadapi di sekolah terkait dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini kemudian cari solusi dengan memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran tahap kedua merupakan analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik.

2. *Design* (desain/perancangan)

Desain produk merupakan suatu rencana dari produk yang akan dikembangkan oleh peneliti pada tahap ini peneliti membuat desain atau rancangan produk media pembelajaran yang akan dikembangkan dari hasil analisis pada tahap sebelumnya produk yang akan dikembangkan merupakan media alat peraga pembelajaran kartu gambar dan kata pada mata pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial dalam pembuatan rancangan ini terdapat beberapa kegiatan yang

dilakukan diantaranya :

a. Menyusun materi yang digunakan

Dalam menyusun materi pembelajaran yang terdapat dalam produk adalah menganalisis alur tujuan pembelajaran terkait pada materi pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial tentang materi gaya meliputi pembahasan tentang pengaruh gaya dalam kehidupan sehari-hari disekolah maupun di rumah.

b. Pemilihan media

Pemilihan media yang dikembangkan merupakan media kartu gambar dan kata pemilihan media pembelajaran ini disesuaikan dengan analisis kinerja dan analisis kebutuhan penggunaan media pembelajaran kartu gambar dan kata dapat digunakan sebagai salah satu alternatif penggunaan media dalam proses pembelajaran yang baik di dalam kelas ataupun di luar kelas yang dapat dilakukan dengan Mandiri oleh peserta didik.

c. Perancangan awal

Kegiatan yang akan dilakukan adalah merancang kegiatan awal pembuatan produk sebelum pengujian dengan menyiapkan format dan instrumen diantaranya sebagai berikut :

1) Pemilihan format

Langkah pemilihan format adalah kegiatan merancang format awal desain media pembelajaran kartu gambar dan kata pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial IPAS materi gaya. Yaitu :

- a) Pemilihan Background pada media kartu
- b) Penyesuaian Materi gaya pada pembelajaran
- c) Gambar pada kartu sesuai materi

2) Rancangan instrumen

Rancangan instrumen meliputi validasi atau uji ahli dan angket peserta didik.

3. *Development* (pengembangan)

Pengembangan adalah proses mewujudkan produk yang didesain mewujudkan rancangan kartu gambar dan kata menjadi sebuah media pembelajaran cetak tujuan tahapan ini merupakan melakukan validasi terhadap media pembelajaran yang diteliti validasi yang dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media kartu gambar dan kata baik aspek isi dan desain adapun beberapa kegiatan yang akan dilakukan dalam tahap ini:

- a. Pembuatan media pembelajaran kartu gambar dan kata
- b. Peninjauan oleh dosen pembimbing
- c. Validasi oleh ahli media contohnya dari segi pemanfaatan media kelayakan kemenarikan kesederhanaan dan tampilan media
- d. Validasi oleh materi seperti dari segi isi materi dan kesesuaian materi pembelajaran.
- e. Memperbaiki sesuai kritik dan saran dari ahli media dan ahli materi

4. *Implementation* (implementasi)

Implementasi adalah tahap keempat dalam model pengembangan ADDIE adapun kegiatan yang akan dilakukan dalam tahap ini sebagai berikut produk media kartu gambar dan kata dibentuk menjadi sebuah media cetak dan jalah dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media menerapkan media pembelajaran kartu gambar dan kata yang telah dibuat. Media diterapkan pada peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti untuk mengetahui respon atau pendapat

terhadap media pembelajaran kartu gambar dan kata yang telah dikembangkan.

Pada tahap implementasi peneliti menerapkan media pembelajaran yang telah dibuat dan sudah di uji oleh ketiga validator ahli. Peneliti menerapkan produk yang telah dibuat pada subjek penelitian yaitu kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti yang berjumlah 21 siswa.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Pada tahap evaluasi yaitu proses melihat produk pembelajaran yang sudah diimplementasikan. Peneliti mencatat kelebihan dan kekurangan dari produk kartu gambar dan kata yang telah dikembangkan untuk mengetahui efektifitas atau kelayakan produk media tersebut⁶⁶.

Evaluasi adalah proses yang dilakukan untuk menyediakan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran evaluasi diperoleh dari saran dan penilaian ahli media ahli materi ahli pembelajaran dan angket peserta didik evaluasi dilakukan dengan tujuan memenuhi kebutuhan yang belum terpenuhi dalam kartu gambar dan kata juga untuk mengukur kelayakan kartu gambar dan kata sekaligus meningkatkan kualitas produk.

⁶⁶ Sukarman. Landasan Pedagogik: Teori dan Kajian. (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021). 180.

C. Uji coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan pada media yang dibuat. Sebelum dinilai oleh validator para ahli, media alat peraga kartu gambar dan kata akan didiskusikan dengan dosen pembimbing untuk melakukan pengecekan dan memberikan saran dan masukan. Uji validasi dilakukan oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi yang memahami dan menguasai indikator dan materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Untuk mendapatkan penilaian, peneliti menggunakan angket.

Selain penilaian, peneliti berharap kritik dan saran untuk produk yang dikembangkan diberikan. Peneliti kemudian menganalisis penilaian yang telah diberikan dan mengubah atau memperbaiki media alat peraga kartu gambar dan kata. Hasil penilaian melalui angket dan masukan dari kritik dan saran para ahli digunakan untuk menentukan apakah produk yang dikembangkan layak untuk digunakan pada tahap berikutnya.

D. Desain Uji Coba

1. Subjek uji coba

Subjek uji coba validitas terdiri dari dua dosen ahli, yaitu ahli media dan ahli materi, dan wali kelas sebagai ahli pembelajaran. Uji coba validitas pengembangan media pembelajaran kartu gambar dan kata pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) kelas IV di MI Diponegoro Panti. Tujuan uji coba adalah untuk mendapatkan data tentang kualitas pengembangan media pembelajaran

kartu gambar dan kata. Subjek uji coba produk dalam pengembangan media alat peraga kartu gambar dan kata (GAMTA) ini ialah ahli validator media, ahli validator materi, guru kelas sebagai ahli pembelajaran dan juga peserta didik kelas IV MI Diponegoro Panti.

a. Ahli media

Ahli media merupakan orang yang ahli dalam media pembelajaran. pada penelitian ini peneliti mengambil salah satu dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yaitu Bapak Muhammad Junaidi M.Pd.I.

b. Ahli materi

Ahli materi merupakan orang yang ahli dalam bidang materi. Pada penelitian ini peneliti mengambil dosen Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai ahli materi. Yang menjadi validator ahli materi pada penelitian ini salah satu dosen di

fakultas Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yaitu Bapak Dinar Maftukh Fajar, S. Pd.,M.P.Fis.

c. Ahli pembelajaran

Ahli pembelajaran merupakan seorang yang mengajar di Mi Diponegoro Panti yaitu guru kelas IV ibu Novitasari S.Pd.

Tabel 3.1
Validasi Para Ahli

No	Nama	Subjek Validasi
1	Muhammad Junaidi M.Pd.I	Sebagai ahli media yaitu media alat peraga kartu gambar dan kata
2	Dinar Maftukh Fajar, S. Pd.,M.P.Fis	Sebagai ahli materi yaitu ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) bab 4 tema gaya.
3	Novitasari S.Pd	Sebagai ahli pembelajaran yaitu pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) dengan menggunakan media alat peraga kartu gambar dan kata.

d. Peserta didik

Subjek utama pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di MI Diponegoro Panti yang berjumlah 21 peserta didik yaitu 11 peserta didik perempuan dan 10 peserta didik laki-laki.

2. Jenis data

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan jenis data kualitatif dan data kuantitatif.

a. Data kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang berbentuk kata-kata atau verbal. Data ini diperoleh dari beberapa buku maupun jurnal penelitian yang serupa. Data kualitatif dapat dilengkapi dengan data hasil observasi, wawancara, kritik serta saran serta komentar yang diberikan oleh validator ahli terhadap pengembangan media alat peraga kartu gambar dan kata (GAMTA).

Pengembangan media alat peraga kartu gambar dan kata (GAMTA) pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti.

b. Data kuantitatif

Sedangkan data kuantitatif merupakan data atau informasi yang didapatkan dalam bentuk angka. Dalam hal ini data kuantitatif didapat dari angket atau kuesioner yang diberikan kepada validator dan peserta didik untuk menilai pengembangan media alat peraga kartu gambar dan kata (GAMTA) pada penelitian ini. Hasil dari data ini akan digunakan untuk menentukan kelayakan pada hasil produk yang akan dikembangkan.

3. Instrumen pengumpulan data

Instrumen pengumpulan data merupakan langkah penting dalam suatu pola prosedur penelitian. Dimana instrumen pengumpulan data ini berfungsi sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian dan pengembangan di lapangan. Adapun instrumen pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini ialah dengan melalui observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti tahun 2024/2025. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kegiatan pembelajaran disana serta untuk mengetahui kondisi peserta didik dan sarana prasarana yang tersedia di madrasah. Observasi awal dilakukan peneliti guna mengetahui kebutuhan peserta didik pada proses pembelajaran, sehingga perlunya penelitian dan pengembangan khususnya pada media pembelajaran.

b. Wawancara

Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara kepada Ibu Yuyun Jahro Wahyuni, S.Pd selaku kepala sekolah dan Ibu Nofitasari, S.Pd S.Pd selaku guru kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti untuk memperoleh informasi mengenai kegiatan disekolah, bagaimana pembelajaran dikelas, serta media

pembelajaran yang ada disekolah. Disini peneliti menggunakan wawancara bebas terstruktur yang jenis wawancara ini termasuk dalam kategori in-dept interview, dalam pelaksanaannya lebih bebas jika dibandingkan dengan wawancara tersrtuktur.

c. Angket

Jenis angket yang digunakan merupakan angket tertutup, dan dibuat dalam bentuk checklist (√). Angket akan diberikan kepada validator ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan angket respon siswa terhadap media pembelajaran kartu gambar dan kata. Tujuan dari angket ini adalah untuk mengetahui tanggapan validator mengenai kelayakan dan ketertarikan produk. Untuk mendapatkan skor penilaian, skor ini akan digunakan oleh peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran kartu gambar dan kata yang berkelanjutan. Dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan beberapa angket yaitu sebagai berikut.

1) Angket Penilaian Ahli Materi

Angket penilaian ahli materi ini berhubungan dengan validitas materi pada produk yang dikembangkan. Pada angket ini berisi penilaian terhadap materi yang digunakan pada media media alat peraga kartu gambar dan kata (GAMTA).

2) Angket Penilaian Ahli Media

Angket penilaian ahli media ini berhubungan dengan validitas media pada produk yang dikembangkan. Pada angket ini

terdiri dari penilaian terhadap media alat peraga kartu gambar dan kata.

3) Angket Ahli Pembelajaran

Angket penilaian ahli pembelajaran ini berhubungan dengan validitas pembelajaran tematik yang digunakan pada media media alat peraga kartu gambar dan kata. Adapun angket ahli pembelajaran ini ditujukan kepada guru kelas IV dan diberikan ketika proses kegiatan pembelajaran akan berlangsung.

4) Angket Peserta Didik

Angket peserta didik berisikan mengenai pendapat peserta didik terhadap media alat peraga kartu gambar dan kata yang diterapkan pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) bab 4 tema gaya kelas IV yang meliputi kemudahan dalam memahami materi, tingkat ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran serta tingkat kesulitan dalam menggunakan media alat peraga kartu gambar dan kata dalam kegiatan pembelajaran pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS).

Angket peserta didik diberikan setelah penerapan media alat peraga kartu gambar dan kata yang di terapkan pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) Kelas IV.

d. Dokumentasi

Kegiatan dokumentasi dalam penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mendukung saat penelitian berlangsung. Dokumentasi pada penelitian dan pengembangan ini berupa wawancara kepada guru kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti, hasil validasi para ahli, angket respon peserta didik, dan foto-foto kegiatan.

4. Teknis analisis data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif disini di gunakan untuk mengetahui informasi data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, kritik, serta saran yang diberikan oleh validator saat proses validasi berlangsung.

Sedangkan data kuantitatif disini digunakan untuk mengukur kelayakan produk, mengukur hasil validasi produk yang telah dikembangkan dan juga mengukur hasil respon peserta didik. Untuk data kualitatif yang diperoleh dari wawancara dan observasi sehingga data yang didapat lebih bersifat deskriptif dan analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan serta hasil angket yang diberikan kepada responden. Adapun teknik analisis data yang digunakan ialah sebagai berikut :

a. Analisis data kualitatif

Dalam penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti, saran dan masukan dari para ahli yang digunakan untuk melakukan revisi (perbaikan) terhadap rancangan produk.

b. Analisis data kuantitatif

Dalam penelitian ini diperoleh dari pengumpulan angket validasi ahli dan respon peserta didik. Data angket yang sudah dibuat kemudian akan analisis untuk mendapatkan gambaran mengenai pengembangan yang akan di lakukan dan pada analisis data kuantitatif ini yang digunakan mencakup analisis kelayakan.

1) Analisis data angket validasi Para ahli

Pada tahap ini kevalidan produk pengembangan dinilai oleh validator yang terdiri dari validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran. hasil angket validasi nantinya dikonvensi menggunakan skala likert dengan skor 1-4.

Skor penilaian dari tiap pilihan jawaban dapat dilihat pada tabel

3.2 dibawah ini :

Tabel 3. 2

Skor Penilaian Validasi Para Ahli

No	Keterangan	Skor
1	Sangat Layak	4
2	Layak	3
3	Tidak layak	2
4	Sangat tidak layak	1

Hasil dari validasi para ahli ini kemudian digunakan untuk melakukan revisi atau perbaikan pada produk yang telah dibuat. Adapun cara perhitungan angket dari para validator tersebut akan dihitung menggunakan rumus deskriptif presentatif. Rumus dari deskriptif presentatif adalah sebagai berikut :

$$\text{Resentase} = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum x$ = Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$ = Jumlah skor ideal dalam satu item

Kemudian dicari presentase kriteria kevalidan media alat peraga kartu gambar dan kata. Kriteria validasi yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. 3**Kriteria Kevalidan Para Ahli**

No	Kriteria Pencapaian Nilai (%)	Tingkat Kevalidan
1	86% - 100%	Sangat layak, sangat baik digunakan
2	71% - 85%	Layak, boleh digunakan dengan revisi kecil
3	56% - 70%	Cukup layak, boleh digunakan dengan revisi besar
4	41% - 55%	Kurang layak, tidak boleh dipergunakan
5	25% - 40%	Tidak layak, tidak boleh dipergunakan

Pengembangan media alat peraga kartu gambar dan kata dapat dikatakan layak jika pencapaian nilai kelayakan menunjukkan nilai 71% hingga 85%. Sedangkan media alat peraga kartu gambar dan kata dikatakan sangat layak ketika pencapaian nilai kelayakan menunjukkan nilai 86% hingga 100%.

c. analisis data angket respon peserta didik

Angket peserta didik berisikan mengenai pendapat peserta didik terhadap media alat peraga kartu gambar dan kata pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) bab 4 tema gaya pembelajaran 1 yang meliputi kemudahan dalam memahami materi, tingkat ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran serta tingkat kesulitan dalam menggunakan media alat peraga kartu gambar dan kata dalam kegiatan pembelajaran tematik.

Angket peserta didik diberikan setelah penerapan media alat peraga kartu gambar dan kata diterapkan pada pembelajaran tematik di kelas IV. Adapun cara perhitungan angket peserta didik tersebut akan dihitung menggunakan rumus deskriptif presentatif. Rumus dari deskriptif presentatif

adalah sebagai berikut :

$$\text{Resentase} = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum x$ = Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$ = Jumlah skor ideal dalam satu item

Kemudian dicari presentase kriteria kevalidan media alat peraga kartu gambar dan kata. Kriteria validasi yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. 4
Kriteria Kevalidan Peserta Didik

No	Kriteria Pencapaian Nilai (%)	Tingkat Kevalidan
1	80% - 100%	Sangat baik digunakan
2	60% - 79%	Baik, boleh digunakan dengan revisi kecil
3	30% - 59%	Cukup baik, boleh digunakan dengan revisi besar
4	1% - 30%	Tidak baik, tidak boleh dipergunakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil Sekolah Madrasah Ibtidaiyah (MI) Diponegoro Panti

Profil sekolah merupakan kumpulan informasi penting mengenai data sekolah dan identitas sekolah seperti Nama sekolah, Alamat sekolah, Kota sekolah, Tanggal berdirinya sekolah, Nomor kontak sekolah, Sarana dan prasarana sekolah. Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti didirikan dengan tujuan memberikan pendidikan berbasis agama Islam yang bermutu tinggi kepada masyarakat sekitar. Sekolah ini didirikan sebagai respons terhadap kebutuhan masyarakat akan pendidikan dasar yang tidak hanya fokus. Kegiatan ekstrakurikuler Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro merupakan sekolah dasar yang memikirkan kemajuan suatu bangsa serta berkualitas dalam berpendidikan dengan mengimplementasikan kurikulum merdeka.

Sekolah yang dimaksud adalah MI Diponegoro yang terletak di Provinsi Jawa Timur, Kecamatan Panji, tepatnya di Desa/Kelurahan Panji. Alamat lengkap sekolah ini berada di Jalan PB. Sudirman dengan kode pos 68153. Untuk keperluan komunikasi, sekolah dapat dihubungi melalui nomor telepon dengan kode wilayah 0331 dan nomor utama 770556⁶⁷.

MI Diponegoro berstatus sebagai sekolah swasta dan termasuk dalam kelompok sekolah filial. Sekolah ini memiliki lingkungan daerah pedesaan

⁶⁷ Dokumentasi Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti, 20 Agustus 2024.

yang memberikan suasana tenang dan mendukung proses belajar mengajar. Akreditasi yang dimiliki oleh sekolah ini adalah A dengan nilai 3.5 pada tahun 2003, berdasarkan penilaian dari DEPAG Kanwil Propinsi Jawa Timur⁶⁸.

Sekolah ini berdiri sejak tahun 1953 dan telah menyediakan kegiatan belajar mengajar pada waktu pagi hari. Bangunan sekolah sepenuhnya dimiliki oleh pihak sekolah dengan jumlah bangunan sebanyak 315 unit. Lokasi sekolah berada di desa yang strategis dan mendukung kegiatan pendidikan.

Jarak sekolah dari kantor kecamatan adalah sekitar 12 kilometer, dan letaknya hanya 2 kilometer dari jalan utama, sehingga mudah diakses. Selain itu, sekolah juga terletak dekat dengan pusat kecamatan, memberikan keuntungan tersendiri bagi peserta didik yang berasal dari sekitar kawasan tersebut.

Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti dikelola oleh sebuah yayasan yang berfungsi sebagai organisasi penyelenggara pendidikan. Yayasan ini bertanggung jawab penuh atas pengelolaan dan pengembangan sekolah untuk memastikan keberlangsungan pendidikan yang berkualitas bagi para peserta didik. Berikut merupakan visi, misi dan tujuan Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro panti :

⁶⁸ Dokumentasi Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti, 20 Agustus 2024.

1) Visi

Membentuk manusia berakhlaqul karimah dan berprestasi⁶⁹

2) Misi

- a. Mendidik kader muslim yang beriman dan berakhlaqul karimah
- b. Menumbuhkan kader muslim berilmu pengetahuan dan teknologi
- c. Membimbing peserta didik yang mandiri dan berguna bagi orang lain
- d. Menciptakan lingkungan madrasah yang islami harmonis dan asri⁷⁰

3) Tujuan

- a. Menumbuhkan kembangkan keimanan dan ketakwaan terhadap Allah SWT
- b. Menerapkan akhlaqul karimah
- c. Mengembangkan kemampuan baca tulis Al-quran (BTQ)
- d. Menanamkan kecerdasan membaca menulis dan berhitung (CALISTUNG)
- e. Memberikan pendidikan kecapan hidup yang berlandaskan syaria't islam
- f. Mencetak siswa yang siap berkompetisi⁷¹

⁶⁹ Dokumentasi Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti, 20 Agustus 2024.

⁷⁰ Dokumentasi Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti, 20 Agustus 2024.

⁷¹ Dokumentasi Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti, 20 Agustus 2024.

1. Pendidik Dan Tenaga Kependidikan

Proses belajara mengajar di madrasah ibtidaiah diponegoro dilaksanakan dengan jadwal terstruktur untuk menunjang kegiatan akademik dan spiritual peserta didik. Kegiatan belajar mengajar di Madrasah Ibtidaiyah (MI) diponegoro diselenggarakan pada waktu pagi hari pada pukul 07.00 – 13.00 dari hari senin hingga kamis, selain itu pada hari jumat dan sabtu 07.00- 11.00. pada dasarnya pentingnya tenaga kependidikan dan keberhasilan proses belajar mengajar, lembaga pendidikan ini benar-benar memperhatikan mutu guru, hal ini di buktikan dengan tenaga pengajar yang mengajar di lembaga ini yaitu semua guru berpendidikan. Jumlah tenaga seluruhnya berjumlah 15 orang, terdiri 1 kepala sekolah, 6 guru kelas, 1 guru olah raga, 2 guru pramuka dan 5 staf guru lainnya. Berdasarkan data pendidik dan tenaga kependidikan, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV yaitu Novitasi S. Pd .

2. Data Peserta Didik

Pada tahun ajaran 2023/2024 di Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti jumlah peserta didik kelas IV adalah 21 peserta didik yang terdiri 10 perempuan dan 11 laki-laki. Peneliti fokus pada kelas IV untuk dijadikan subjek penelitian, dengan nama identitas sebagai berikut⁷² :

⁷² Dokumentasi Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti, 20 Agustus 2024.

Tabel 4.1
Data Peserta Didik

No	Nama	Jenis kelamin
1	Andre Saputra	L
2	Aprillia	P
3	Azzahrani Naila S	P
4	Fadhil Abizar H	L
5	Fakhrie Zafran	L
6	Febirasanti	P
7	Hafiza Hoirunnisa	P
8	Hoirul Umam	L
10	Muhammad Alfin Al Mubarok	L
9	Muhammad Ayub Surya D	L
11	Muhammad Eka Saputra	L
12	Muhammad Fathur R	L
13	Muhammad Ferdiansyah	L
14	Muhammad Nur Huda A	L
15	Muhammad Yusuf Saifullah	L
16	Novia Wardatul J	P
17	Nuri Yatimatul M	P
18	Siti Aisyah R	P
19	Siti Rosita L	P
20	Syahrani Putri N	P
21	Zahra Erliana S	P

3. Data Sarana Dan Prasarana

Sarana dan prasarana sekolah adalah semua fasilitas yang mendukung proses pembelajaran, baik yang langsung digunakan dalam

kegiatan belajar mengajar maupun yang berfungsi sebagai infrastruktur pendukung. Ketersediaan sarana dan prasarana adalah salah satu komponen penting yang harus dipenuhi dalam menunjang pencapaian tujuan pendidikan dan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, memudahkan akses siswa dan guru terhadap berbagai sumber belajar, serta meningkatkan kualitas pembelajaran. dengan fasilitas yang memadai, proses pendidikan dapat berjalan lebih efektif dan efisien, membantu siswa dan guru mencapai tujuan pendidikan dengan optimal. sarana dan prasarana pembelajaran yang terdapat di MI Diponegoro Panti cukup memadai. Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti memiliki sarana dan prasarana yang cukup untuk kegiatan belajar mengajar maupun untuk kegiatan sekolah lainnya diantaranya yaitu laptop, layar proyektor sebagai media pembelajaran, speaker, lapangan olahraga, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang guru 6 kelas, 1 ruang perpustakaan, 2 kamar mandi, 1 ruang gudang dan musholla. Sedangkan untuk kelas IV sendiri terdapat sarana dan prasarana yaitu papan tulis putih, spidol, penghapus 13 meja, 22 kursi, jam dinding, gambar presiden dan wakil presiden, bank data kelas, peta dan sapu.

4. Program unggulan Madrasah Ibtidaiyah (MI) Diponegoro Panti

Berikut program unggulan Madrasah Ibtidaiyah (MI) Diponegoro Panti sebagai berikut :

- a. Qori'
- b. Pramuka

- c. Futsal
- d. Tari
- e. Pancak silat

B. Penyajian Data Uji Coba

Dalam penelitian dan pengembangan media alat peraga kartu gambar dan kata yang diterapkan pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) bab 4 tema gaya kelas IV MI Diponegoro Panti. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE (*Analyze, Desain, Development, Implementation* dan *Evaluation*) dengan menggunakan 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

1. Hasil Analisis

Tahapan pertama yang dilakukan oleh peneliti dalam pengembangan ADDIE (*Analyze, Desain, Development, Implementation* dan *Evaluation*) yaitu tahap analisis. Tahapan ini dimulai dari observasi ke

Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti untuk mengetahui informasi mengenai keadaan pembelajaran yang ada di lembaga tersebut. Analisis yang diperlukan dalam penelitian ini adalah analisis karakteristik peserta didik, analisis kompetensi, analisis materi dan analisis media pembelajaran.

Analisis karakteristik peserta didik merupakan kegiatan mengidentifikasi karakteristik peserta didik yang menjadi subjek penelitian pengembangan produk yang meliputi analisis kemampuan peserta didik, latar belakang pengetahuan peserta didik, dan perkembangan kognitif

peserta didik. Analisis karakteristik peserta didik ini diperoleh dengan melakukan wawancara kepada peserta didik dikelas IV dimana peserta didik kelas IV yang menjadi subjek pada penelitian ini didapatkan usia kisaran 10-11 tahun. Dimana diusia tersebut membutuhkan kegiatan belajar yang menyenangkan, seperti menggunakan permainan ketika proses pembelajaran berlangsung.

Analisis materi merupakan kegiatan mengidentifikasi konsep-konsep materi yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan. Dalam hal ini peneliti menggunakan materi ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) bab 4 tema gaya pembelajaran ke 1 untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi dikarenakan materi ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) ini peserta didik dituntut untuk aktif dan berpikir kritis terhadap materi yang diberikan oleh guru.

Analisis media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) diketahui melalui wawancara dan observasi yang dilakukan di kelas IV. Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti secara tatap muka, diperoleh data bahwa pada guru kelas IV dalam kegiatan pembelajaran masih menggunakan buku paket dan buku lkpdp sebagai media pembelajaran. Hanya sesekali menggunakan media alat peraga kartu gambar dan kata (GAMTA). Akan tetapi media alat peraga kartu gambar dan kata seperti itu kurang memiliki daya tarik peserta didik saat pembelajaran. Alasan Ibu Nofitasari, S.Pd menggunakan

media tersebut dikarenakan media tersebut mudah dibuat dan terkesan sederhana.

Penggunaan media seperti itu membuat peserta didik kurang tertarik dan minat dalam pembelajaran. Dengan demikian Ibu Nofitasari, S.Pd menambahkan pernyataan bahwa diperlukannya sebuah media pembelajaran yang dapat menunjang minat peserta didik sehingga peserta didik merasa senang dan tertarik dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas, Ibu Nofitasari, S.Pd mendukung penuh ketika peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berupa media alat peraga kartu gambar dan kata (GAMTA) karena media tersebut bukan hanya sebuah pengantar pesan materi akan tetapi juga terdapat permainan yang membuat peserta didik merasa tertarik dalam mengikuti pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik.

Analisis kompetensi disini berisi mengenai kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti, terdapat data bahwa kurikulum yang digunakan pada tahun ajaran 2022/2023 adalah kurikulum merdeka. Pada kurikulum merdeka ada beberapa kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai oleh peserta didik. Dalam Kurikulum Merdeka, setiap mata pelajaran dirancang untuk menekankan pada pencapaian tujuan pembelajaran (TP) dan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran (IKTP) yang relevan dengan perkembangan peserta didik. Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan

Alam dan Sosial (IPAS) untuk kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Diponegoro Panti Jember, pada Bab 4 Tema Gaya, terdapat dua tujuan pembelajaran (TP) yang harus dicapai oleh peserta didik, yaitu:

A. TP 1.1: Menghubungkan gaya dengan kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar.

IKTP: Melalui percobaan, peserta didik dapat menganalisis konsep dasar gaya dan pengaruhnya terhadap benda dengan benar.

B. TP 1.2: Menyajikan tentang hubungan antara gaya dan gerak.

IKTP: Melalui diskusi kelompok, peserta didik dapat menganalisis gaya otot dan gaya gesek dengan tepat.

Berdasarkan tujuan pembelajaran (TP) dan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran (IKTP) tersebut, proses pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) dirancang untuk memungkinkan peserta didik tidak

hanya memahami konsep teori tetapi juga mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mendukung pencapaian tersebut, media pembelajaran yang digunakan memiliki peranan penting. Hasil wawancara dengan Ibu Nofitasari, S.Pd, guru kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti Jember, mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini dalam pembelajaran tematik adalah buku paket dan, sesekali, menggunakan media kotak dan kartu soal. Meskipun media yang ada sudah memadai, berdasarkan analisis terhadap kebutuhan pembelajaran yang lebih efektif, ada kebutuhan untuk mengembangkan

media yang lebih interaktif. Untuk itu, dilakukan pengembangan media yang awalnya hanya berupa kartu gambar, kemudian dikembangkan menjadi alat peraga Kartu Gambar dan Kata, yang terdiri dari dua komponen utama, yaitu kartu gambar dan kartu kata, serta kartu soal. Dengan pengembangan media ini, diharapkan dapat lebih meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami konsep gaya dalam kehidupan sehari-hari dan hubungan antara gaya dan gerak, sehingga dapat membantu peserta didik lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran (TP) yang ditetapkan dalam Kurikulum Merdeka. Media ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara lebih visual dan interaktif, yang sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif, serta mendukung pembelajaran yang berbasis pada pengalaman nyata dan aplikatif, sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka yang lebih fleksibel dan berbasis pada potensi peserta didik.

2. Hasil desain

Pada tahap kedua yaitu tahap desain yang dilakukan peneliti adalah merancang suatu produk pengembangan media kartu gambar dan kata (GAMTA). Adapun tahapan-tahapan dalam menentukan hasil desain adalah sebagai berikut :

- a. Menentukan Isi Kartu contoh gambar materi, Kartu soal dan kartu opsi

Kegiatan yang dilakukan sebelum membuat media kartu gambar dan kata adalah menentukan isi dari kartu materi, kartu soal dan kartu

opsi terlebih dahulu. Kartu contoh gambar materi yang dipilih menyesuaikan materi gaya pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS), kartu contoh gambar materi ini berisi gambar-gambar dari contoh macam-macam gaya, masing-masing contoh gaya ada 5 contoh.

Adapun kartu soal yang digunakan berupa soal-soal yang sesuai dengan materi tentang gaya. Kartu soal ini bisa digunakan untuk kuis dalam pembelajaran. Adapun kartu opsi kartu ini untuk membantu peserta didik yang kesulitan dalam menjawab soal.

b. Pembuatan media kartu gambar dan kata

Pada pembuatan media kartu gambar dan kata ini didesain dengan menggunakan bahan-bahan yang memiliki kualitas tahan lama serta mudah didapat. Bahasa dasar dalam pembuatan kartu di media kartu gambar dan kata ini adalah kertas tebal yang sama dengan

kertas domino ukuran 6,4 x 9,5 cm sebanyak 25 lembar kartu contoh gambar materi, 24 lembar kartu soal dan 8 kartu opsi.

3. Hasil pengembangan

Adapun hasil pengembangan media kartu gambar dan kata (GAMTA) dari beberapa tahapan sebagai berikut :

a. Bentuk produk

Media kartu gambar dan kata merupakan sebuah media yang bisa dikembangkan oleh setiap orang. Pembuatan media alat peraga kartu gambar dan kata (GAMTA) juga menggunakan bahan yang

bersifat tahan lama dan mudah dijangkau oleh semua orang. Alat dan bahan yang digunakan dalam pengembangan media ini sudah disesuaikan dengan aspek-aspek pembuatan media alat peraga kartu gambar dan kata (GAMTA) seperti alat dan bahan yang mudah dijangkau atau ditemukan serta jangka waktu pemakaian media ini terbilang bias digunakan berulang kali dikarenakan bahan dasarnya yaitu kertas tebal.

Media kartu gambar dan kata disesuaikan dengan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial di kelas IV yaitu bab 4 tentang gaya. Setelah penyesuaian dengan materi, media kartu gambar dan kata ini merupakan desain awal yang dikonsultasikan kepada peneliti ke dosen pembimbing dan beberapa ahli validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran (guru kelas IV). setelah mendapatkan hasil dari beberapa validator kemudian peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dan komentar dari beberapa ahli validator dan selanjutnya melakukan validasi serta uji coba oleh pengguna yaitu peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti.

b. Komponen-komponen media kartu gambar dan kata

1) Bahan dan alat dalam pembuatan media kartu gambar dan kata

- Kertas folio
- Printer
- Tintas

- Gambar materi

2) Langkah-langkah dalam pembuatan media

- Siapkan gambar sesuai materi
- Siapkan background yang menarik
- Kemudian cetak gambar materi
- Kemudian cetak becakground
- Cetak gambar materi dan background secara terpisah
- Gunting hasil cetakkan gambar materi dan background sesuai ukuran kartu
- Gunting kerta folio polos sesuai ukuran kartu
- Setelah itu tempel berulang-ulang kertas folio yang sudah di gunting sampai 5 lapis agar tebal
- Setelah itu tempel cetakkan gambar materi pada bagian depan dan background bagian belakang pada tempelan kertas yang sudah tebal

c. Validasi

Validasi produk media kartu gambar dan kata ini menggunakan beberapa para ahli validator diantaranya 2 dosen dan 1 guru kelas. Validasi media kartu gambar dan kata dilakukan oleh Bapak Muhammad Junaidi M.Pd.I. Validasi materi dilakukan oleh Bapak Dinar Maftukh Fajar, S. Pd.,M.P.Fis dan validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh Guru Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti yaitu Ibu Novitasari S.Pd Kegiatan validasi ini dilakukan untuk

mengetahui kelayakan media kartu gambar dan kata (GAMTA) yang diimplementasikan pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti.

Hasil validasi oleh ahli media diperoleh persentase rata-rata adalah 86% dengan kategori sangat layak dengan mendapat saran dan masukan agar media kartu gambar dan kata diperbaiki pada bagian kertas dipertebal background pada belakang kartu dibuat colorfull dan membuat kartu opsi penjelasan tentang gaya sehingga peserta didik yang kurang memahami materi dapat lebih mudah.

Tabel 4.2
Angket Validasi Ahli Media

No.	Aspek Yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
	Aspek Fisik/Tampilan				
1	Tampilan media menarik				√
2	Warna media menarik				√
3	Desain media alat peraga kartu gambar dan kata			√	
4	Kemenarikan media alat peraga kartu gambar dan kata				√
5	Kejelasan ilustrasi bentuk			√	
6	Pemilihan warna, jenis huruf dan background.				√
7	Kesederhanaan bentuk			√	
8	Kejelasan tulisan pengetikan				√
9	Kesesuaian isi teks			√	
10	Keseluruhan tampilan media menarik.				√
11	Kesesuaian ukuran media alat peraga kartu gambar dan kata			√	
12	Variatif warna gambar				√
	Aspek Bahan				
1	Ketepatan pemilihan bahan				√
2	Bahan yang dipakai dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama				√

3	Kekuatan (tidak mudah sobek, lapuk, dan hancur)			√	
4	Media kartu gambar dan kata memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah untuk digunakan				√
5	Penggunaan media alat peraga kartu gambar dan kata tidak membahayakan				√
Total Nilai		62			

$$Presentase = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

$$Presentase = \frac{62}{68} \times 100\% = 91\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil validasi media menunjukkan skor presentase sebesar 91% yang berarti media yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat layak.

Tabel 4.3
Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian isi dengan kurikulum				√
2	Kesesuaian isi dengan KD				√
3	Kesesuaian isi dengan indikator dan tujuan pembelajaran				√
4	Materi pada media mudah dipahami				√
5	Kualitas kemenarikan pada materi			√	
6	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik Kelas IV				√
7	Mendorong peserta didik untuk				√

	dapat membangun pengetahuannya sendiri				
Total Nilai		27			

$$Presentase = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

$$Presentase = \frac{27}{28} \times 100\% = 96\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas menunjukkan hasil presentase sebanyak 96% artinya media alat peraga kartu gambar dan kata pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) bab 4 materi gaya masuk kategori sangat layak.

Tabel 4.4
Angket Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang di Nilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Media alat peraga kartu gambar dan kata dapat digunakan sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)				√
2	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran			√	
3	Isi media sesuai dengan materi yang dipelajari				√
4	Isi media sesuai dengan konsep materi yang dipelajari			√	
5	Media dapat digunakan dengan mudah			√	
6	Tampilan media (pemilihan warna, desain, isi media) sudah baik dan menarik			√	
7	Penggunaan media dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan			√	

	Alam Dan Sosial (IPAS) dapat membantu peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai materi gaya yang dipelajari				
8	Media alat peraga kartu gambar dan kata dapat melatih kerja sama antar peserta didik dalam memecahkan suatu persoalan dalam pembelajaran			√	
9	Dengan menggunakan media alat peraga kartu gambar dan kata pembelajaran lebih aktif			√	
10	Media alat peraga kartu gambar dan kata dapat melatih peserta didik bertanggung jawab oleh kelompok masing-masing			√	
Total Nilai		32			

$$Presentase = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$Presentase = \frac{32}{40} \times 100\% = 80\%$$

Hasil validasi pembelajaran menunjukkan skor presentasi sebesar 80% yang artinya media yang dikembangkan dan materi yang digunakan sesuai dengan pembelajaran dan masuk dalam kategori sangat layak.

Berdasarkan 3 validator ahli terdapat beberapa saran dan kritikan yang digunakan sebagai perbaikan dalam pengembangan media kartu gambar dan kata.

4. Hasil Implementasi

Implementasi merupakan tahapan untuk melakukan kegiatan uji coba produk media kartu gambar dan kata. Sebelum melakukan kegiatan implementasi media kartu gambar dan kata yaitu melakukan validasi oleh

beberapa para ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Setelah mendapatkan validasi kemudian dilanjutkan dengan kegiatan implementasi yang dilakukan pada tanggal 1 November 2024.

Kegiatan implementasi media alat peraga kartu gambar dan kata dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial bab 4 materi gaya kelas IV dan pada kegiatan implementasi dilakukan secara tatap muka (*luring*). Sebelum kegiatan dimulai, peserta didik dikenalkan dengan media alat peraga kartu gambar dan kata (GAMTA) yang akan digunakan pada pembelajaran tematik.



Gambar 4.1
Pengenalan Media Kartu

Kegiatan implementasi media kartu gambar dan kata ini dimulai dengan kegiatan apersepsi yang terdiri dari berdo'a, kemudian mengecek daftar hadir peserta didik dan diakhiri dengan penyampaian tujuan pembelajaran. Setelah kegiatan apersepsi dilanjutkan dengan pengisian materi sesuai dengan materi gaya. Jika materi telah disampaikan, kemudian dilanjutkan dengan mengenalkan media kartu gambar dan kata (GAMTA) kepada peserta didik. Bukan hanya sekedar mengenalkan, akan

tetapi peneliti menjelaskan mengenai manfaat dan tata cara penggunaan media alat peraga kartu gambar dan kata (GAMTA). Berikut gambar proses pengenalan media kepada peserta didik.



Gambar 4.2
Pengenalan Cara Menggunakan Media alat peraga kartu gambar dan kata

Setelah peneliti menampilkan media alat peraga kartu gambar dan kata (GAMTA), selanjutnya peserta didik diarahkan untuk membentuk kelompok. Masing-masing kelompok terdiri atas 4-5 peserta didik. Setelah kelompok terbentuk, kemudian peneliti menjelaskan tata cara penggunaan media alat peraga kartu gambar dan kata (GAMTA). Berikut gambar proses penggunaan media alat peraga kartu gambar dan kata (GAMTA) oleh peserta didik.



Gambar 4.3
Proses Penggunaan Media alat peraga kartu gambar dan kata (GAMTA)

5. Hasil Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap akhir dalam kegiatan penelitian pengembangan model ADDIE (*Analyze, Desain, Development, Implementation dan Evaluation*). Kegiatan evaluasi memiliki tujuan untuk mengetahui keberhasilan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan. Berdasarkan beberapa hasil data yang telah dilakukan, pengembangan media alat peraga kartu gambar dan kata layak untuk digunakan pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti. Data diperoleh dari kegiatan validasi dengan ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan angket respon peserta didik.

C. Analisis Data

1. Analisis Data Kualitatif

Kegiatan analisis data kualitatif memiliki tujuan yaitu memperoleh beberapa informasi, makna, serta menghasilkan pengertian, dan konsep. Kegiatan analisis data kualitatif disini bisa diartikan sebagai proses dalam mencari serta menyusun data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan cara sistematis sehingga mudah untuk dipahami serta dapat diinformasikan kepada orang lain.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif yang diperoleh dari hasil pengumpulan angket. Data angket yang telah dibuat kemudian dianalisis untuk mengetahui gambar mengenai pengembangan yang akan dilakukan. Analisis data kuantitatif pada penelitian dan pengembangan ini mencakup analisis kelayakan dan uji coba pengguna media kartu

gambar dan kata

a. Analisis kelayakan

Analisis kelayakan dibuktikan dengan hasil kevalidan yang didasarkan berdasar pada data hasil validasi dari beberapa ahli. Ahli yang digunakan dalam analisis data ini adalah ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Adapun ahli media yaitu Bapak Muhammad Junaidi M.Pd.I. selaku Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di UIN KHAS Jember. Untuk ahli materi yaitu Bapak Dinar Maftukh

Fajar, S. Pd., M.P.Fis selaku Dosen Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di UIN KHAS Jember, dan untuk validator ahli pembelajaran yaitu Ibu Nofitasari, S.Pd, S.Pd selaku guru kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti. Adapun hasil validasi dari 3 validator disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 4.5
Hasil Validasi Dari Ketiga Validator

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Ahli Media	91%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	96%	Sangat Layak
3	Ahli Pembelajaran	80%	Sangat Layak
Nilai rata-rata presentase		89%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil analisis data dari ketiga validator yang telah diperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 89%. Hasil validitas ini menunjukkan bahwa media alat peraga kartu gambar dan kata telah memenuhi kategori layak digunakan. Maka dari itu media kartu gambar dan kata dapat dipergunakan dalam pembelajaran tematik dengan melakukan sedikit revisi yang telah disarankan dan masukan dari masing-masing validator.

b. Uji Coba Pengguna di Sekolah

Pada kegiatan uji coba pengguna ini dilaksanakan pada peserta didik kelas IV MI Diponegoro Panti dengan mengetahui minat belajar dalam menggunakan media kartu gambar dan kata.

Adapun jumlah peserta didik pada kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti yaitu sebanyak 21 peserta didik. Berikut gambar pengisian angket kuisioner oleh peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti.



Gambar 4.4
Pengisian Angket Kuisioner Oleh Peserta Didik
Kelas IV

Berikut adalah hasil angket peserta didik setelah melakukan uji coba pengguna setelah menggunakan alat peraga kartu gambar dan kata (GAMTA).

Tabel 4.6
Hasil Angket Respon Peserta Didik
a.

No	Nama	Jumlah Nilai	Nilai Maksimal	Presentase	Kriteria
1	Andre Saputra	88	100	88%	Sangat Baik
2	Aprillia	82	100	82%	Sangat Baik
3	Azzahrani Naila S	88	100	88%	Sangat Baik
4	Fadhil Abizar H	88	100	88%	Sangat

					Baik
5	Fakhrie Zafran	76	100	76%	Baik
6	Febirasanti	82	100	82%	Sangat Baik
7	Hafiza Haorunnisa	88	100	88%	Sangat Baik
8	Hoirul Umam	94	100	94%	Sangat Baik
10	Muhammad Alfin Al Mubarak	88	100	88%	Sangat Baik
9	Muhammad Ayub Surya D	88	100	88%	Sangat Baik
11	Muhammad Eka Saputra	94	100	94%	Sangat Baik
12	Muhammad Fathur R	88	100	88%	Sangat Baik
13	Muhammad Ferdiansyah	76	100	76%	Baik
14	Muhammad Nur Huda A	88	100	88%	Sangat Baik
15	Muhammad Yusuf Saifullah	94	100	94%	Sangat Baik
16	Novia Wardatul J	100	100	100%	Sangat Baik
17	Nuri Yatimatul M	88	100	88%	Sangat Baik
18	Siti Aisyah R	94	100	94%	Sangat Baik
19	Siti Rosita I	88	100	88%	Sangat Baik
20	Syahrani Putri N	82	100	82%	Sangat Baik
21	Zahra Erliana S	82	100	82%	Sangat Baik
Jumlah		1836		1836%.	
Rata-rata presentase		87		87%	

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh perhitungan untuk keseluruhan item adalah sebagai berikut.

$$Presentase = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$Presentase = \frac{1836}{21} \times 100\% = 87\%$$

Skor 1836 diperoleh dari jumlah keseluruhan jawaban responden atau peserta didik kelas IV dari angket yang telah dibuat. Sedangkan untuk skor 1836 diperoleh dari jumlah keseluruhan nilai idela seluruh jawaban. Dari keseluruhan skor tersebut dapat dihitung mendapatkan nilai presentase sebesar 87%. berdasarkan presentase tersebut maka media alat peraga kartu gambar dan kata (GAMTA) masuk dalam kategori sangat baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS).

Demikian juga hasil wawancara setelah menggunakan media kartu gambar dan kata dengan Ibu Nofitasari, S.Pd selaku guru kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti mengatakan bahwa :

“Setelah saya melihat bagaimana cara penggunaan media alat peraga kartu gambar dan kata ini, pada saat permainan peserta didik dengan semangat dalam berdiskusi dan menjawab soal. Karena pengaruh media alat peraga kartu gambar dan kata (GAMTA) ini membuat peserta didik harus memahami materi dikarenakan jika tidak bisa menjawab soal, peserta didik dan kelompoknya tidak mendapatkan poin. Dan bukan hanya itu, yang membuat peserta didik merasa bersemangat dalam berdiskusi dan menjawab soal karena jika benar dalam menjawab soal, peserta didik dan kelompoknya berhak mendapatkan kartu hadiah. Dengan demikian peserta didik yang aktif maupun pasif ikut serta dalam berdiskusi dan menjawab soal”.

Demikian juga hasil wawancara oleh salah satu peserta didik di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti Jember yang bernama Zahra Erliana tentang penilaian pembelajaran yang menggunakan media kartu gambar dan kata (GAMTA). Zahra mengatakan bahwa :

“Belajar menggunakan media kartu gambar dan kata ini sangat menyenangkan. Apalagi dengan diberi durasi waktu dalam menjawab soal, rasanya membuat saya dan kelompok saya merasa bersemangat dalam berdiskusi. Materi yang dijelaskan juga mudah untuk dimengerti dikarenakan saya ada keinginan untuk mendapatkan hadiah. Maka dari itu saya dan teman kelompok saya mendengarkan baik-baik materi yang sedang disampaikan”.

Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa semangat belajar peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan alat peraga kartu gambar dan kata. Bukan hanya itu, hasil wawancara yang dilakukan oleh peserta didik mendapatkan informasi bahwa peserta didik di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti sangat menyukai pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) dengan menggunakan media alat peraga kartu gambar dan kata (GAMTA).

D. Revisi Produk

Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa semangat belajar peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan media alat peraga kartu gambar dan kata. Bukan hanya itu, hasil wawancara yang dilakukan oleh

peserta didik mendapatkan informasi bahwa peserta didik di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti sangat menyukai pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial dengan menggunakan media alat peraga kartu gambar dan kata (GAMTA).

1. Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Media

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan dan diperoleh dari uji coba ahli media, maka perlu dilakukan revisi media agar media menjadi lebih baik lagi. Adapun revisi media berdasarkan ahli media adalah sebagai berikut.



Gambar 4.5
Media Kartu Sebelum Revisi

Pada gambar 4.5 menunjukkan alat peraga kartu gambar dan kata sebelum di revisi, latar belakang dari contoh gaya hanya ada huruf saja seperti gambar di atas dan bahan kertasnya tipis.



Gambar 4.6
Media Kartu Setelah Revisi

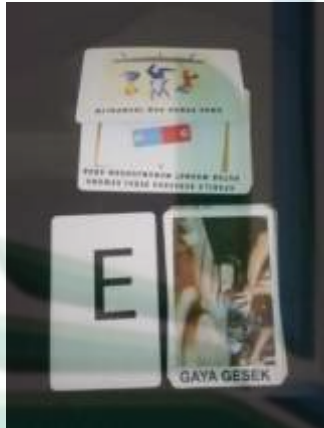
Sedangkan gambar 4.6 merupakan media kartu gambar dan kata yang telah direvisi. Latar belakang dari contoh gaya lebih menarik dan *full color* seperti gambar gaya pegas yang latar belakangnya huruf D dan *full color*. Kertas lebih tebal dari gambar 4.5.

2. Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Materi

Adapun revisi materi pada materi ilmu pengetahuan alam dan sosial yaitu kesalahan pada logo universitas, kurangnya spasi pada kata “berhubungandengan” yang seharusnya “berhubungan dengan”, kurangnya gambar dynamometer pada materi, dan kesalahan pada kata “penyot” seharusnya “penyok”. Kesalahan pada pencipta gaya yang di hapus dalam materi karena bukan penemu yang sebenarnya.

3. Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Pembelajaran

Adapaun revisi dari ahli pembelajaran bahwa jika saja kartunya lebih besar sehingga peserta didik yang duduk kurang terlihat dari gambar yang ada di kartu.

Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi	Keterangan
		Ketebalan kartu awalnya tipis seperti kartu remi kemudian setelah revisi tebal seperti kartu domino.
		Sebelum Background belakang pada kartu contoh gaya masih polos hanya huruf saja, setelah direvisi background belakang kartu contoh full color

		Sebelum direvisi belum ada kartu opsi setelah revisi ada kartu opsi.
--	--	---

Tabel 4.9
Revisi Media Alat Peraga Kartu Gambar Dan Kata Berdasarkan Validasi Ahli Media

Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi	Keterangan
		Kesalahan pada logo UIN KHAS JEMBER, peneliti menggunakan canva untuk membuat karena cover sebelum direvisi bebayar jadi peneiliti mengganti cover.

Sebelum revisi gambar anak sedang menendang bola dan ibu mendorong troli ketinggiannya tidak sama tinggi gambarnya, 	Setelah revisi kedua gambar tersebut sama tinggi gambarnya. 	Sebelum revisi ada gambar penemu gaya gesek dan gaya magnet. Setelah revisi gambar penemu dihapus karena salah atau bukan penemunya.
Sebelum revisi ada gambar penemu gaya gesek dan gaya magnet. Setelah revisi gambar penemu dihapus karena salah atau bukan penemunya. 	Setelah revisi ada gambar penemu gaya gesek dan gaya magnet. Setelah revisi gambar penemu dihapus karena salah atau bukan penemunya. 	Setelah revisi ada gambar penemu gaya gesek dan gaya magnet. Setelah revisi gambar penemu dihapus karena salah atau bukan penemunya.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Di Revisi

1. Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Gambar Dan Kata

media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Setiap media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Didalamnya terkandung informasi yang mungkin didapatkan dari internet, buku, film, televisi, dan sebagainya yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain/pebelajar⁷³.

Media pembelajaran merupakan alat yang membantu seorang pendidik menyampaikan materi kepada siswa ketika proses belajar mengajar. Sedangkan Media kartu gambar dan kata adalah sebuah alat pintar berbentuk Kartu yang didalamnya terdapat fitur-fitur berupa materi, gambar dan pertanyaan yang digunakan sebagai alat bantu belajar. Media alat peraga kartu gambar dan kata ini relevan digunakan tidak hanya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) materi penjumlahan dan pengurangan tetapi juga pada mata pelajaran yang lainnya dengan mengganti materi. Media kartu gambar dan kata dirancang

⁷³ Andi Kristatnto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya : Bintang Surabaya, 2016), 6. https://repository.unesa.ac.id/sysop/files/2021-07-27_Buku%20monograf:%20Media_andi%20k.pdf

untuk membantu dalam pengembangan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan kognitif dan motorik. Disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak dapat membantu mereka tumbuh dan berkembang dengan baik.

Kemudian Media kartu gambar dan kata memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk terlibat dalam aktivitas yang merangsang kreativitas dan pemikiran aktif. Berbagai permainan dan tantangan yang disajikan melalui media ini dapat mendorong mereka untuk berpikir kritis dan meningkatkan keterampilan kreatif. Dengan cara ini, anak-anak dapat belajar sambil bersenang-senang, meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep-konsep pendidikan. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran yaitu media kartu gambar dan kata. Adapun materi yang dibahas dalam media pembelajaran ini adalah materi gaya siswa kelas IV untuk SD/MI. Materi yang disusun di dalam media kartu gambar dan kata ini sudah berdasarkan pada capaian pembelajaran, indikator capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran kartu gambar dan kata yang memuat materi gaya pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) media pembelajaran kartu gambar dan kata ini dinyatakan valid atau layak digunakan dalam pembelajaran dengan hasil perolehan data dari penelitian dan pengembangan yang peneliti sudah lakukan penelitian ini dilakukan

pada tanggal 1 November 2024 di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti.

Pengembangan media pembelajaran kartu gambar dan kata dalam pengembangannya menggunakan model penelitian dan pengembangan r&d dengan model ADDIE. Model penelitian dan pengembangan ini mencakup 5 tahap yaitu *analyze, design, development, implementation dan evaluation*.

Peneliti ini menggunakan inspirasi media kartu gambar dan kata berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fitri ramdana yang menghasilkan media pembelajaran menggunakan kartu domino. Selain itu diperkuat dengan teori Fitri ramdana bahwa media pembelajaran kartu dapat digunakan untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran siswa baik dalam hal aktivitas, partisipasi, maupun pemahaman materi⁷⁴.

Media yang dikembangkan peneliti memanfaatkan aplikasi canva yang menawarkan berbagai fitur menarik, aplikasi ini digunakan peneliti untuk membuat cover pada modul ajar dan materi ajar. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan materi gaya, bab 4, pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Langkah awal dalam pembuatan media pembelajaran kartu gambar dan kata, ada tiga kartu yang dibuat oleh peneliti yang pertama kartu contoh gaya setiap gaya memiliki 5 contoh langkah pertama untuk

⁷⁴ Fitri Rendana, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berupa Kartu", (Universitas Negeri Jakarta, 2020), hal: 6.

membuatnya menjadi gambar sesuai dengan contoh gaya misalnya gaya otot, gaya gravitasi, gaya gesek, gaya magnet dan gaya pegas. Selanjutnya kartu kuis mencari gambar sesuai pertanyaan yang dibuat di kartu kuis misalnya sebutkan contoh gaya gesek ! Pendorong sofa, mengerem sepeda, menggaruk kepala, korek api kayu. Kemudian untuk kartu opsi peneliti mencari materi dari buku LKS yang tersedia di sekolah Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro kelas IV pembelajaran IPAS. Setelah itu untuk membuat kartunya peneliti menyerahkan gambar dan tulisan untuk setiap kartu kepada tempat fotokopian dan kemudian yang akan dicetak dalam bentuk kartu. Media pembelajaran ini melalui proses penilaian atau validasi dari para ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran sehingga menunjukkan kelayakan dalam penggunaannya maka media dapat diimplementasikan pada pembelajaran.

Dengan demikian berdasarkan hasil analisis di atas maka media pembelajaran yang telah dikembangkan terhadap tahapan-tahapan yang telah dijelaskan di atas. tahapan-tahapan tersebut berbeda dengan proses tahapan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, peneliti sebelumnya pada penelitian ini mengembangkan media pembelajaran kartu gambar dan kata dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro panti. Materi pembelajaran yang diteliti yaitu mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS), yang berfokus pada mata pelajaran materi gaya bab 4. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE, fokus utama produk yang

dikembangkan berpusat pada pengembangan media dan kelayakan media kartu gambar dan kata.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Kartu Gambar Dan Kata

Kelayakan media pembelajaran kartu gambar dan kata melewati proses validasi oleh beberapa ahli sebelum dilakukan uji coba produk pada peserta didik kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro panti. hasil keseluruhan validasi produk ini menyatakan media ini valid atau layak untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar validator dalam pengembangan ini meliputi validator ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran.

Validasi ahli materi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan berdasarkan materi gaya validasi ini memperoleh nilai 27 dari total skor keseluruhan 28 kemudian memperoleh presentase sebesar 96% dengan kategori sangat layak untuk diterapkan.

Validasi ahli media dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan validasi ini memperoleh nilai 62 dari total skor keseluruhan 68 kemudian memperoleh presentase 91% dengan kategori sangat layak untuk diterapkan.

Validasi dari ahli pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro panti dilakukan dengan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan keseluruhan media yang digunakan dalam pembelajaran. validasi ini memperoleh nilai 32 dari nilai skor keseluruhan

40 kemudian memperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori layak untuk diterapkan.

Data uji coba yang dilakukan peneliti menggunakan angket peserta didik. Hasil dari angket peserta didik nilai rata-rata yang didapat peserta didik 87 dan nilai presentase dari angket peserta didik 87%. Hasil Angket respon peserta didik tersebut menyatakan bahwasanya media pembelajaran kartu gambar dan kata layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran

Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli mendapatkan total nilai rata-rata 89% dengan kategori sangat layak dengan demikian media pembelajaran kartu gambar dan kata untuk peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti terbukti sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada saat proses pembelajaran.

B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pada pengembangan alat peraga ini terdapat beberapa saran yang mencakup saran pemanfaatan desiminasi dan pengembangan produk yang lebih lanjut agar alat peraga kartu gambar dan kata dapat diterapkan dengan efektif sehingga diberikan saran sebagai berikut :

1. Saran pemanfaatan produk
 - a. Peserta didik dapat memanfaatkan alat peraga kartu gambar dan kata yang sudah dikembangkan oleh peneliti pada materi gaya mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) sebaik mungkin

sehingga dapat diketahui kelemahan dan keunggulan produk tersebut

- b. peneliti selanjutnya bisa menjadikan alat peraga kartu gambar dan kata ini sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran agar dapat lebih baik lagi.

2. Saran Diseminasi Produk

Diseminasi produk setelah melalui validasi para ahli mengenai pengembangan media kartu gambar dan kata pada kelas IV dengan kriteria sangat layak digunakan dengan revisi revisi. Produk alat peraga kartu gambar dan kata ini dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, dengan adanya pengenalan media kartu gambar dan kata kepada pendidik dan peserta didik kelas IV dengan memberikan penjelasan terkait penggunaan alat peraga.

Produk pengembangan dari alat peraga kartu gambar dan kata pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) dapat digunakan disemua lembaga pendidikan dan pengajaran bersifat relevan baik di sekolah dasar maupun di Madrasah Ibtidaiyah lainnya di kabupaten Jember dan seluruh Indonesia namun pada penggunaannya juga harus memperhatikan analisis kebutuhan serta karakteristik siswa agar penyebarluasannya tidak percuma dan sia-sia.

3. Saran pengembangan

- a. Bagi seluruh pihak yang ingin melakukan pengembangan produk media kartu gambar dan kata dapat disebarluaskan tidak hanya di

sekolah-sekolah yang berada di kota, tetapi di sekolah-sekolah manapun bahkan sekolah-sekolah yang berada di desa yang fasilitas digitalnya masih terbatas, media kartu gambar dan kata layak digunakan di sekolah manapun.

- b. Bagi seluruh pihak yang ingin melakukan pengembangan produk lebih lanjut bisa dikembangkan dengan materi lain sehingga pada pembelajaran lebih beragam.
- c. Bagi seluruh pihak yang akan mengembangkan produk bisa dikembangkan dengan menambahkan berbagai video gambar atau pendukung lainnya yang lebih menarik dan juga bisa diterapkan pada jenjang kelas yang berbeda.
- d. Alat peraga kartu gambar dan kata ini sudah dinyatakan sangat layak dapat diterapkan pada proses pembelajaran sehingga peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media ini dengan lebih beragam dengan memaksimalkan memanfaatkan berbagai fitur.
- e. Bagi peneliti yang ingin mengembangkan produk bersifat lebih lanjut dapat disarankan untuk melakukan perancangan yang lebih menarik lagi dan disebarluaskan dengan baik agar lebih dikenal.

C. Kesimpulan

Pada kesimpulan hasil penelitian dan pengembangan alat peraga kartu gambar dan kata pada pembelajaran Matematika telah dideskripsikan dalam pembahasan diatas, kesimpulan hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Alat peraga kartu gambar dan kata yang peneliti kembangkan terbuat dari bahan kertas tebal seperti kartu domino yang berbentuk persegi panjang yang memiliki ukuran panjang 9,5 cm dan lebar 6,5 cm. Fitur-fitur yang ada di dalamnya antara lain: materi, gambar dan kuis game yang relevan dengan materi gaya sesuai dengan capaian pembelajaran dan didesain menggunakan aplikasi canva.
2. Kategori kelayakan alat peraga kartu gambar dan kata pada penelitian dan pengembangan ini dinyatakan sangat layak oleh ketiga validator ahli. Hasil presentase dari tiga validator ahli diperoleh rata-rata 89% yang dikategorikan “Sangat Valid” atau “Sangat Layak” digunakan.
3. Hasil respon angket siswa mendapatkan presentase 87% dengan kategori sangat menarik bagi siswa. Selain dari angket, respon siswa juga dilihat langsung pada saat uji coba produk siswa sangat antusias untuk mempraktikannya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Kristatnto, *Media Pembelajaran*, Surabaya : Bintang Surabaya, 2016.
https://repository.unesa.ac.id/sysop/files/2021-07-27_Buku%20monograf:%20Media_andi%20k.pdf
- Agustin Krismawati, Lia Hikmatul Maula, Muhammad Suwignyo Prayogo, “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Papan Pintar pada Materi Peran Fungi dalam Kehidupan Sehari-Hari di Kelas IV SD”, *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 3 No. 2 (2023): 219-227.
<https://ejournal.iainponorogo.ac.id/index.php/jtii/article/view/1745/594>
- Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*, serang: Penerbit Laksita Indonesia, 2019.
- Arifin, Z, *Pengantar Pendidikan: Teori dan Praktik Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- Arifin, Z., & Fitriana, A, “Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa dalam Pembelajaran IPAS,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9, no 1 (2020), 122-131.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan/article/view/12345>
- Asniar, “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Kartu Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv Sd Inpres Tamannyeleng Kabupaten Gowa”, Skripsi, Universitas Muhammadiyah, Makassar, 2017.
- Bagas Probo Sunu, “Pengembangan Media Kartu Bergambar Berbasis Audio-Visual Pada Muatan Ips Di Kelas Iv Sd Negeri Sekaran 2 Kota Semarang”, Skripsi, Universitas Negeri, Semarang, 2019.
- Devi Suci Fajarwati, “Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Di Kelas Iv Sd N 2 Pasuruan Kecamatan Penengahan Lampung Selatan”, Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung, 2023.
- Dokumentasi Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti, 20 Agustus 2024.
- Elda Irawati, “Penggunaan Alat Peraga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ipa Di Kelas Iv Sdn 76 Kota Bengkulu”, Skripsi, UIN FAS, Bengkulu, 2022

- Faisal Anwar, Hadi Pajariato, Elin Herlina, Totok Dwi Raharjo, Lathifatul Fajriyah, Irnin Agustina Dwi Astuti, Alim Hardiansyah, Komang Ayu Suseni, *Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0”*, makassar: CV. Tohar Media, 2022.
- Faradila Putri Pratiwi, *"Pengembangan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar"*, Universitas Negeri Malang, 2020.
- Fita Alqoria, *"Implementasi Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Kelas Iv Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Pada Kurikulum Merdeka Di Sdn 37 Rejang Lebong"*, Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Curup, 2023.
- Fitri Rendana, *"Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berupa Kartu"*, skripsi, Universitas Negeri Jakarta, 2020.
- Juwairiah, ‘Alat Peraga Dan Media Pembelajaran Kimia’, *Visipena Journal*, 4.1 (2013), 1–13 <<https://doi.org/10.46244/Visipena.V4i1.85>>.
- Kusuma, W. A., & Yuliana, N, “Peran Guru dalam Merencanakan dan Menyajikan Materi Pembelajaran untuk Mengoptimalkan Penguasaan Siswa,” *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10, no 2 (2018): 112-124.
<https://journal.upi.edu/index.php/jpd/article/view/359>
- Marinu waruwu, “Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan”, *jurnal ilmiah rofesi endidikan*, vol 9, no 2, (mei 2024), <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141.1227>.
- Muhammad hasan et al, *Media Pembelajaran*, Tahta Media Group, 2021.
- Nabila Auni Millati, “Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)(Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) Di Sd 3 Garung Lor Kaliwungu Kudus”, Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Kudus, 2023.
- Nasaruddin, “Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika”, *Al-Khwarizmi*, Volume Iii, No. 2 (Oktober 2015),
<https://doi.org/10.24256/jpmipa.v3i2.232>
- Nugroho, A., & Sari, R, ” Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Sekolah Dasar” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15, no 1 (2020), 45-59.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan/article/view/315>
- Nurhayati, “Pengembangan Alat Peraga Kartu Domino Pada Tema 3 Sub Tema 1 Untuk Siswa Sekolah Dasar”, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2020

- Piaget, J. *The Development of Thought: Equilibration of Cognitive Structures*. New York: Viking Press, 1977.
- Purwanto, M., & Wibowo, A. "Peran Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Nasional". *Jurnal Pendidikan dan Pembangunan*, 10, no 3 (2021): 219-230.
<https://journal.undiksha.ac.id/index.php/jpd/article/view/567>
- Rakhmawati Nur Hidayah, "Pengembangan Media Kartu Bergambar Nusantara Muatan Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 3 Tamanwinangun Kabupaten Kebumen", Skripsi, Universitas Negeri, Semarang, 2020.
- Rauf, M. (2020). *Strategi Pembelajaran yang Efektif*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2020.
- Ria Fita Lestari, "Pengaruh Media Kartu Bergambar terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SD", Universitas Negeri Yogyakarta, 2021.
- Santosa, M, *Motivasi dalam Pembelajaran: Teori dan Praktik di Kelas*. Jakarta: Kencana, 2018.
- Sastika Widi Astuti, "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kata Bergambar (Flash Card) Untuk Melatih Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 1 Sd/Mi", Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung, 2020.
- Sendi Fauzi Giwangsa, "Pengembangan Media Kartu Kuartet pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar", *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8 (1), hal. 40. Doi : 10.25134/pedagogi.v8i1.3992.
- Setiawan, A., & Suyadi, D. "Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran di Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8, no 2 (2020): 153-161.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan/article/view/3405>
- Sukarman. *Landasan Pedagogik: Teori dan Kajian*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021.
- Supriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fkip*, 2, No.1, (2019) : 470 – 477.
<https://Jurnal.Untirta.Ac.Id/Index.Php/Psnp/Article/Download/5798/4151>
- Suryadi, A., & Hidayat, M. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif di Madrasah: Kontribusi terhadap Kualitas Pendidikan," *Jurnal*

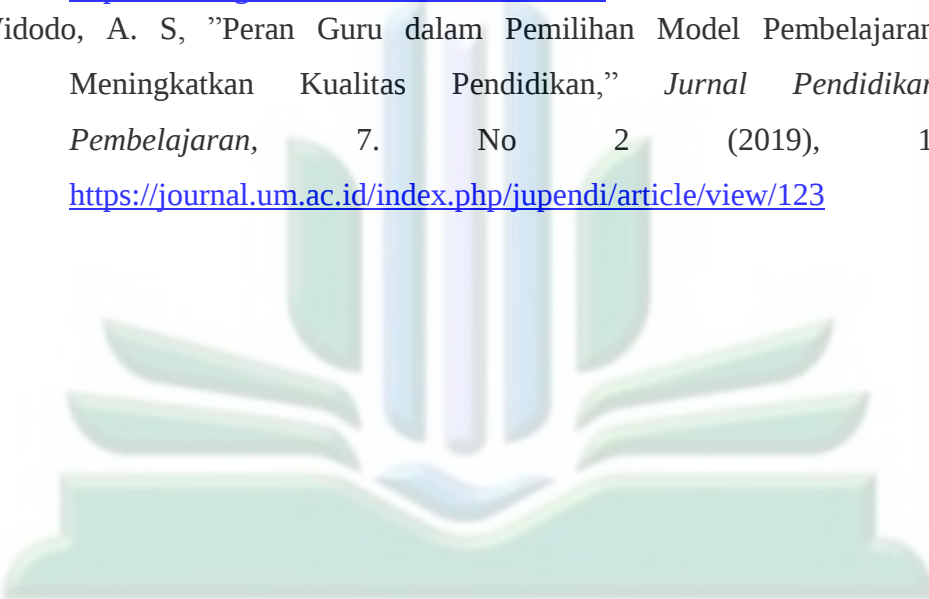
Pendidikan Madrasah, 11, no 3 (2020), 215-228.

<https://journal.madrasa.edu/index.php/jpm/article/view/345>

Vygotsky, L. S. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978.

Widia Indah Rahayu dan Ujang Jamaludin, "Pengembangan Media Kartu Bergambar pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Makhluk Hidup". *METODIK DIDAKTIK: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* 18(2) (2023) 11-24, <https://doi.org/10.17509/md.v18i2.52436>.

Widodo, A. S, "Peran Guru dalam Pemilihan Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7. No 2 (2019), 134-145. <https://journal.um.ac.id/index.php/jupendi/article/view/123>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 1

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Khofifatus Saidah
Nim : T20194030
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah Ilmu Keguruan
Instansi : UIN KHAS Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Alat Peraga Kartu Gambar Dan Kata Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Pada Kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti Jember"** adalah hasil penelitian yang ditulis sendiri tidak terdapat unsur-unsur penciptaan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan atau daftar-daftar pustaka demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 13 Februari 2025



Siti Khofifatus Saidah
NIM. 20194030

Lampiran 2

Surat Izin Observasi

**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: <http://fkip.uinkhas-jember.ac.id> Email: tarbiyah.uinjember@gmail.com

Nomor : B-3889/In.20/3.a/PP.009/11/2024
Sifat : Biasa
Perihal : **Observasi untuk Memenuhi Tugas
Mata Kuliah Magang I**

Yth. Kepala MI Diponegoro
Jl Pb sudirman no 41

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

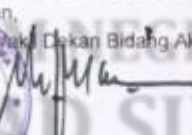
NIM	: T20194030
Nama	: SITI KHOFIFATUS SAIDAH
Semester	: Semester sebelas
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Observasi selama 3 (tiga) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Yuyun Jahro Wahyuni, S.Pd

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut

1. Yuyun Jahro Wahyuni, S.Pd
2. NOFITASARI S.Pd
3. Peserta didik kelas 4

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 20 Agustus 2024 an.
Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,

**KHOTIBUL UMAM**

Lampiran 3

Surat Izin Penelitian

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Matarani No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://mik.uinkhas-jember.ac.id](http://mik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-8878/In.20/3.a/PP.009/11/2024
Sifat : Biasa
Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MI Diponegoro
Jl Pb sudirman no 41

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

NIM	: T20194030
Nama	: SITI KHOFIFATUS SAIDAH
Semester	: Semester sebelas
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Alat Peraga Kartu Gambar dan Kata Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas IV di MI Diponegoro Panti " selama 1 (satu) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Yuyun Jahro Wahyuni, S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 01 November 2024
an. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,


KHOTISUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 4

Surat Selesai Penelitian



YAYASAN IKHTIAR KEJAYAAN TANI (YIKT)
LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (LPI) ARGOPURO
MADRASAH IBTIDAIYAH DIPONEGORO
NSM. 111235090199 NPSN. 60715656
Jalan PB. Sudirman Nomor 41 Panti Jember 68153 Jawa Timur
Telepon ☎ 085101599439
E-mail: midiponegoropanti09@gmail.com

SURAT KETERANGAN
Nomor: 049/Mis.13.32.0111/11/2024

Yang bertanda Tangan dibawah ini kami Kepala Madrasah:

Nama : Yuyun Jahroh Wahyuni, S.Pd
NSM : 111235090199
Alamat : Jl. PB Sudirman No. 41 Panti – Jember

Menerangkan bahwa:

Nama : Siti Khofifatus Saldah
NIM : T20194030
Semester : 11 (Sebelas)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu keguruan UINKHAS Jember
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Alat Peraga Kartu Gambar dan Kata pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas 4 di MI Diponegoro Panti.

Bahwa yang bersangkutan telah melakukan Penelitian di MI Diponegoro Panti Jember selama 2 (dua) hari dari tanggal 01 s/d 02 November 2024.
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 04 November 2024
Kepala Madrasah,


Yuyun Jahroh Wahyuni, S.Pd

Lampiran 5

Surat Permohonan Izin Validator Media



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://fuk.uinkhas-jember.ac.id](http://fuk.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2279/In.20/3.a/PP.009/10/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Muhammad Junaidi M.Pd.I

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Muhammad Junaidi M.Pd.I untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: T20194030
Nama	: SITI KHOFIFATUS SAIDAH
Semester	: Semester sebelas
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Alat Peraga Kartu Gambar Dan Kata Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Panti Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 08 Oktober 2024

Dekan,

Maka, Dekan Bidang Akademik,



HOTIBUL UMAM

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://tik.uinkhas-jember.ac.id](http://tik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2320/In.20/3.a/PP.009/10/2024

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Yth. Dinar Maftuh Fajar, S.Pd., M.P.Fis

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dinar Maftuh Fajar, S.Pd., M.P.Fis untuk menjadi Validator Ahli Materi, mahasiswa atas nama :

NIM : T20194030
 Nama : SITI KHOFIFATUS SAIDAH
 Semester : Semester sebelas
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Alat Peraga Kartu Gambar
 Dan Kata Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan
 Alam dan Sosial (IPAS) Kelas IV Madrasah
 Ibtidaiyah Diponegoro Panti Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 16 Oktober 2024

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



MOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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://flik.uinkhas-jember.ac.id](http://flik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2743/In.20/3.a/PP.009/02/2025

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Yth. Nofitasari S.Pd

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Nofitasari S.Pd untuk menjadi Validator Ahli Pembelajaran, mahasiswa atas nama :

NIM : T20194030
 Nama : SITI KHOFIFATUS SAIDAH
 Semester : Semester empat belas
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Alat Peraga Kartu Gambar
 Dan Kata Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan
 Alam dan Sosial (IPAS) Kelas IV Madrasah
 Ibtidaiyah Diponegoro Panti Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 01 November 2024

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



NOTISUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 6

Modul Ajar

INFORMASI UMUM	
IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: SITI KOFIFATUS SAIDAH
Nama Institusi	: MI Diponegoro
Jenjang Pendidikan	: Madrasah Ibtidaiyah (MI)
Tahun Pelajaran	: 2024
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)
Kelas	: IV
Bab 4	: Gaya
Topik	: Pengaruh Gaya Terhadap Benda
Alokasi Waktu	: 2x35 menit
PROFIL PELAJARAN PANACASILA	
Profil pelajar pancasila yang diharapkan dalam modul ajar ini dapat membentuk peserta didik yang kreatif, bernalar kritis, dan mandiri. Bernalar kritis ditunjukkan dengan mampu menjawab kartu permainan dalam media pembelajaran kartu dan gambar	
SARANA PRASARANA	
Sarana : laptop, proyektor/lcd, papan tulis, <i>speaker</i>, dan sarana lain yang relevan. Prasarana : buku siswa; buku guru; materi, aktivitas, dan asesmen dalam <i>modul belajar praktis ilmu pengetahuan alam dan sosial sd/mi-kelas iv semester 1</i> terbitan cv viva pakarindo	
TARGET PESERTA DIDIK	
• Peserta didik reguler/tipikal. • Peserta didik dengan kesulitan belajar. • Peserta didik dengan pencapaian tinggi. • Jumlah 21 siswa	

MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN	
Model	: tatap muka dan kooperatif
Metode	: diskusi, bermain dan penugasan
KOMPETENSI INTI	
RASIONALISASI	
Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk memahami lingkungan sekitar, meliputi fenomena alam dan sosial. Namun, pada kurikulum merdeka kedua mata pelajaran diajarkan secara bersamaan (holistik) dalam tema pembelajaran tertentu. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.	
TUJUAN PEMBELAJARAN	
• Peserta didik dapat mendemonstrasikan berbagai jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda melalui media kartu dan gambar. • Peserta didik dapat memanfaatkan gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari melalui percobaan dengan benar. • Peserta didik dapat menjelaskan konsep gaya pegas dengan benar dengan menggunakan media kartu dan gambar. • Peserta didik dapat membandingkan kecepatan jatuh dua benda yang berbeda dengan benar	
INDIKATOR TUJUAN PEMBELAJARAN	
• Peserta didik memahami pengertian dasar gaya dan pengaruhnya terhadap benda dengan menggunakan media kartu dan gambar. • Peserta didik memahami konsep gaya gesek dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari melalui permainan kartu dan gambar.	

PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik mampu memahami pengaruh gaya terhadap benda, gaya magnet, gaya pegas, dan gaya gravitasi sehingga dapat memanfaatkan gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari, menjelaskan konsep gaya pegas, serta gaya gravitasi yang dimiliki benda di ketinggian.

KATA KUNCI

- Gaya Otot
- Gaya Pegas
- Gaya Gravitasi
- Gaya Magnet
- Gaya Gesek

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal

- Guru Mengucapkan Salam kepada Peserta Didik
- Berdoa Bersama Dipimpin Oleh Salah Satu Peserta Didik
- Guru Bertanya Jawab Dengan Siswa Mengenai Kabar.
- Guru Mempresensi Kehadiran Siswa. Jika Ada Peserta Didik Yang Tidak Masuk Sekolah, Guru Mengajak Peserta Didik Mendoakan Teman Yang Sakit.
- Guru Menyampaikan Pertanyaan Pematik Melalui Kartun dan Gambar Yang Di Sajikan.



1. Apa Yang Di Lakukan Oleh Anak Didalam Gambar ?
 2. Gaya Apa Yang Di Lakukan Anak Di Dalam Gambar ?
- Peserta Didik Menjawab Pertanyaan Guru Sesuai Pendapat Peserta Didik.
 - Guru Meminta Siswa Untuk Membuka Buku Dan Diam Duduk Dengan Rapi

Kegiatan Inti

Fase 1 Penyajian Kelas

- Guru Menjelaskan Materi Gaya Dalam Kehidupan Sehari-Hari Dengan Menggunakan Media Kartu Dan Gambar
- Guru Meminta Peserta Didik Menjadi Empat Kelompok

Fase 2 belajar kelompok

- Guru memberikan aturan cara bermain pada setiap kelompok
- Masing-masing kelompok harus berkerja sama untuk mendapatkan point yang banyak

Fase 3 games

- Setiap kelompok ada perwakilan maju untuk mengambil kartu di depan

Fase 4 reward kepada kelompok yang menang

- Guru dan peserta didik menghitung skor pada setiap kelompok
- Kelompok yang mendapatkan skor terbanyak yang menang

Kegiatan akhir

- Guru meminta peserta didik untuk kembali ke tempat masing-masing
- Guru memberikan soal post test
- Guru bertanya kepada peserta didik apa pembelajaran yang diperoleh dalam materi hari ini
- Guru memandu peserta didik menyimpulkan materi pelajaran
- Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah di pelajari

- Kegiatan pembelajaran di akhiri dengan do'a bersama yang di pimpin oleh salah satu peserta didik

ASESMAN

- Penilaian Sikap : Obsevasi
- Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis dan *quiz*
- Penilaian Keterampilan : Kerja Sama

PENGAYAAN

- Pengayaan Diberikan Kepada Peserta Didik Yang Telah Mencapai Kompetensi Dan Tujuan Pembelajaran.
- Guru Memberikan Pertanyaan-Pertanyaan Yang Lebih Vanatif Dengan Menambah Keluasan Dan Kedalaman Materi Yang Mengarah Pada *Hight Onder Thinking*

REMIDIAL

- Remedial Diberikan Kepada Peserta Didik Yang Belum Mencapai Kompetensi Dan Tujuan Pembelajaran
- Guru Melakukan Pembahasan Ulang Terhadap Materi Yang Telah Diberikan Dengan Cara Atau Metode Yang Berbeda Untuk Memberikan Pengalaman Belajar Yang Lebih Memudahkan Peserta Didik Dalam Memaknai

LAMPIRAN- LAMPIRAN

REFLEKSI PESERTA DIDIK

No	Pertanyaan Refleksi	Ya	Tidak
1	Saya sudah data mendeskripsikan pengertian gaya dan gerak		
2	Saya terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran materi gaya dalam kehidupan sehari-hari		
3	Saya bersemangat megikuti pembeljaran guru		
4	Saya memahamai materi gaya yang diajarkan guru		

5	Saya merasa kesulitan saat mengikuti pembelajaran dari guru		
---	---	--	--

REFLEKSI GURU			
No	Pertanyaan Refleksi	Ya	Tidak
1	Tujuan yang telah dirumuskan telah di capai		
2	Peserta didik terlihat terlibat secara aktif dalam pembelajaran hari ini		
3	Peserta didik dapat mengemukakan pendapat terhadap gaya dalam kehidupan sehari-hari		
4	Peserta didik terlihat bersemangat dalam pembelajaran hari ini		
5	Peserta didik terlihat kesulitan dan mengalami hambatan ketika pembelajaran		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

MATERI PEMBELAJARAN

GAYA

A. Pengaruh Gaya terhadap Benda

Apa itu pengertian gaya? Seperti yang kita ketahui, gaya adalah tarikan dan dorongan. Akan tetapi, gaya tidak hanya sebatas itu saja. Ada banyak hal-hal mengenai gaya.

Dalam kehidupan sehari-hari kita banyak menjumpai kegiatan yang berhubungan dengan gaya. Akan tetapi meskipun jumlahnya banyak, kita tidak dapat melihat gaya. Kita hanya dapat melihat akibat atau pengaruh adanya gaya pada suatu benda.

Gaya merupakan tarikan atau dorongan yang mengakibatkan bergeraknya suatu benda. Gerak adalah perpindahan posisi benda dari tempat asal ke tempat lainnya. Alat untuk mengukur besarnya gaya adalah dynamometer. Satuan pengukur besarnya gaya adalah newton (N).



Gambar. 1.1 Dynamometer

Berikut beberapa pengaruh gaya terhadap benda.

1. Menggerakkan Benda Diam

Gaya yang berupa tarikan atau dorongan bisa membuat benda yang tadinya diam menjadi bergerak.

Contoh gerakan benda dari diam menjadi gerak antara lain sebagai berikut :

- Sepeda yang dikayuh sehingga bisa bergerak maju.
- Kursi atau meja yang digeser sehingga berpindah tempat.
- Bola yang ditendang sehingga bisa bergerak.



Gambar 1.2 Sepeda Dikayuh sehingga bergerak maju

2. Membuat Benda Bergerak Menjadi Diam

Benda yang bergerak bisa berhenti bergerak karena adanya pengaruh dari gaya yang diberikan.

Contoh dari gaya yang mengubah benda bergerak menjadi diam antara lain :

- a. Mengerem sepeda yang sedang bergerak akan membuatnya berhenti.
- b. Menangkap bola yang sedang bergerak.



Gambar 1.3 Menangkap bola yang sedang bergerak.

3. Mempercepat dan Memperlambat Gerakan Benda

Gaya bisa juga membuat benda yang sedang bergerak menjadi semakin cepat atau semakin lambat gerakannya.

Contoh gaya mengubah kecepatan benda antara lain sebagai berikut :

- a. Mobil yang bergerak akan semakin cepat jika gasnya lebih kencang.
- b. Semakin cepat mengayuh sepeda maka sepeda akan semakin cepat melaju.

4. Mempengaruhi Arah Gerakan Benda

Benda juga bisa berubah arah saat gaya yang diberikan berlawanan dengan arah gerak yang seharusnya.

Contoh dari gaya mengubah arah benda antara lain sebagai berikut :

- a. Bola akan terpantul jika kita menjatuhkannya ke lantai dengan keras.
- b. Membelokkan sepeda ke kanan atau ke kiri saat kita mengendarainya
- c. Bola yang datang akan berubah arah saat kita menendangnya.

5. Mempengaruhi Bentuk Benda

Benda bisa diubah bentuknya karena adanya pengaruh dari gaya yang diberikan terhadap benda tersebut.

Berikut contoh gaya mengubah bentuk benda :

- a. Tanah liat yang dibentuk menjadi berbagai hiasan rumah seperti vas bunga dan miring.
- b. Kaleng minuman yang diremas akan berubah menjadi penyok.

B. Berbagai Bentuk Gaya di Sekitar Kita

Ada berbagai bentuk gaya yang ada di sekitar kita. berikut beberapa bentuk gaya tersebut.

1. Gaya Otot



Gambar 1.1 Luigi Galvani

Penemu gaya otot adalah Luigi Galvani. Gaya otot merupakan gaya yang dikeluarkan pada tubuh manusia atau hewan menggunakan otot pada tubuh mereka. Gaya otot membutuhkan otot tubuh untuk dapat memindahkan atau membuat benda bergerak. Gaya otot termasuk ke dalam jenis gaya sentuh yang titik kerja gaya harus bersentuhan langsung dengan benda. Contohnya pada saat kita menendang bola, mendorong troli belanja, sapi menarik pedati dan segalanya.

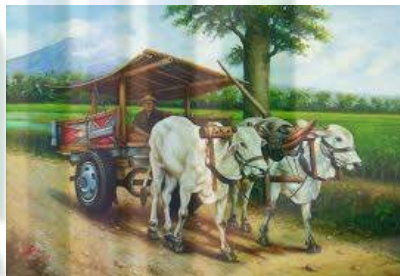


Gambar 1.2 Menendang Bola



Gambar 1.3 Mendorong

Trolli Belanja



Gambar 1.4 Sapi Menarik pedati

2. Gaya Gesek

Gaya gesek merupakan gaya yang dihasilkan karena gesekan suatu benda dengan benda lain. Semakin kasar suatu permukaan maka semakin besar gaya gesekan yang terjadi. Biasanya hasil gesekan selalu menghasilkan panas atau disebut kalor. Contohnya mobil dapat melaju di jalan karena terjadi gaya gesek antara ban mobil dan jalan. Gaya gesek bekerja berlawanan dengan arah gerak benda yang bersentuhan. Gaya gesek dapat diperbesar atau diperkecil.



Gambar 2.1 mendorong meja

Ada beberapa cara untuk memperbesar gaya gesek antara lain sebagai berikut :

- a. Penggunaan pull pada sepatu pemain bola
- b. Membuat alur-alur pada ban mobil atau motor
- c. Memasang karet pada alas sandal atau sepatu.



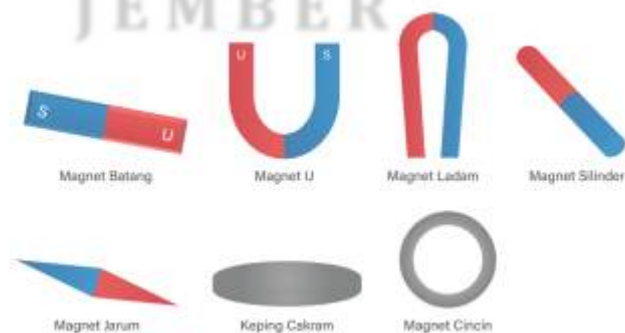
Gambar 2.2 Penggunaan pull pada sepatu pemain bola

Adapun cara untuk memperkecil gaya gesek adalah sebagai berikut :

- a. Pemberian pelumas atau oli pada roda atau rantai sepeda.
- b. Penggunaan kayu yang berbentuk bulat atau bantalan peluru untuk mendorong benda agar lebih mudah.

3. Gaya Magnet

Batu magnet sendiri ditemukan oleh seorang gembala bernama Thallus dari daerah Magnesia di Asia kecil. Gaya magnet adalah suatu benda yang mempunyai sifat dapat menarik benda-benda di sekelilingnya yang terbuat dari logam tertentu. Bentuk magnet ada bermacam-macam yaitu magnet batang, jarum, silinder, tapal kuda (ladam), keping cakram, cincin dan seperti huruf U.



Gambar 3.2 Macam-macam Bentuk Magnet

Berikut adalah sifat-sifat magnet :

- a. Magnet memiliki dua kutub yaitu kutub Utara (u) dan kutub selatan (s). Apabila dua kutub senama (selatan-selatan) atau (utara-utara) dihadapkan, kedua magnet akan tolak-menolak, sedangkan apabila dua kutub yang berbeda (utara-selatan) dihadapkan akan tarik-menarik.
- b. Apabila bergerak bebas, kutub magnet akan menunjukkan arah utara dan selatan
- c. Magnet mempunyai kekuatan menarik yang dapat menembus suatu benda. Benda yang dapat ditembus kekuatannya adalah kaca dan kertas
- d. Magnet dapat menarik benda lain yang terbuat dari besi dan baja. Benda yang dapat ditarik oleh magnet disebut benda magnetis, contohnya besi dan paku. Benda yang tidak dapat ditarik oleh magnet disebut benda non magnetis, contohnya plastik, karet, kaca, aluminium, tembaga, kayu dan emas.
- e. Kekuatan tarikan magnet ada pada kutub-kutubnya.

4. Gaya pegas

Gaya pegas adalah gaya tarik yang disebabkan oleh pegas. Gaya pegas dapat muncul karena pegas tersebut bergerak, seperti merenggang atau merapat. Keadaan seperti itulah membuat bentuknya dapat kembali seperti semula setelah terjadinya gaya tersebut. Sebagai contoh pada saat anak muda akan memanah, seseorang akan mengeluarkan gaya berupa menarik anak panah. Anak panah tersebut tentu akan merenggang dan memunculkan gaya. Penemu gaya pegas adalah Robert Hooke, tahun 1660-1678.



Gambar 4.1 Robert Hooke.

Adapun manfaat gaya pegas dalam kehidupan sehari-hari antara lain pada pembuatan *spring bed* untuk membuat menahan suatu beban yang sangat berat sehingga tetap nyaman digunakan, pada penggunaan *shockbreaker* pada kendaraan yang bertujuan untuk memberikan kenyamanan kepada para pengendara selama berada di atas kendaraan tersebut, dan sebagainya.



Gambar 4.2 Memanah



Gambar 4.3 Shockbreaker

5. Gaya Gravitasi

Bumi merupakan planet yang memiliki gaya gravitasi kuat. Tanpa adanya gaya gravitasi, tentu kamu tidak akan bisa menginjakkan kaki di tanah dan justru bakal melayang di udara.

Gaya gravitasi disebut juga gaya tarik bumi. Gaya gravitasi merupakan gaya yang menarik semua benda hidup maupun benda yang tak hidup ke arah pusat bumi.

Gaya gravitasi menyebabkan benda bergerak ke bawah tidak terlempar ke angkasa. Gaya gravitasi juga menyebabkan semua benda yang ada di bumi mempunyai berat sehingga tidak melayang-layang di udara. Kekuatan gaya gravitasi bumi terhadap benda bergantung pada jarak benda dari pusat bumi.

Akibat dari adanya gaya gravitasi benda-benda memiliki kecepatan jatuh yang berbeda. Kecepatan tersebut dipengaruhi oleh berat dan luas permukaan benda. Berat suatu benda ditentukan oleh besarnya gaya gravitasi yang mempengaruhinya. Benda yang berada pada daerah yang tidak terdapat gaya gravitasi (medan gravitasi 0), maka benda tersebut tidak mempunyai berat.

Adapun besarnya gaya gravitasi di permukaan bulan hanya $\frac{1}{6}$ dari gaya gravitasi di permukaan bumi, maka astronaut yang berada di bulan beratnya hanya $\frac{1}{6}$ dari beratnya di bumi. Akibat dari gaya gravitasi di permukaan bulan sangat kecil menyebabkan astronot dapat melayang di permukaan bulan.



Gambar 5.2 Apel Jatuh

Gambar 5.3 Astronot

Daftar Pustaka

_____.2023.*Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi)*.Jakarta:Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Amalia,Fitri, dkk.2023. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi)*. Jakarta:Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset,dan Teknologi.

Tim Penyusun.2024. *Modul Belajar Praktis Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD/MI Kelas IV Semester 1*.Klaten: Viva Pakarindo.

Instrumen Penilaian

1. Penilaian Sikap Peserta Didik

Nama Satuan Pendidikan : MI Diponegoro
 Kelas/Semester : VI/1
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
 Hari, Tanggal : Jumat, 1 November 2024

No	Nama Siswa	Kriteria																			
		Disiplin				Jujur				Tanggung Jawab				Percaya Diri				Toleransi			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Andre Saputra				√				√				√				√			√	
2	Aprillia				√				√				√				√			√	
3	Azzahrani Naila S				√				√				√				√			√	
4	Fadhil Abizar H				√				√				√				√			√	
5	Fakhrie Zafran				√				√				√				√				√
6	Febirasanti				√				√				√				√				√
7	Hafiza Hairunnisa				√				√				√				√				√
8	Hoirul Umam				√				√				√				√			√	
9	Muhammad Alfin Al Mubarak				√				√				√				√			√	
10	Muhammad Ayub Surya D				√				√				√				√			√	
11	Muhammad Eka Saputra				√				√				√				√			√	
12	Muhammad Fathur R				√				√				√				√			√	
13	Muhammad Ferdiansyah				√				√				√				√			√	
14	Muhammad Nur Huda A				√				√				√				√			√	
15	Muhammad Yusuf Saifullah				√				√				√				√				√

16	Novia Wardatul J			√					√				√				√			√	
17	Nuri Yatimatul M				√				√				√				√			√	
18	Siti Aisyah R				√			√					√				√				√
19	Siti Rosita L				√			√					√				√				√
20	Syahrani Putri N				√				√				√				√				√
21	Zahra Erliana S				√				√				√				√				√

1 = kurang

2 = cukup

3 = baik

4 = sangat baik



2. Penilaian sikap keterampilan

Nama Satuan Pendidikan : MI Diponegoro

Kelas/Semester : VI/1

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
(IPAS)

Hari, Tanggal : Jumat, 1 November 2024

No	Nama	Kriteria	
		Tuntas	Tidak tuntas
1	Andre Saputra	√	
2	Aprillia	√	
3	Azzahrani Naila S	√	
4	Fadhil Abizar H	√	
5	Fakhrie Zafran	√	
6	Febirasanti	√	
7	Hafiza Hairunnisa	√	
8	Hoirul Umam	√	
10	Muhammad Alfin Al Mubarak	√	
9	Muhammad Ayub Surya D	√	
11	Muhammad Eka Saputra	√	
12	Muhammad Fathur R	√	
13	Muhammad Ferdiansyah	√	
14	Muhammad Nur Huda A	√	
15	Muhammad Yusuf Saifullah	√	
16	Novia Wardatul J	√	
17	Nuri Yatimatul M	√	
18	Siti Aisyah R	√	
19	Siti Rosita L	√	
20	Syahrani Putri N	√	
21	Zahra Erliana S	√	

Rubrik Penilaian pengetahuan

- Tes tertulis : siswa mengerjakan tugas mandiri yang berada di lembar kerja siswa

Rubrik tes tertulis

Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu dampedan
Kesesuaian jawaban	Siswa dapat mendeskripsikan dan menjawab pertanyaan tentang materi gaya dalam kehidupan sehari-hari dengan sangat baik menggunakan bahasa sendiri	Siswa menjawab pertanyaan sesuai pemahaman sendiri dalam menjawab pertanyaan dengan baik	Siswa dapat menjawab pertanyaan dengan baik	Siswa tidak dapat da pat menjawab pertanyaan deangan benar

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 7

Pedoman Wawancara

1. Wawancara dengan kepala sekolah
 - a. Berapa jumlah tenaga pendidik atau guru di Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Pantj Jember ?
 - b. Apa saja sarana dan prasarana di Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Pantj Jember ?
 - c. Apa visi dan misi Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Pantj Jember?
 - d. Bagaimana penggunaan media pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro Pantj Jember ?
2. Wawancara dengan guru kelas IV
 - a. Berapa jumlah peserta didik di kelas IV ?
 - b. Berapa jumlah siswa perempuan dan laki-laki di kelas IV ?
 - c. Bagaimana proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) di kelas IV ?
 - d. Bagaimana cara guru melaksanakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) ?
 - e. Strategi dan metode apa yang biasa digunakan saat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) ?
 - f. Media apa yang biasanya digunakan saat proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) ?
 - g. Apa ada kendala atau kesulitan peserta didik dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) ?
3. Wawancara peserta didik
 - a. Pembelajaran apa yang paling diminati ?
 - b. Apakah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) termasuk pembelajaran sulit ?
 - c. Apakah kalian senang jika belajar diiringi dengan penggunaan media alat peraga kartu gambar dan kata ?
 - d. apakah kalian lebih semangat mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media alat peraga kartu gambar dan kata pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) ?

Lampiran 8

Hasil Validasi Ahli Media

Sebelum direvisi

Angket Uji Validasi Ahli Media

Judul penelitian : Pengembangan Media Alat Peraga Kartu Gambar Dan Kata Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Kelas IV Di Mi Diponegoro Panti

Pemulis : Siti Khoiratus Saidah

Validator : Muhammad Junaidi M.Pd.I

Instansi : UIN KHAS Jember,

A. Petunjuk Penilaian

Mohon Bapak memberikan skor penilaian dengan memberikan tanda *checklist* (✓) ada salah satu kolom skor penilaian sesuai dengan ketentuan sebagai berikut :

Skor 4 : sangat baik

Skor 3 : baik

Skor 2 : kurang

Skor 1 : sangat kurang

Mohon Bapak/Ibu memberikan catatan atau saran untuk perbaikan media yang dikembangkan pada kolom yang telah disediakan.

B. Angket Penilaian

Angket Validasi Ahli Media

No.	Aspek Yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
	Aspek Fisik/Tampilan				
1	Tampilan media menarik				✓
2	Warna media menarik			✓	
3	Desain media alat peraga kartu gambar dan kata			✓	
4	Kemudahan media alat peraga kartu gambar dan kata			✓	
5	Kejelasan ilustrasi bentuk			✓	
6	Pemilihan warna, jenis huruf dan background			✓	
7	Kesederhanaan bentuk				✓
8	Kejelasan tulisan pengetikan				✓
9	Kesesuaian isi teks			✓	

10	Keseluruhan tampilan media menarik.			✓	
11	Kesesuaian ukuran media alat peraga kartu gambar dan kata				✓
12	Variatif warna gambar			✓	
Aspek Bahan					
1	Ketepatan pemilihan bahan				✓
2	Bahan yang dipakai dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama				✓
3	Kekuatan (tidak mudah sobek, lapuk, dan hancur)			✓	
4	Media kartu gambar dan kata memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah untuk digunakan				✓
5	Penggunaan media alat peraga kartu gambar dan kata tidak membahayakan				✓
Total Nilai		59			

$$\text{Presentase} = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% = \frac{59}{68} \times 100\% = \frac{59}{68} \times \frac{100}{1} = \frac{5900}{68} = 86$$

C. Kebenaran Produk

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1)	Bahan terlalu tipis	pakai bahan kertas Domino
2)	Warna Padi huruf (background)	sebenarnya 2 buat colorfull biar lebih hidup
3)	buat ops kartu penjelasan e gaya (tidak ada)	buatkan ops kartu penjelasan @ gaya 1.

D. Komentor Dan Saran

Selaykan & revisi

E. Kesimpulan

Petunjuk : berilah tanda (✓) Pada kotak yang telah disediakan media ini dinyatakan :

- ☐ Layak untuk diujicobakan
- ☒ Layak untuk diujicobakan dengan revisi
- ☐ Tidak layak untuk diujicobakan

Jember, 11 Oktober 2024
Ahli Media

[Signature]
Muhammad Junaidi M.Pd.I
NIP.198211192023211011

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Hasil Validasi Ahli Media

Sesudah direvisi

Angket Uji Validasi Ahli Media

Judul penelitian : Pengembangan Media Alat Peraga Kartu Gambar Dan Kata Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Kelas IV Di Mi Diponggoro Panti

Penulis : Siti Khofifatul Saidah

Validator : Muhammad Junaidi M.Pd.I

Instansi : UIN KHAS Jember,

A. Petunjuk Penilaian

Mohon Bapak memberikan skor penilaian dengan memberikan tanda *checklist* (✓) ada salah satu kolom skor penilaian sesuai dengan ketentuan sebagai berikut :

Skor 4 : sangat baik
Skor 3 : baik
Skor 2 : kurang
Skor 1 : sangat kurang

Mohon Bapak/Ibu memberikan catatan atau saran untuk perbaikan media yang dikembangkan pada kolom yang telah disediakan.

B. Angket Penilaian

Angket Validasi Ahli Media

No.	Aspek Yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
	Aspek Fisik/Tampilan				
1	Tampilan media menarik				✓
2	Warna media menarik				✓
3	Desain media alat peraga kartu gambar dan kata			✓	
4	Kemenarikan media alat peraga kartu gambar dan kata				✓
5	Kejelasan ilustrasi bentuk			✓	
6	Pemilihan warna, jenis huruf dan background.				✓
7	Kesederhanaan bentuk			✓	
8	Kejelasan tulisan pengertikan				✓
9	Kesesuaian isi teks			✓	

10	Keseluruhan tampilan media menarik.				✓
11	Kesesuaian ukuran media alat peraga kartu gambar dan kata			✓	
12	Variatif warna gambar				✓
Aspek Bahan					
1	Ketepatan pemilihan bahan				✓
2	Bahan yang dipakai dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama				✓
3	Kekuatan (tidak mudah sobek, lapuk, dan hancur)			✓	
4	Media kartu gambar dan kata memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah untuk digunakan				✓
5	Penggunaan media alat peraga kartu gambar dan kata tidak membahayakan				✓
Total Nilai				62	

$$\text{Presentase} = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% = \frac{62}{68} \times 100\% = \frac{62}{68} \times \frac{100}{1} = \frac{6200}{68} = 91$$

C. Kebenaran Produk

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

D. Komentor Dan Saran

telah direvisi sesuai validasi pertama

E. Kesimpulan

Petunjuk : berilah tanda (√) Pada kotak yang telah disediakan media ini dinyatakan :

- ☒ Layak untuk diujicobakan
- ☐ Layak untuk diujicobakan dengan revisi
- ☐ Tidak layak untuk diujicobakan

Jember, 31 Oktober 2024
Ahli Media

Muhammad Junaidi M.Pd.I
NIP.198211192023211011

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 9

Surat Keterangan Validasi Media



SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Junaidi M. Pd. I
NIP : 198211192023211011
Instansi : UIN KHAS JEMBER
Alamat : Krajan Mangli, kec. Kaliwates, kabupaten Jember, Jawa Timur 68131

Menyatakan bahwa telah memberikan penilaian terhadap media alat peraga kartu gambar dan kata sebagai media pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) pada materi gaya untuk siswa kelas IV MI Diponegoro Panti tahun ajaran 2024-2025.

Dikembangkan oleh :

Nama : Siti Khoifatus Sa'idah
NIM : T20194030
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 31 Oktober 2024
Ahli Media

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

Muhammad Junaidi M. Pd. I
NIP.198211192023211011

Lampiran 10

Hasil Validasi Ahli Materi

Angket Uji Validasi Ahli Materi

Judul penelitian : Pengembangan Media Alat Peraga Kartu Gambar Dan Kata Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Kelas IV Di Mi Diponegoro Pantl

Penulis : Siti Khofitatus Saidah

Validator : Dinar Maftukh Fajar, S. Pd.,M.P.Fis

Instansi : UIN KHAS Jember,

A. Petunjuk Penilaian

Mohon Bapak memberikan skor penilaian dengan memberikan tanda *checklist* (✓) ada salah satu kolom skor penilaian sesuai dengan ketentuan sebagai berikut :

Skor 4 : sangat baik

Skor 3 : baik

Skor 2 : kurang

Skor 1 : sangat kurang

Mohon Bapak/Ibu memberikan catatan atau saran untuk perbaikan materi pada kolom yang telah disediakan.

B. Angket Penilaian

Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian isi dengan kurikulum				✓
2	Kesesuaian isi dengan KD				✓
3	Kesesuaian isi dengan indikator dan tujuan pembelajaran				✓
4	Materi pada media mudah dipahami				✓
5	Kualitas kemenarikan pada materi			✓	

6	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik Kelas IV				✓
7	Mendorong peserta didik untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri				✓
Total Nilai		27			

$$\text{Presentase} = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% = \frac{27}{28} \times 100\% = \frac{27}{28} \times \frac{100}{1} = \frac{2700}{28} = 96$$

C. Kebenaran Materi

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

D. Komentor Dan Saran

Kesalahan adalah judul/pendahuluan pada modul

E. Kesimpulan

Petunjuk : berilah tanda (√) Pada kotak yang telah disediakan media ini dinyatakan :

- ☐ Layak untuk diujicobakan
- ☒ Layak untuk diujicobakan dengan revisi
- ☐ Tidak layak untuk diujicobakan

Jember, 16 Oktober 2024

Ahli Materi



Dinar Maftukh Fajar, S. Pd., M.P. Fis
NIP. 199109282018011001

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 11

Surat Keterangan Validasi Materi

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

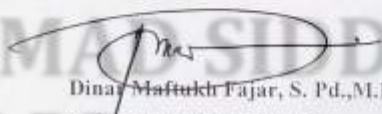
Nama : Dinar Maftukh Fajar, S. Pd.,M.P.Fis
NIP : 199109282018011001
Instansi : UIN KHAS JEMBER
Alamat : *Alam Hilir E1 No. 10 Jember*

Menyatakan bahwa telah memberikan penilaian terhadap materi gaya pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) untuk siswa kelas IV MI Diponegoro Panti tahun ajaran 2024-2025.

Dikembangkan oleh :

Nama : Siti Khofifatus Saidah
NIM : T20194030
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 16 Oktober 2024
Ahli Materi

Dinar Maftukh Fajar, S. Pd.,M.P.Fis
NIP/199109282018011001

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

Lampiran 12

Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Angket Uji Validasi Ahli Pembelajaran

Judul penelitian : Pengembangan Media Alat Peraga Kartu Gambar Dan Kata Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Kelas IV Di Mi Diponegoro Panti

Penulis : Siti Khoifatus Saidah

Validator : Novitasari S.Pd

Instansi : Mi Diponegoro Panti

A. Petunjuk Penilaian

Mohon Bapak/Ibu memberikan skor penilaian dengan memberikan tanda *checklist* (✓) ada salah satu kolom skor penilaian sesuai dengan ketentuan sebagai berikut :

Skor 4 : sangat baik
Skor 3 : baik
Skor 2 : kurang
Skor 1 : sangat kurang

Mohon Ibu memberikan catatan atau saran untuk perbaikan pembelajaran pada kolom yang telah disediakan.

B. Angket Penilaian

Angket Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang di Nilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Media alat peraga kartu gambar dan kata dapat digunakan sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)				✓
2	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
3	Isi media sesuai dengan materi yang dipelajari				✓
4	Isi media sesuai dengan konsep materi yang dipelajari			✓	
5	Media dapat digunakan dengan			✓	

	mudah				
6	Tampilan media (pemilihan warna, desain, isi media) sudah baik dan menarik			✓	
7	Penggunaan media dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) dapat membantu peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai materi gaya yang dipelajari			✓	
8	Media alat peraga kartu gambar dan kata dapat melatih kerja sama antar peserta didik dalam memecahkan suatu persoalan dalam pembelajaran			✓	
9	Dengan menggunakan media alat peraga kartu gambar dan kata pembelajaran lebih aktif			✓	
10	Media alat peraga kartu gambar dan kata dapat melatih peserta didik bertanggung jawab oleh kelompok masing-masing			✓	
Total Nilai				32	

$$\text{Presentase} = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% = \frac{32}{40} \times 100\% = \frac{32}{40} \times \frac{100}{1} = \frac{3200}{40} = 80$$

C. Kebenaran Materi

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Media terlalu kecil	1. lebih baik ukuran media lebih besar sedikit agar gambar lebih jelas dan

D. Komentor Dan Saran

1. Sudah baik, hanya saja dalam penyampaian materi terlalu tergesa-gesa.

E. Kesimpulan

Petunjuk : berilah tanda (√) Pada kotak yang telah disediakan media ini dinyatakan :

- ☒ Layak untuk diujicobakan
- ☐ Layak untuk diujicobakan dengan revisi
- ☐ Tidak layak untuk diujicobakan

Jember,
Ahli Pembelajaran


Novitasari S.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 13

Surat Keterangan Validasi Pembelajaran


SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Novitasari, S.Pd
NIP : -
Instansi : MI Diponegoro
Alamat :

Menyatakan bahwa telah memberikan penilaian terhadap Pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) dengan menggunakan media alat peraga kartu gambar dan kata pada materi gaya untuk siswa kelas IV MI Diponegoro Panti tahun ajaran 2024-2025.

Dikembangkan oleh :

Nama : Siti Khofifatus Saidah
NIM : T20194030
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 1 November 2024
Ahli Pembelajaran

Novitasari, S.Pd

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

Lampiran 14

Angket Respon Peserta Didik

Angket Respon Peserta Didik

Nama : Fery
No Absen : 13
Kelas : IV

Petunjuk Pengisian :

- Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
- Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda dengan cara memberi tanda (X) pada salah satu jawaban a atau b
- Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai prestasi belajar

Mohon diisi semua tanpa ada yang terlewatkan pada lembar jawaban yang telah disediakan dan terima kasih atas bantuannya.

Pertanyaan Angket

- Saya suka belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) dengan menggunakan media alat peraga kartu gambar dan kata
☒ Ya ☐ Tidak
- Media alat peraga kartu gambar dan kata dapat membantu saya dalam memahami materi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)
a. Ya ☒ Tidak
- Dengan media alat peraga kartu gambar dan kata belajar pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) menjadi semakin menyenangkan
a. Ya ☒ Tidak
- Media alat peraga kartu gambar dan kata membuat saya merasa tertantang sekaligus semangat dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)
☒ Ya ☐ Tidak
- Menurut saya media alat peraga kartu gambar dan kata sangat menarik
☒ Ya ☐ Tidak
- Media alat peraga kartu gambar dan kata dapat menambah minat dalam belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)
a. Ya ☒ Tidak
- Tulisan pada kartu yang terdapat di dalam media alat peraga kartu gambar dan kata jelas dan mudah dibaca
☒ Ya ☐ Tidak
- Bahasa yang digunakan sederhana sehingga memudahkan saya dalam memahaminya
☒ Ya ☐ Tidak
- Media alat peraga kartu gambar dan kata sangat mudah digunakan
a. Ya ☒ Tidak
- Saya merasa kesulitan ketika belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) menggunakan media alat peraga kartu gambar dan kata
a. Ya ☒ Tidak

Angket Respon Peserta Didik

Nama : NORJATI MUSTA MAJID SULTAN
No Absen : 11
Kelas : IV

Petunjuk Pengisian :

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
 2. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda dengan cara memberi tanda (X) pada salah satu jawaban a atau b
 3. Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai prestasi belajar
- Mohon diisi semua tanpa ada yang terlewatkan pada lembar jawaban yang telah disediakan dan terima kasih atas bantuannya.

Pertanyaan Angket

1. Saya suka belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) dengan menggunakan media alat peraga kartu gambar dan kata.
☒ Ya b. Tidak
2. Media alat peraga kartu gambar dan kata dapat membantu saya dalam memahami materi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)
☒ Ya b. Tidak
3. Dengan media alat peraga kartu gambar dan kata belajar pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) menjadi semakin menyenangkan
☒ Ya b. Tidak
4. Media alat peraga kartu gambar dan kata membuat saya merasa tertantang sekaligus semangat dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)
☒ Ya b. Tidak
5. Menurut saya media alat peraga kartu gambar dan kata sangat menarik
☒ Ya b. Tidak
6. Media alat peraga kartu gambar dan kata dapat menambah minat dalam belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)
☒ Ya b. Tidak
7. Tulisan pada kartu yang terdapat di dalam media alat peraga kartu gambar dan kata jelas dan mudah dibaca
☒ Ya b. Tidak
8. Bahasa yang digunakan sederhana sehingga memudahkan saya dalam memahaminya
☒ Ya b. Tidak
9. Media alat peraga kartu gambar dan kata sangat mudah digunakan
☒ Ya b. Tidak
10. Saya merasa kesulitan ketika belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) menggunakan media alat peraga kartu gambar dan kata
a. Ya ☒ Tidak

Lampiran 15

Lembar soal peserta didik

Nama : MUHAMMAD NUR HUDA AL HAM DANI
Kelas : 7
Tanggal : 1 NOVEMBER 2024

Soal Pilihan Ganda

1. Perpindahan posisi benda dari tempat asal ke tempat lainnya disebut
☒ a. Gerak ☒ c. Gaya
b. Dorongan d. Tarikan
2. Alat untuk mengukur besarnya gaya adalah
a. Meteran c. Timbangan
b. Newton ☒ d. Dynamometer
3. Tarikan atau dorongan yang mengakibatkan Bergeraknya suatu benda disebut.....
☒ a. Gaya otot ☒ c. Gerak
b. Gaya d. Gaya magnet
4. Berikut adalah macam-macam gaya yaitu.....
a. Gaya bebas ☒ c. Gaya magnet
b. Gaya terbang d. Gaya diam
5. Jika kita ingin memindahkan meja kita membutuhkan gaya
a. Gaya magnet c. Gaya otot
☒ b. Gaya dorong d. Gaya gravitasi
6. Berikut adalah contoh gaya gravitasi
a.  
b.  
c.  
d.  

7. Gaya gravitasi disebut juga gaya....
- Gaya tarikan
 - Gaya dorongan
 - Gaya melayang
 - ☒ Gaya tarik bumi
8. Magnet memiliki 2 kutub yaitu....
- ☒ Kutub utara dan selatan
 - Kutub barat dan utara
 - Kutub timur dan selatan
 - Kutub barat dan timur
9. Ada beberapa cara yang *bukan* untuk memperbesar gaya gesek antara lain sebagai berikut....
- Penggunaan pull pada sepatu pemain bola
 - Membuat alur-alur pada ban mobil atau motor
 - ☒ Memasang karet pada alas sandal atau sepatu
 - Melihat benda yang diam
10. Penemu gaya pegas adalah....
- ☒ Michael Faraday
 - Robert Hooke
 - Sir Isaac Newton
 - Luigi Galvani

Soal Esai

1. Tarikan atau dorongan yang mengakibatkan bergernaknya suatu benda disebut ?

Jawab: *Gaya gesek*

2. Gaya yang dikeluarkan pada tubuh manusia atau hewan menggunakan otot pada tubuh disebut ?

Jawab: *Gaya otot*

3. Sebutkan macam-macam gaya ?

Jawab: *gaya otot, gaya gesek, gaya magnet, gaya gravitasi*

4. Jika kalian sedang jatuh maka terjadi gaya ?

Jawab: *gaya gravitasi*

5. Apa perbedaan gaya dan gerak ?

Jawab: *Gaya adalah dorongan atau tarikan yang menyebabkan benda bergerak*

Lampiran 16

Jurnal Kegiatan Penelitian

Jurnal Kegiatan Penelitian
DI MADRASAH IBTIDAIYAH DIPONEGORO PANTI

No	Tanggal	Kegiatan	Tanda Tangan
1	20 Agustus 2024	Observasi ke MI Diponegoro Panti	
2	23 Agustus 2024	Wawancara dengan guru kelas 4 yaitu Bu Novi S.Pd terkait karakteristik peserta didik dan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) serta media pembelajaran yang digunakan	
3	31 Oktober 2024	Validasi media alat peraga kartu kata dan gambar dengan ahli media yaitu Bapak Muhammad Junaidi M. Pd. I	
4	16 Oktober 2024	Validasi media kartu gambar dan kata dengan ahli materi yaitu Bapak Dinar Maftukhi Fajar, S. Pd., M.P. Fis	
5	1 November 2024	Menyerahkan surat penelitian kepada Ibu Yuyun Jahro Wahyuni, S.Pd selaku kepala sekolah MI Diponegoro panti	
6	1 November 2024	Mengimplementasikan media alat peraga kartu gambar dan kata kepada peserta didik kelas 4 MI Diponegoro panti	
7	1 November 2024	Validasi media alat peraga kartu gambar dan kata dengan ahli pembelajaran yaitu Ibu Novitasari S.Pd	
8	1 November 2024	Menyebarkan angket respon peserta didik sekaligus mengambil angket respon peserta didik 4 MI Diponegoro panti	
9	1 November 2024	Wawancara dengan guru kelas 4 mengenai media alat peraga kartu gambar dan kata yang sudah ditampilkan kepada peserta didik	
10	1 November 2024	Wawancara dengan peserta didik kelas 4 mengenai pendapat media alat peraga kartu dan gambar	
11	1 November 2024	Permohonan surat selesai penelitian	

Jember, 1 November 2024
Kepala Madrasah Ibtidaiyah
Diponegoro Panti

Yuyun Jahro Wahyuni, S.Pd

Lampiran 17

Buku Pedomana Kartu Gambar Dan Kata

Kata pengantar

Puji syukur kita panjatkan kepada tuhan yang maha esa, karena berkat rahmat dan karunia-nya, buku pedoman ini dapat tersusun dengan baik dan dapat digunakan sebagai panduan dalam mempelajari materi **gaya** pada mata pelajaran **ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS)** untuk siswa kelas 4 sd. Alat peraga kartu gambar dan kata merupakan salah satu metode yang efektif untuk membantu siswa dalam memahami konsep-konsep ilmiah dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Dalam pembelajaran ipa, khususnya materi gaya, penggunaan kartu gambar dan kata sangat membantu siswa untuk mengenali dan mengingat berbagai jenis gaya, seperti gaya dorong, tarik, gravitasi, dan gesek, dengan cara yang lebih visual dan interaktif.

Buku pedoman ini dirancang untuk memberikan panduan bagi para pendidik dalam menggunakan alat peraga kartu gambar dan kata, sehingga pembelajaran mengenai gaya dapat berjalan dengan lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, buku ini juga dilengkapi dengan berbagai aktivitas yang dapat membantu siswa memahami dan mengaplikasikan konsep gaya dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan adanya buku pedoman ini, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, efektif, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Semoga buku ini dapat menjadi alat bantu yang bermanfaat bagi pendidik dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Pendahuluan

Kartu gambar dan kata (GAMTA) salah satu media pembelaran yang menyenangkan dan mudah digunakan bagi peserta didik. Selain bentuknya yang khusus, media alat peraga kartu gambar dan kata (GAMTA) juga dapat membantu pendidik menciptakan suasana kelas yang aktif dan tidak monoton. Media kartu gamta terdiri dari gambar dan beberapa kata sesuai gambar yang ada, kartu ini dapat di miliki setiap peserta didik. Buku pedoman ini disusun untuk memberikan panduan yang jelas tentang cara menggunakan alat peraga kartu gambar dan kata secara optimal. Alat peraga kartu gambar dan kata di gunakan pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) tentang materi gaya. Materi **gaya** dalam ipas adalah topik yang penting untuk memahami bagaimana benda bergerak dan apa yang mempengaruhi gerakan tersebut. Dalam kehidupan sehari-hari, kita

sering menemui contoh gaya, seperti gaya dorong saat mendorong meja atau gaya tarik saat menarik pintu. Untuk itu, penggunaan alat peraga kartu gambar dan kata akan membantu siswa memahami konsep gaya dengan lebih jelas dan menarik.



Gambar 1
Kartu Gambar Dan Kata

Tujuan penggunaan alat peraga kartu gambar dan kata

1. Memperkenalkan konsep gaya
Peserta didik akan lebih mudah memahami berbagai jenis gaya melalui gambar yang konkret dan dengan kata-kata yang sederhana.
2. Meningkatkan pemahaman konsep ipa
Kartu gambar membantu peserta didik menghubungkan konsep gaya dengan contoh nyata yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari di sekitar mereka.
3. Mendorong pembelajaran aktif dan interaktif
Peserta didik dapat terlibat dalam permainan dan kegiatan yang mengasah keterampilan berpikir kritis mereka.

Pengenalan materi gaya

Gaya merupakan tarikan atau dorongan yang mengakibatkan bergeraknya suatu benda. Gerak adalah perpindahan posisi benda dari tempat asal ke tempat lainnya. Alat untuk mengukur besarnya gaya adalah dynamometer. Satuan pengukur besarnya gaya adalah newton (N). Ada beberapa 5 jenis gaya yang ada pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial yaitu:

1. Gaya otot
Gaya otot merupakan gaya yang dikeluarkan pada tubuh manusia atau hewan menggunakan otot pada tubuh mereka.
2. Gaya magnet

Gaya magnet adalah suatu benda yang mempunyai sifat dapat menarik benda-benda di sekelilingnya yang terbuat dari logam tertentu

3. Gaya pegas

Gaya pegas adalah gaya tarik yang disebabkan oleh pegas. Gaya pegas dapat muncul karena pegas tersebut bergerak, seperti merenggang atau merapat

4. Gaya gravitasi

Gaya gravitasi disebut juga gaya tarik bumi. Gaya gravitasi merupakan gaya yang menarik semua benda hidup maupun benda yang tak hidup ke arah pusat bumi.

5. Gaya gesek

Gaya gesek merupakan gaya yang dihasilkan karena gesekan suatu benda dengan benda lain.

Pengenalan alat peraga kartu gambar dan kata

A. Jenis-jenis kartu

1. Kartu gambar contoh

Kartu gambar contoh ini terdiri dari 5 contoh setiap masing gaya-gaya dengan gambar contoh yang berbeda-beda

2. Kartu pertanyaan

Kartu pertanyaan kartu ini terdiri 24 kartu, disetiap kartu pertanyaan berbeda-beda dan pertanyaan-pertanyaannya sesuai materi ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS)

3. Kartu opsi

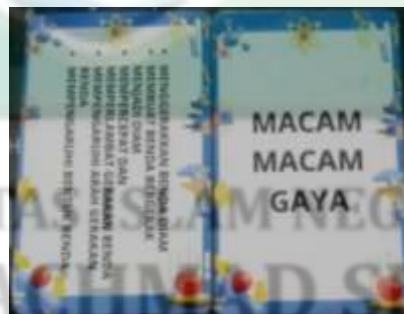
Kartu opsi digunakan untuk membantu peserta didik yang kurang mengerti sehingga lebih mudah memahami dan mengerti materi ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS)



Gambar 2
Contoh Nomer 1
Nomer 2
Salah Satu Macam Gaya

Gambar 3
Contoh
Kartu

Pertanyaan



Gambar 4
Contoh Nomor 3 Kartu Opsi

B. Komponen- komponen kartu

1. Gambar

Gambar pada setiap kartu merupakan gambar konkret sehingga mudah untuk mengaitkan ke dalam kehidupan sehari-hari

2. Kata

Didalam kartu menggunakan kata-kata yang sederhana agar mudah di pahami oleh peserta didik.

3. Ukuran kartu

Cara menggunakan alat peraga kartu gambar

Berikut adalah tata cara menggunakan alat peraga kartu gambar dan kata sebagai berikut:

1. Persiapan alat peraga kartu gambar dan kata
 - a. Kartu gambar yang menggambarkan berbagai contoh gaya
 - b. Kartu pertanyaan yang berisi soal terkait materi gaya
 - c. Kartu opsi yang berisi pilihan jawaban
2. Pendidik membentuk kelompok
 - Pendidik membentuk peserta didik menjadi 5 kelompok dengan setiap kelompok terdiri dari 5 atau 6 orang
 - Setiap kelompok akan berperan aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan dengan menggunakan alat peraga kartu gambar dan kata
3. Instruksi cara menggunakan alat peraga kartu gambar dan kata
 - a. Kartu gambar contoh
 - Kartu gambar contoh dipisah menjadi 5 bagian yaitu kartu contoh gaya gesek, gaya magnet, gaya pegas, gaya gravitasi dan gaya otot.
 - Kemudian perwakilan pada setiap kelompok untuk mengambil 1 set kartu yang sudah dipisah didepan.
 - Setelah mendapatkan kartu setiap kelompok nanti akan berdiskusi untuk menjelaskan kembali dari gaya apa yang didapat di kelompok tersebut.
 - Setelah berdiskusi perwakilan dari kelompok maju untuk menjelaskannya.
 - b. Kartu pertanyaan
 - Setiap kelompok memilih 1 perwakilan untuk maju ke depan. Perwakilan ini akan bergantian mengambil kartu pertanyaan yang disediakan.
 - Setelah itu, peserta didik dari kelompok lain juga akan diberi kesempatan untuk maju, agar semua peserta didik dapat bergiliran mengambil kartu pertanyaan dan membaca soal.
 - Peserta didik yang mengambil kartu pertanyaan akan membacakan pertanyaan tersebut didepan kelas.
 - Kelompok yang memperoleh kartu pertanyaan tersebut akan berusaha menjawab soal tersebut dengan berdiskusi.
 - Jika kelompok yang diperoleh kartu pertanyaan tidak dapat menjawab dengan benar atau tidak bisa menjawab, maka pertanyaan tersebut bisa dijawab oleh kelompok lain.
 - Setiap kartu pertanyaan yang berhasil dijawab dengan benar akan mendapatkan 1 poin.

- Setelah semua kartu pertanyaan dibacakan dan dijawab, kelompok yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak akan menjadi pemenang.
- Pendidik akan menutup kegiatan dengan memberikan apresiasi kepada kelompok yang telah bekerja sama dengan baik dan menjawab pertanyaan dengan benar.

Dengan mengikuti langkah-langkah ini, proses pembelajarn akan menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, serta mmemberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas.



Lampiran 18





Lampiran 19

BIODATA PENULIS



A. DATA PRIBADI

Nama : Siti Khofifatussaidah
NIM : T20194030
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 06 Februari 2000
Alamat : Desa Banjar Sengon, Kecamatan Patrang,
Kabupaten Jember
Agama : Islam
No. Hp : 085338328308
Alamat Email : khofifatussaidah482@gmail.com

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

TK : TK AL MUTTAQIN
SD : SDN BANJAR SENGON 1
SMP : SMP ISLAM RIYADLUS SHOLIHEN
SMA : MA RIYADLUS SHOLIHEN
Perguruan Tinggi : UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER