

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MODEL *PICTURE AND PICTURE* DAN MEDIA *PUZZLE* KELAS IV MIN 40 ACEH BESAR

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

HAFIDHATUL HUSNA

NIM. 150209113

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)

Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN (FTK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2021 M/1442 H**

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MODEL *PICTURE AND PICTURE* DAN MEDIA *PUZZLE* KELAS IV MIN 40 ACEH BESAR

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

HAFIDHATUL HUSNA
NIM. 150209113

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui oleh :

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Pembimbing I


Wati Oviana, S. Pd. I., M.Pd
NIP. 198110182007102003

Pembimbing II


Daniah, S.Si., M.Pd
NIP.197907162007102002

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MODEL *PICTURE AND PICTURE* DAN MEDIA *PUZZLE* KELAS IV MIN 40 ACEH BESAR

SKRIPSI

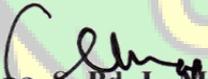
Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Islam

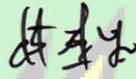
Pada Hari/Tanggal Jumat, 15 Januari 2021
12 Jumadil Akhir 1442 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,


Wati Oviana, S. Pd. I., M. Pd
NIP. 198110182007102003


Desi Afri Yanti, S.Kom
NIP. 199304202020122027

Penguji I,

Penguji II,


Daniah, S. Si., M. Pd
NIP. 197907162007102002


Emalfida, SPd.I., M.Pd

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh


Dr. Muslim Razali, S. H. M. Ag.
NIP. 195903091989031001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Hafidhatul Husna

NIM : 150209113

Prodi/Fakultas : PGMI/ Tarbiyah dan Keguruan

Judul : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model *Picture and Picture* dan *Media Puzzle* Kelas IV MIN 40 Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan tugas akhir ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini

Bila kemudian hari ada tuntutan pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat mempertanggungjawabkan dan ternyata memang dipertemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 2 Januari 2021

Yang menyatakan,




Hafidhatul Husna
NIM. 150209113

ABSTRAK

Nama : Hafidhatul Husna
NIM : 150209113
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah)
Judul : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model *Picture and Picture* dan Media *Puzzle* Kelas IV MIN 40 Aceh Besar
Pembimbing I : Wati Oviana S.Pd.I, M.Pd
Pembimbing II : Daniah, S. Si., M.Pd
Kata Kunci : Bahan Ajar, Pembelajaran Tematik, *Picture and Picture*, Media *Puzzle*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya sumber belajar dalam proses pembelajaran di kelas IV MIN 40 Aceh Besar. Selain itu bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu buku paket yang disediakan oleh pemerintah. Oleh karena itu salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan bahan ajar yang dapat menunjang pengetahuan peserta didik dan dirancang agar siswa dapat melakukan aktivitas saat pembelajaran di kelas sehingga peneliti berinisiatif untuk mengembangkan bahan ajar berbasis model *Picture and Picture* dan media *Puzzle*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1). Desain pengembangan bahan ajar berbasis model *Picture and Picture* dan media *Puzzle* di Kelas IV MIN 40 Aceh Besar, 2) Menguji kelayakan bahan ajar berbasis model *Picture and Picture* dan media *Puzzle* di Kelas IV MIN 40 Aceh Besar, 3) Mengetahui respon guru terhadap produk bahan ajar berbasis model *Picture and Picture* dan media *Puzzle* di Kelas IV MIN 40 Aceh Besar. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang mengacu pada model 4D yaitu *Define* (Pendefenisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebaran). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Desain pengembangan bahan ajar berbasis model *Picture and Picture* dan media *Puzzle* sudah baik dan bisa menjadi inovasi baru yang menarik, (2) Kelayakan bahan ajar berbasis model *Picture and Picture* dan media *Puzzle* dinilai oleh validator ahli media memperoleh 85,41% dengan kategori “Sangat Layak” dan hasil validasi ahli materi diperoleh kelayakan mencapai 78,41% dengan kategori “Layak”. (3) hasil respon guru terhadap bahan ajar berbasis model *Picture and Picture* dan media *Puzzle* memperoleh 88,75% dengan kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah dengan rahmat dan Hidayah-Nya penulis telah dapat menyusun sebuah produk dalam rangka menyelesaikan studi pada Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-raniry, untuk memenuhi sebagian beban studi untuk memperoleh gelar sarjana lengkap dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Shalawat beserta salam tidak lupa disanjungkan kepada baginda Nabi muhamad SAW yang menjadi penerang seluruh alam dan panutan bagi seluruh umat muslim didunia. Adapun produk tugas akhir saya yang berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model *Picture and Picture* dan *Media Puzzle* Kelas IV MIN 40 Aceh Besar”**.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada pembimbing yang telah membimbing saya dalam pembuatan produk ini. Beliau sangat ikhlas dalam membimbing dan juga memotivasi penulis hingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Selain kepada beliau, penulis juga ingin menyampaikan ungkapan terima kasih kepada pihak-pihak yang penulissebutkan dibawah ini:

1. Teristimewa ibunda Suryani dan Ayahanda Marlis K, beserta seluruh keluarga. Dengan berkat pengorbanan, dukungan, dorongan, doa dan kasih sayangnya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini.

2. Bapak Prof. Dr. H Warul Walidin AK, MA selaku rektor UIN Ar-Raniry dan seluruh staf pengajar, kariawan/kariawati, pegawai lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
3. Kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh Bapak Muslim Razali, SH., M.Ag. dan wakil dengan dilingkungan Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah membantu penulis untuk membuat skripsi dalam bentuk sebuah produk bahan ajar.
4. Kepada Bapak Dr. Syahminan, S.Ag., M.Ag. selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan sekretaris serta seluruh staf di Prodi PGMI yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah ini.
5. Kepada ibu Fajriah, S.Pd.I., M.A. selaku Penasehat Akademik yang telah banyak membantu, mendukung dan memberikan motivasi serta arahan kepada penulis dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah ini.
6. Kepada Ibu Wati Oviana, S.Pd.I., M.Pd. selaku dosen Pembimbing I dan Ibu Daniah, S.Si., M.Pd. selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dengan tulus serta memberikan motivasi untuk penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Besar terima kasih penulis pada pihak perpustakaan dan ruang baca PGMI yang telah banyak membantu penulis dari masa kuliah hingga selesai skripsi.

8. Kepada seluruh teman-teman yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu penulis sangat bersyukur dan berterima kasih memiliki teman-teman yang telah mendoakan, menyemangati dan juga membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa bahan ajar ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat penulis harapkan. Dan semoga bahan ajar ini dapat bermanfaat serta dapat menjadi salah satu pengetahuan bagi para pembaca.

Akhir kalam kepada Allah SWT Penulis berserah diri dengan harapan semoga yang telah penulis lakukan selama ini bermanfaat serta mendapatkan ridha dan maghrifah dari-Nya. Aamin Ya Rabbal 'Alamin.

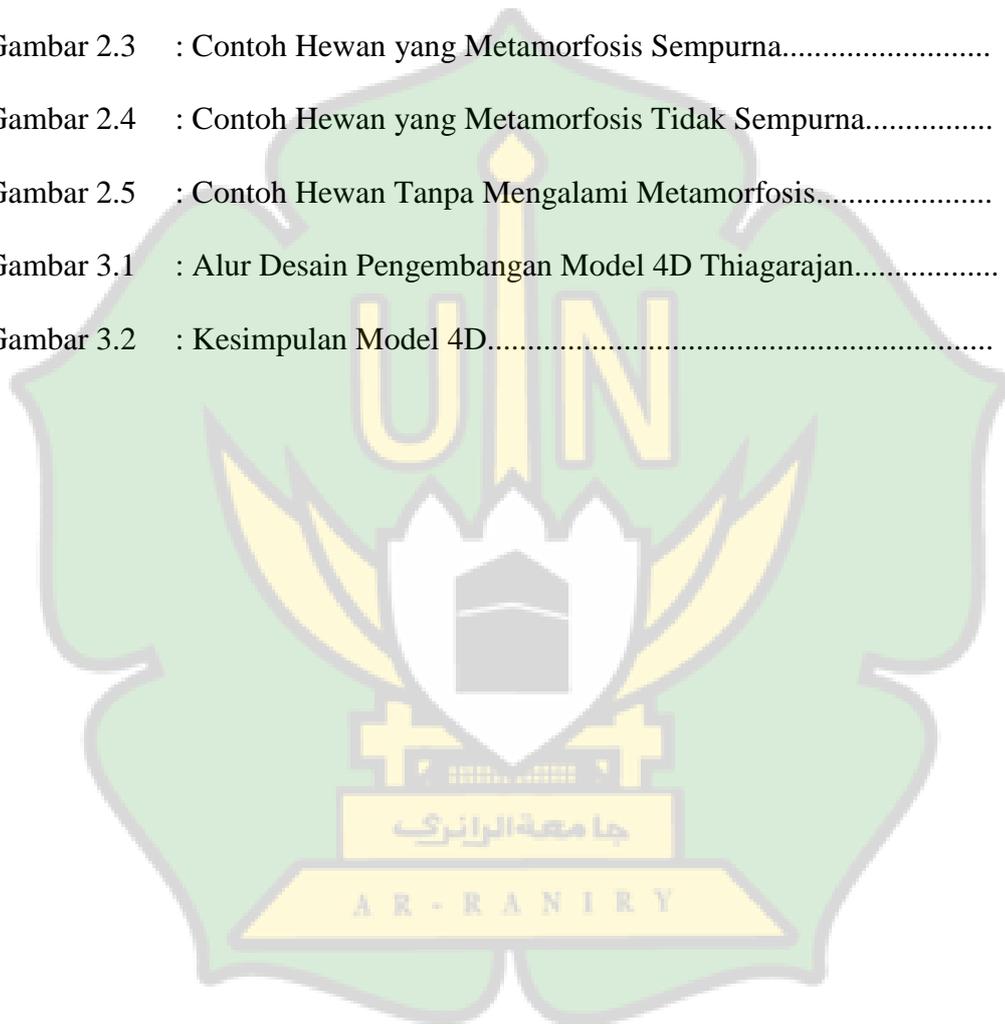
Banda Aceh, 2 Januari 2021
Penulis,

Hafidhatul Husna

AR - RANIRY

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 : Ciri-Ciri Puisi.....	31
Gambar 2.2 : Contoh Puisi.....	35
Gambar 2.3 : Contoh Hewan yang Metamorfosis Sempurna.....	43
Gambar 2.4 : Contoh Hewan yang Metamorfosis Tidak Sempurna.....	43
Gambar 2.5 : Contoh Hewan Tanpa Mengalami Metamorfosis.....	44
Gambar 3.1 : Alur Desain Pengembangan Model 4D Thiagarajan.....	50
Gambar 3.2 : Kesimpulan Model 4D.....	51

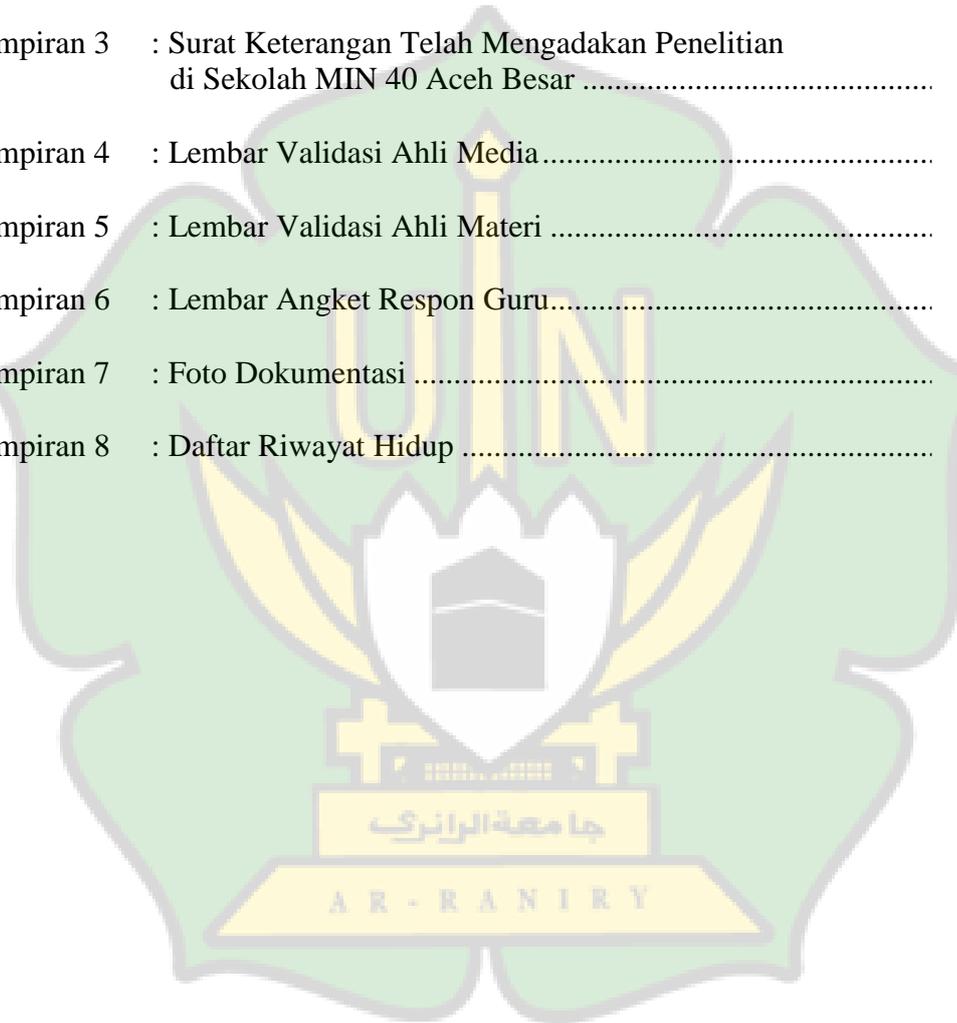


DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Table 2.1	: Tahapan-Tahapan Pembelajaran Model <i>Picture and Picture</i> Menurut Agus Suprijono.....	14
Table 2.2	: Tahapan-Tahapan Pembelajaran Model <i>Picture and Picture</i> Menurut Ar-Ruzz Media.....	19
Table 2.3	: Tahapan-Tahapan Pembelajaran Media <i>Puzzle</i> Menurut Angelina.....	25
Table 2.4	: Tahapan-Tahapan Pembelajaran Media <i>Puzzle</i> Menurut Robi Rianda.....	26
Table 2.5	: KD dan Indikator Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1.....	30
Table 3.1	: Kriteria Penilaian Validasi.....	59
Table 3.2	: Kualitas Bahan Ajar.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 : SK Pembimbing Skripsi Mahasiswa dan Dekan	105
Lampiran 2 : Surat Izin Mengadakan Penelitian dari Dekan Fakultas	106
Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Mengadakan Penelitian di Sekolah MIN 40 Aceh Besar	107
Lampiran 4 : Lembar Validasi Ahli Media	108
Lampiran 5 : Lembar Validasi Ahli Materi	116
Lampiran 6 : Lembar Angket Respon Guru	128
Lampiran 7 : Foto Dokumentasi	146
Lampiran 8 : Daftar Riwayat Hidup	150

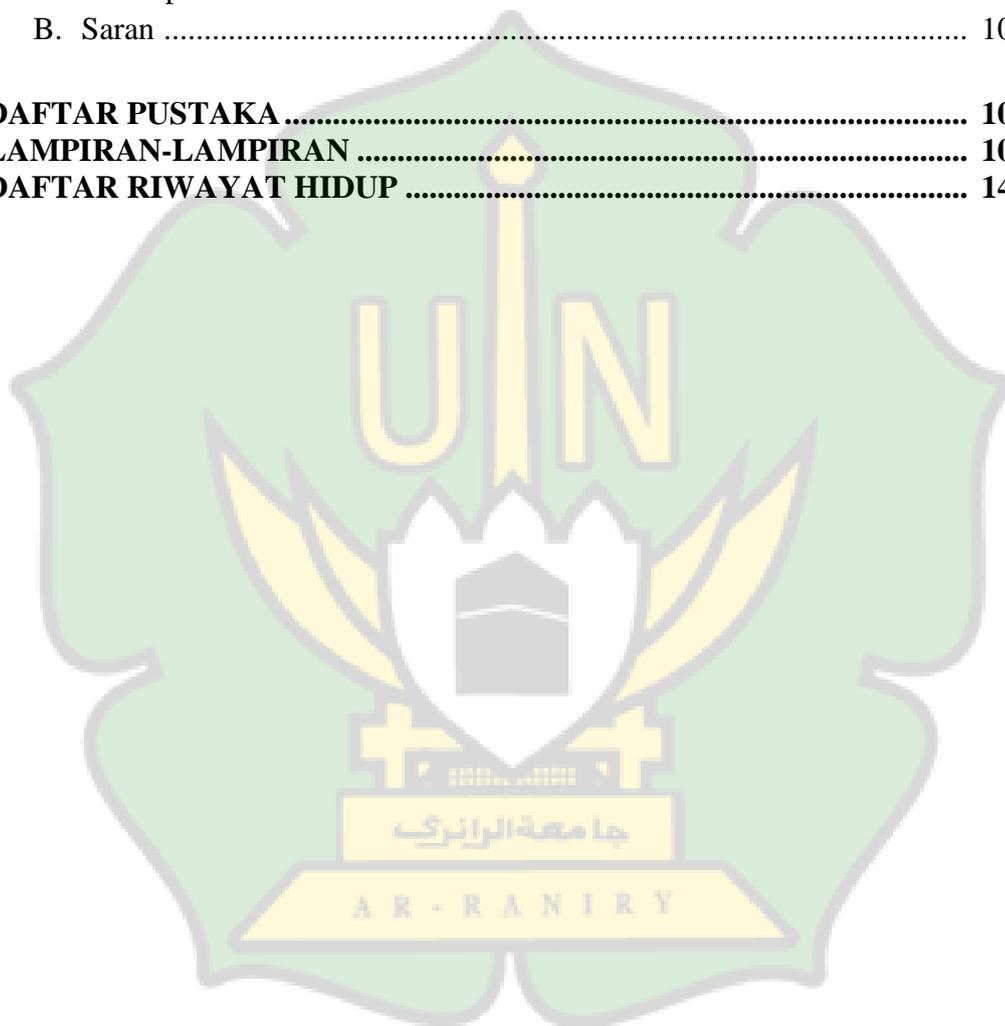


DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR ISI	xii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Defenisi Operasional	6
BAB II : KAJIAN TEORI	
A. Bahan Ajar	9
B. <i>Picture and Picture</i>	14
C. <i>Media Puzzle</i>	21
D. Pembelajaran Tematik.....	27
E. Ciri-Ciri Puisi	31
F. Siklus Hidup Makhluk Hidup	36
BAB III : METODOLOGI PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	48
B. Produser Penelitian.....	50
C. Subjek Penelitian.....	56
D. Teknik Pengumpulan Data.....	56
1. Validitas Naskah Bahan Ajar	56
2. Angket.....	57

E. Instrumen Pengumpulan Data	57
F. Teknik Analisis Data.....	58
BAB IV : PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	62
B. Pembahasan.....	93
BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan	99
B. Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN-LAMPIRAN	104
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	149



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).¹ Belajar mengajar biasanya terjadi antara guru dengan peserta didik karena mempunyai hubungan yang erat. Dan di dalam pembelajaran peserta didik tidak hanya menerima materi saja dari guru tetapi juga harus mencari dan menemukan sendiri materi yang akan dipelajari agar terjadi interaksi belajar mengajar yang aktif kreatif dan menyenangkan.

Dalam proses belajar mengajar guru dapat memilih dan menggunakan beberapa model mengajar, model pembelajaran yang dipakai dapat meningkatkan motivasi dan rasa keingintahuan siswa. Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan untuk membangkitkan motivasi belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Picture and Picture*. Model *Picture and Picture* adalah model pembelajaran yang menggunakan gambar atau diurutkan menjadi

¹ Arief S.Sadiman, M.Sc. (dkk) Media Pendidikan (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006) h.8

urutan logis.² Gambar-gambar ini menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran sehingga sebelum proses pembelajaran berlangsung, guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan dalam bentuk kartu atau dalam bentuk cerita dalam ukuran besar.

Berdasarkan Permendikbud No. 87 tahun 2013 perangkat pembelajaran yang komprehensif mencakup rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), bahan ajar, media pembelajaran, evaluasi, dan lembar kerja peserta didik (LKPD). Oleh karena itu salah satu yang diperlukan dalam proses pembelajaran yaitu bahan ajar. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dikelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan yang tertulis maupun bahan yang tidak tertulis. Bahan ajar secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan.³

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Disini saya menggunakan media *Puzzle* sebagai bahan ajar pada saat proses belajar mengajar, Media *Puzzle* adalah alat yang digunakan untuk

² AgusSuprijono, *Cooperatif Learning*, (Yogyakarta:PuatakaPelajar, 2010), h. 125.

³ Mawardi, dkk, *pembelajaran Mikro*, (Banda Aceh: Al-Muntaz Institute dan instructional Development Center (IDC) LPTK, Fakultas Tarbiyah IAIN Ar-Raniry, 2013), h. 33.

menyalurkan pesan dengan cara menyambungkan bagian satu dengan bagian yang lainnya sehingga membentuk suatu gambar.⁴

Berdasarkan hasil pengamatan oleh peneliti di sekolah MIN 40 Aceh Besar, pada pembelajaran tematik Tema 6 Cita-Citaku Subtema 1 Aku dan Cita-Citaku pembelajaran 1 pada kelas IV adapun masalah yang terlihat pada saat pembelajaran adalah kurangnya sumber belajar saat proses pembelajaran. Di MIN 40 Aceh Besar tersebut hanya memiliki buku cetak yaitu berupa buku tematik. Selain itu tidak ada aktivitas siswa dalam proses pembelajaran di karenakan tidak ada model dan media yang diterapkan oleh guru

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan bahan ajar yang berbasis model *Picture and Picture* dan media *Puzzle*. Pengembangan ini dilakukan pada tema 6 (cita-citaku) subtema 1 (aku dan cita-citaku) dan pembelajaran 1 (mengidentifikasi makhluk hidup yang ada di sekitarnya).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Robi Rianda pada tahun 2017, menyatakan bahwa penerapan media *Puzzle* pada pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁵ Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan oleh Vita pada tahun 2014 yang mendapatkan bahwa dengan menerapkan media *Puzzle* dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pecahan sederhana bagi anak kesulitan belajar di SD Negeri 08 Padang Besi.⁶ Penelitian yang dilakukan oleh Frisca menunjukkan bahwa aktivitas belajar

⁴ Oemar Hamalik, *proses belajar mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), hal. 122

⁵ Robi Rianda, *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Melalui Media Puzzle Dikelas V MIN 2 Kota Banda Aceh* (Skripsi Thesis, UIN Ar-Raniry Banda Aceh 2017)

⁶ Vita Marta Sari, "Efektifitas Penggunaan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pecahan Sederhana Bagi Anak Kesulitan Belajar", Vol3, No. 1, Januari 2014, h. 216-220. Diakses pada tanggal 14 Maret 2017.

siswa dalam pembelajaran menulis deskripsi dengan menerapkan model *Picture and Picture* mengalami peningkatan.⁷

Dilihat dari beberapa kajian terdahulu, Maka di sini timbul pemikiran penulis untuk melakukan upaya agar terciptanya proses pembelajaran yang lebih baik yaitu dengan mencoba memadukan model *Picture and Picture* dan media *Puzzle* sehingga siswa diharapkan lebih aktif dan memperoleh ketuntasan belajar yang lebih baik.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model *Picture and Picture* dan Media *Puzzle* Kelas IV MIN 40 Aceh Besar”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana desain pengembangan bahan ajar berbasis model *Picture and Picture* dan media *Puzzle* kelas IV MI?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan produk bahan ajar berbasis model *Picture and Picture* dan media *Puzzle* menurut penilaian ahli?
3. Bagaimana respon guru terhadap produk bahan ajar pada pembelajaran tematik di kelas IV MIN 40 Aceh Besar?

⁷ Frisca Kumala Dewi, “Penerapan Model *Picture and Picture* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi pada Siswa Kelas II SDN Bringin 02 Semarang”. Agustus 2013. Diakses pada tanggal 14 Maret 2017

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui desain pengembangan bahan ajar berbasis model *Picture and Picture* dan media *Puzzle* kelas IV MI.
2. Untuk mengetahui hasil uji kelayakan produk bahan ajar berbasis model *Picture and Picture* dan media *Puzzle* menurut penilaian ahli.
3. Untuk mengetahui respon guru terhadap produk bahan ajar pada pembelajaran tematik di kelas IV MIN 40 Aceh Besar

D. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat pelaksanaan ini digunakan sebagai umpan balik guru untuk melaksanakan proses pembelajaran di kelas, sebagai landasan perbaikan pemilihan model, media pembelajaran dan variasi belajar. Selain itu juga dapat memberikan manfaat bagi guru/siswa sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian sebagai masukan berharga berupa konsep-konsep, sebagai upaya untuk meningkatkan dan pengembangan ilmu.
 - b. Hasil penelitian dapat dijadikan sumber bahan yang penting bagi para peneliti dibidang penelitian.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi guru yaitu memperoleh informasi dan membantu dalam menciptakan suatu sumber belajar sehingga mempermudah kegiatan pembelajaran

- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

E. Definisi Operasional

1. Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan bagian penting dalam melaksanakan pendidikan sekolah. Melalui bahan ajar guru akan lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran dan siswa akan lebih terbantu dalam proses belajar mengajar. Bahan ajar dapat dibuat dalam berbagai bentuk sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi ajar yang akan disajikan. Bahan ajar merupakan salah satu perangkat materi atau substansi pembelajaran yang disusun secara sistematis, serta menampilkan secara utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran.⁸

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa peran seorang guru dalam merancang ataupun menyusun bahan ajar sangatlah menentukan keberhasilan proses belajar dan pembelajaran melalui sebuah bahan ajar.

2. Model *Picture and Picture*

Model *Picture and Picture* adalah model pembelajaran yang menggunakan gambar atau diurutkan menjadi urutan logis.⁹

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam hal ini guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, menyampaikan materi

⁸ S. Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*, (Jakarta: Radar Jaya Offset, 1992), hal. 205.

⁹ Agus Suprijono, *Cooperatif Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), h. 125.

sebagai pengantar, setelah itu guru menunjukkan atau memperlihatkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi. Peserta didik tidak hanya mendengar dan membuat catatan, tetapi guru memanggil peserta didik secara bergantian memasang atau mengurutkan gambar-gambar yang telah disediakan guru. Dari proses ini, diharapkan potongan-potongan gambar tersebut dapat tersusun secara sistematis dan berurutan yang berkenaan dengan tema cita-citaku.

3. Media *Puzzle*

Kata media berasal berasal dari bahasa latin *medius*, dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pembawa pesan dari pengirim pesan. Secara lebih luas, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa dalam proses pembelajaran.¹⁰ Maka dari itu dengan adanya media pada poses pembelajaran di kelas diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa, sehingga dapat tercapai tujuan yang diharapkan.

Puzzle merupakan sesuatu berupa gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu media *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain terapi juga mengasah otak

¹⁰ Arif S.Sardiman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), h. 7

dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. ¹¹ Dapat dimengerti bahwa media *puzzle* diharapkan dapat membantu dan meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa dalam memahami materi yang diajarkan.



¹¹ Muhamad Fadlilah, “*Desain Pembelajaran PAUD* “ (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h. 184.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengembangan Bahan Ajar

1. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Menurut Ibrahim bahan ajar adalah segala sesuatu yang hendak dipelajari dan dikuasai siswa, baik berupa pengetahuan, keterampilan, maupun sikap melalui kegiatan pembelajaran. Materi pembelajaran merupakan sesuatu yang disajikan guru untuk diolah dan dipahami oleh siswa dalam rangka menguasai kompetensi yang telah ditetapkan sebelumnya.¹²

Sumber belajar merupakan sumber dari bahan-bahan untuk pembuatan bahan ajar dan Sumber belajar memiliki tujuan yaitu untuk memperkaya informasi yang diperlukan dalam menyusun bahan ajar dan dapat digunakan oleh penyusun bahan ajar serta memudahkan peserta didik. Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang mengandung informasi yang dapat memfasilitasi pembelajaran untuk memperoleh informasi yang diperlukan dalam belajar. Sumber belajar dapat dikategorikan kedalam pesan, orang, bahan, alat, tehnik dan lingkungan. Contoh sumber belajar yang sering digunakan dalam pembelajaran di sekolah adalah buku paket, modul, LKPD, handout, dan sebagainya. Sumber-sumber belajar tersebut

¹² Kasrul Anwar dan Hendra Harmi, *Perencanaan Sistem Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Bandung: CV Alfabeta, 2011), h.101-102

akan berguna dan dimanfaatkan jika mampu diolah secara menarik dan inovatif maka akan memberikan manfaat yang lebih besar.

2. Prinsip-prinsip Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan bahan ajar tentunya memiliki prinsip bahan ajar.

Menurut Noviarni prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar adalah:

- a. Prinsip relevansi (keterkaitan), Materi pembelajaran hendaknya relevan atau ada kaitannya dengan kompetensi dasar dan indikator yang diinginkan.
- b. Prinsip konsistensi, Jika kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik empat macam, maka bahan ajar yang harus diajarkan juga harus meliputi empat macam.
- c. Prinsip kecukupan, artinya materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu peserta didik menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit dan tidak boleh terlalu banyak.

3. Tujuan Penulisan Bahan Ajar

Depdiknas “tujuan penyusunan bahan ajar, yakni: (1) menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, sekolah, dan daerah; (2) membantu siswa dalam memperoleh alternatif bahan ajar; dan (3) memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran”.¹³

¹³ Depdiknas. Peraturan Pemerintah RI No.19 Tahun 2005 tentang Standar. Nasional Pendidikan. (Jakarta: Depdiknas. 2008), hal.10

Menurut Depdiknas manfaat penulisan bahan ajar dibedakan menjadi dua macam, yaitu manfaat bagi guru dan siswa. Manfaat bagi guru yaitu:

- a) Diperoleh bahan ajar yang sesuai tuntutan kurikulum dan kebutuhan siswa.
- b) Tidak lagi tergantung pada buku teks yang terkadang sulit diperoleh.
- c) Bahan ajar menjadi lebih kaya, karena dikembangkan dengan berbagai referensi.
- d) Menambah khazanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis bahan ajar.

4. Fungsi dan Manfaat Bahan Ajar

Menurut Prastowo berdasarkan pihak-pihak yang menggunakan, fungsi bahan ajar dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu fungsi bagi guru dan siswa.¹⁴

- a) Fungsi bahan ajar bagi guru adalah:
 - 1) Menghemat waktu guru dalam mengajar;
 - 2) Mengubah peran guru dari seorang pengajar menjadi fasilitator;
 - 3) Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif;
 - 4) Pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang semestinya diajarkan kepada siswa; dan
 - 5) Alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.

¹⁴ Andi Prastowo. (2012). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif.(Yogyakarta: Diva Press, 2012), hal. 24.

b) Fungsi bahan ajar bagi siswa:

- 1) Siswa dapat belajar tanpa harus ada guru atau teman siswa lain;
- 2) Siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja ia kehendaki;
- 3) Siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing;
- 4) Siswa dapat belajar berdasarkan urutan yang dipilihnya sendiri;
- 5) Membantu potensi siswa untuk menjadi pelajar/mahasiswa yang mandiri; dan
- 6) Pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari atau dikuasainya.

5. Cara-Cara Merancang dan Menyiapkan Bahan Ajar dengan Benar

Merancang dan menyiapkan bahan ajar merupakan faktor penting dalam pelaksanaan pengembangan bahan ajar dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dari guru kepada anak didiknya.

Menurut Iskandar Agung sejumlah hal dibawah ini mungkin dapat menjadi acuan bagi guru untuk mengembangkan gagasan atau ide dan perilaku kreatif berkaitan dengan merancang dan menyiapkan bahan ajar:¹⁵

- a) Menentukan bahan ajar atau materi pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik.
- b) Menentukan tujuan pembelajaran dan masing-masing bahan ajar atau materi pembelajaran.

¹⁵ Iskandar Agung, Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran bagi Guru, (Jakarta: Penerbit Bestari Buana Murni, 2010), hal. 54-55.

- c) Memilih bahan ajar atau materi pembelajaran yang dinilai sulit dan mudah diterima oleh peserta didik.
- d) Merancang cara pemberian dan membangkitkan perhatian dan motivasi belajar siswa, melalui contoh, ilustrasi, gaya bahasa yang digunakan dan lain sebagainya.
- e) Merancang cara untuk menimbulkan keaktifan dalam pembelajaran siswa, berupa pemberian tugas mencari bahan ajar, eksperimen, simulasi, diskusi, pekerjaan rumah dan lain sebagainya.
- f) Merancang cara pemberian pengulangan terhadap bahan ajar yang dinilai sulit melalui tes kecil, pemberian tambahan waktu belajar, pemberian tugas atau pekerjaan rumah dan lain sebagainya.
- g) Merancang cara memberikan tantangan belajar yang perlu diatasi bersama oleh siswa, baik individual maupun berkelompok, seperti menugaskan membaca dan menyimpulkan hasil, tugas kelompok, pengenalan lingkungan sekitar, memberikan tugas kliping koran dengan tema sesuai dengan materi pelajaran dan memberi kesimpulan dan lain sebagainya.
- h) Merancang cara untuk balikan dan penguatan, berupa tes kecil harian, pemberian tugas atau latihan, pemberian jam pelajaran tambahan untuk penguatan dan lain sebagainya.
- i) Memperhatikan perbedaan karakteristik kemampuan siswa, membedakan kelompok siswa “pintar”, “sedang” dan “kurang”, serta perlakuan yang akan diberikan.

j) Menyusun rencana kerja

B. Model *Picture and Picture*

1. Pengertian model *Picture and Picture*

Model pembelajaran *Picture and Picture* merupakan sebuah model di mana guru menggunakan alat bantu atau media gambar untuk menerangkan sebuah materi atau memfasilitasi siswa untuk aktif belajar. Dengan menggunakan alat bantu atau media gambar, diharapkan siswa mampu mengikuti pelajaran dengan fokus yang baik dan dalam kondisi menyenangkan. Sehingga apapun pesan yang disampaikan bisa diterima dengan baik dan mampu meresap dalam hati, serta dapat diingat kembali oleh siswa. *Picture and Picture* adalah salah satu model pembelajaran aktif yang akan menggunakan gambar yang dipasangkan atau diurutkan secara sistematis.

Model *Picture and Picture* adalah model pembelajaran yang menggunakan gambar atau diurutkan menjadi urutan logis.¹⁶ Gambar-gambar ini menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran sehingga sebelum proses pembelajaran berlangsung, guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan dalam bentuk kartu atau dalam bentuk cerita dalam ukuran besar.

Menurut Agus Supriono, model pembelajaran *Picture and Picture* adalah salah satu model pembelajaran yang aktif yang menggunakan gambar dan dipasang dan diurutkan menjadi urutan sistematis, seperti menyusun gambar

¹⁶ Agus Suprijono, *Cooperatif Learning*, (Yogyakarta:Puataka Pelajar, 2010), h. 125.

secara berurutan, menunjukkan gambar, memberikan keterangan gambar dan menjelaskan gambar.¹⁷

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa model pembelajaran *Picture and Picture* adalah suatu model belajar yang menggunakan gambar-gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan yang logis. Model pembelajaran ini mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran. Di mana guru menggunakan alat bantu atau media gambar untuk menerangkan sebuah materi yang telah ditentukan, dalam hal ini sebagian hal besar aktivitas pembelajaran berpusat pada siswa yakni mempelajari dan memecahkan masalah dari materi pelajaran tersebut, model ini siswa dapat menemukan konsep materi sendiri dengan membaca gambar. Adanya gambar-gambar yang berkaitan dengan materi belajar siswa lebih aktif dan tercapainya tujuan akhir dari proses pembelajaran yaitu belajar meningkat.

Model pembelajaran *Picture and Picture* juga sangat efektif bila diterapkan pada kondisi siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran, dengan adanya penyusunan gambar siswa dapat mengamati serta mengeluarkan pendapatnya sehingga siswa dapat menemukan konsep materi sendiri dengan membaca gambar, jadi siswa diharapkan agar dapat mengikuti pelajaran dengan fokus yang baik dan dalam kondisi yang menyenangkan. Sehingga apapun pesan yang disampaikan oleh guru bisa diterima dengan baik dan mampu meresap dalam hati siswa, serta dapat diingat kembali oleh siswa.

¹⁷ Agus Suprijono, *Cooperative Learning* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), h. 115.

Penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* dalam proses pelaksanaan pembelajaran tematik tidak begitu rumit jika disesuaikan dengan model-model yang ada. Sesuai dengan model pengembangan yang dijadikan pijakan dasar dalam proses pengembangan pembelajaran, prosedur pengembangan dilakukan dengan urutan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Merumuskan indikator dari kompetensi dasar
- b) Menetapkan tujuan pembelajaran
- c) Menganalisis kegiatan belajar
- d) Perencanaan bahan ajar tentang materi tema
- e) Pembuatan (mendesain) media untuk pembelajaran meliputi pengambilan dan pemilihan gambar-gambar yang sesuai dengan materi yang diajarkan.
- f) Menggabungkan gambar-gambar yang sesuai dengan materi ajar dalam bahan ajar.¹⁸

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa proses pelaksanaan kegiatan akan dihasilkan rancangan pembelajaran untuk tema tertentu. Setelah rancangan pembelajaran dihasilkan, langkah selanjutnya adalah mempersiapkan alat-alat penunjang pelaksanaan pembelajaran. Selanjutnya baru kemudian pelaksanaan dikelas, adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai

Dilangkah ini guru diharapkan untuk menyampaikan apa yang menjadi kompetensi dasar tema yang bersangkutan. Dengan demikian maka siswa dapat

¹⁸ Agus Suprijono *Cooperative Learning*,...h. 130.

mengukur sampai sejauh mana yang harus dikuasainya. Di samping itu guru juga harus menyampaikan indikator-indikator ketercapaian KD, sehingga sampai di mana KKM yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh peserta didik.

2) Menyajikan materi sebagai pengantar

Penyajian materi sebagai pengantar sesuatu yang sangat penting, dari sini guru memberikan momentum permulaan pembelajaran. Kesuksesan dalam proses pembelajaran dapat dimulai dari sini. Karena guru dapat memberikan motivasi yang menarik perhatian siswa yang selama ini belum siap. Dengan motivasi dan teknik yang baik dalam pemberian materi akan menarik minat siswa untuk belajar lebih jauh tentang materi yang dipelajari.

3) Guru menunjukkan/memperlihatkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi.

Dalam proses penyajian materi, guru mengajak siswa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan mengamati setiap gambar yang ditunjukkan oleh guru atau oleh temannya. Dengan gambar kita akan menghemat energi kita dan siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Dalam perkembangan selanjutnya sebagai guru dapat memanggil siswa secara bergantian untuk memasang/mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis.

- 4) Guru menanyakan alasan/dasar pemikiran dari urutan gambar tersebut

Siswa dilatih untuk mengemukakan alasan pemikiran atau pendapat tentang urutan gambar tersebut. Dalam langkah ini peran guru sangatlah penting sebagai fasilitator dan motivator agar siswa berani mengemukakan pendapatnya.

- 5) Dari alasan/urutan gambar tersebut, guru mulai menanamkan konsep atau materi, sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

Dalam proses ini guru harus memberikan penekanan-penekanan pada hal yang ingin dicapai dengan meminta siswa lain mengulangi bahwa hal tersebut penting dalam pencapaian KD dan indikator yang telah ditetapkan. Pastikan bahwa siswa telah menguasai indikator yang telah ditetapkan.

- 6) Siswa diajak untuk menyimpulkan/merangkum materi yang baru saja diterimanya.

Kesimpulan dan rangkuman dilakukan bersama dengan siswa. Guru membantu dalam proses pembuatan kesimpulan dan rangkuman. Apabila siswa belum mengerti hal-hal apa saja diperhatikan dalam pengamatan gambar tersebut guru memberikan penguatan kembali tentang gambar tersebut.

1. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Picture and Picture*

Adapun langkah-langkah dari pelaksanaan model *Picture and Picture* antara lain sebagai berikut:

1. Guru mencapai kompetensi yang dicapai
2. Guru menyajikan materi umum sebagai pengantar

3. Guru menunjukkan/ memperlihatkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi
4. Guru menunjuk/memanggil siswa secara bergantian memasang/ mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis
5. Guru menanyakan alasan/dasar pemikiran urutan gambar tersebut
6. Dari alasan/urutan gambar tersebut guru memulai menanamkan konsep/materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai
7. Guru dan murid membuat kesimpulan/rangkuman bersama.¹⁹

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa pembelajaran dengan menggunakan *Picture and Picture* diawali dengan guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok, kemudian di depan kelas guru menunjukkan beberapa gambar yang harus diurutkan oleh siswa pada setiap kelompok. Tiap-tiap kelompok berdiskusi memikirkan urutan gambar menjadi suatu urutan materi. Guru memanggil tiap-tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil urutan tersebut dan menanyakan dasar urutan gambar tersebut. Guru dapat mengembangkan jalannya diskusi secara lebih mendalam, sehingga terbentuk suatu kesimpulan materi.

2. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Picture and Picture*

Setiap model pembelajaran tentu ada kelebihan dan kekurangannya, berikut beberapa kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *picture and picture* yaitu:

¹⁹ Ar-Ruzz Media, 45 *Model Pembelajaran Spetakuler* (Yogyakarta: Media, 2016), h.35.

Kelebihan Model Pembelajaran *Picture and Picture*

1. Mudah, murah sederhana, dan efektif untuk melatih kemampuan analogi, sistematisasi nalar, dan kekuatan logika anak didik.
2. Sangat cocok untuk tema materi pelajaran yang menggunakan prinsip reaksi berantai, hubungan sebab akibat, dan hukum mekanisme kerja fisika tertentu
3. Melibatkan peran aktif siswa selama proses pembelajaran.

Kelemahan Model Pembelajaran *Picture and Picture*

1. Terlalu banyak menggunakan imajinasi (daya khayal) dan intuisi (insting)
2. Bersifat persial (satuan)
3. Membutuhkan banyak gambar
4. Tidak semua mata pelajaran dapat diwakilkan dalam bentuk gambar, apalagi dalam bentuk gambar yang berurutan
5. Cukup memberatkan guru, terutama untuk mencari gambar yang sesuai dengan tema pelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari model pembelajaran *Picture and Picture* ini adalah materi yang diajarkan oleh guru lebih terarah karena pada awal pembelajaran guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai, siswa lebih cepat menangkap materi ajar karena guru menunjukkan gambar-gambar mengenai materi yang akan dipelajari, dan pembelajaran lebih berkesan, karena siswa dapat mengamati langsung gambar yang telah dipersiapkan oleh guru. Kelemahan model *Picture and Picture* ini

adalah sulit menemukan gambar-gambar yang bagus dan berkualitas sesuai dengan materi pelajaran.

C. Media *Puzzle*

1. Pengertian Media *Puzzle*

Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. *Association for education and communication technology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *education assosiation* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.²⁰

Menurut Oemar Hamalik, gambar adalah sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk 2 dimensi sebagai curahan perasaan dan pikiran. Oleh karena itu, media *Puzzle* merupakan media gambar yang termasuk kedalam media visual karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan saja. Media *Puzzle* adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dengan cara menyambungkan bagian satu dengan bagian yang lainnya sehingga membentuk suatu gambar.²¹

Secara lebih luas, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal sehingga dapat

²⁰ Syaiful B. Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal. 120.

²¹ Oemar Hamalik, *proses belajar mengajar*, (Jakarta:Bumi Aksara, 2004), hal. 122

merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa dalam proses pembelajaran.²² Maka dari itu dengan adanya media pada poses pembelajaran dikelas diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa, sehingga dapat tercapai tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan definisi tersebut dapat dipahami bahwa pengertian dari media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih baik.

Puzzle merupakan kepingan tipis yang terdiri dari 2-3 atau lebih potongan yang terbuat dari kayu atau lempeng karton. Dengan terbiasa bermain *Puzzle* lambat laun mental siswa juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang di dapat saat siswa menyelesaikan *Puzzle* pun merupakan salah satu pembangkit motivasi siswa untuk hal-hal yang baru. Selain itu media *Puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan.²³ Dapat dimengerti bahwa media *Puzzle* diharapkan dapat membantu dan meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa dalam memahami materi yang diajarkan, khususnya pelajaran.

Manfaat media *Puzzle* dalam pembelajaran, yaitu meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik halus, melatih kemampuan nalar dan daya ingat, melatih kesabaran, menambah pengetahuan,

²² Arif S. Sardiman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), h. 7

²³ Muhamad Fadlilah, "*Desain Pembelajaran PAUD* " (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h. 184.

serta meningkatkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Melalui *Puzzle*, siswa-siswa akan mencoba memecahkan masalah yaitu dengan menyusun gambar menjadi utuh.

Bermain *Puzzle* juga dapat meningkatkan keterampilan motorik halus. Siswa dapat melatih koordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan kepingan-kepingan *Puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar. Keterampilan motorik halus berhubungan dengan kemampuan siswa menggunakan otot-otot kecilnya khususnya jari-jari tangannya. *Puzzle* juga melatih kemampuan nalar dan daya ingat dan konsentrasi *Puzzle* yang berbentuk gambaran akan melatih nalar siswa-siswa. Saat bermain *Puzzle*, siswa akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar tersebut.

2. Tujuan dan Manfaat *Puzzle*

Tujuan peunggunaan media *Puzzle* adalah untuk membentuk jiwa bekerja sama, siswa akan lebih fokus pada apa yang dikerjakan, melatih kecerdasan logis siswa, menumbuhkan rasa persaudaraan antar siswa, melatih rasa menghormati dan menghargai antar siswa, untuk menghibur para siswa dikelas supaya kelas lebih aktif, dan untuk memotivasi siswa dalam menemukan hal-hal baru.

Maanfaat media *Puzzle* dalam pembelajaran yaitu, untuk meningkatkan keterampilan koqnitif, dengan keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Melalui *Puzzle*, siswa-siswa akan mencoba untuk memecahkan masalah yaitu dengan menyusun gambar

menjadi utuh. Bermain *Puzzle* juga dapat meningkatkan keterampilan motorik halus, yang berhubungan dengan kemampuan siswa menggunakan otot-otot kecilnya khususnya jari-jari tangannya. *Puzzle* juga melatih kemampuan nalar, daya ingat, konsentrasi, melatih kesabaran, menambah pengetahuan, serta meningkatkan keterampilan sosial siswa. Saat bermain *Puzzle* siswa akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembang kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar tersebut.²⁴

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media *Puzzle* dalam pembelajaran yaitu pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa, bahan pengajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa, siswa lebih banyak melakukan aktivitas belajar, siswa tidak akan mendengarkan tetapi ikut beraktivitas, dapat mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan karena harus mencocokkan kepingan-kepingan *Puzzle* dan menyusunnya menjadi gambar yang utuh dan *Puzzle* juga dapat melatih nalar mereka dengan menyimpulkan dimana letak yang sesuai dengan logika.

3. Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar banyak jenisnya, masing-masing memiliki karakteristik tersendiri. Penggunaan akan membantu mereka dalam mengenal, memahami, merencanakan, serta mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tujuan yang ingin dicapai.

²⁴ Rosiana Khomsah, *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*, Vol. 1, No. 2, Mei 201

Berdasarkan jenis dan fungsinya, Arief Sardiman dalam buku media pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya membagi media menjadi tiga kelompok besar, yaitu:

- a. Media garis, yang termasuk dalam jenis media ini diantaranya: gambar, foto, sketsa, diagram, *chat*, grafik, kartun, peta, globe, poster dan lain-lain.
- b. Media audio termasuk dalam jenis media ini diantaranya: radio, pita *magnetic* dan laboratorium bahasa.
- c. Media proyeksi diam dan yang termasuk dalam jenis media ini diantaranya: film, bingkai, film rangkai, mikrofis, proyektor, film transparansi, televisi dan video.²⁵

Dari penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa jenis dan fungsi media pendidikan adalah sebagai media garis besar yang mencakup media visual, media audio dan media proyeksi, yang menjadi manfaat pengembangan media pendidikan.

4. Kelebihan dan Kelemahan Media *Puzzle*

Adapun kelebihan dan kelemahan dari media *Puzzle* yang dikemukakan oleh Angelina, ialah.²⁶

1. Kelebihan Media *Puzzle* antara lain:
 - a. Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran
 - b. Memperkuat daya ingat
 - c. Melatih kecepatan dalam berpikir untuk menemukan jawaban
 - d. Mengenalkan pada siswa sistem dan konsep hubungan antar teman

²⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), h. 29

²⁶ Angelina Herlina Londa, *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA*, Vol. 1, No. 2, 2018, Hal 114.

- e. Membuat siswa tidak bosan atau jenuh dengan pembelajaran
 - f. Media *Puzzle* sebagai permainan yang mendidik
 - g. Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih siswa untuk berpikir matematis (menggunakan otak kirinya).
2. Kelemahan Media *Puzzle* antara lain:
- a. Membutuhkan waktu yang lebih panjang
 - b. Menuntut kreatifitas pengajar
 - c. Kelas menjadi kurang terkendali
 - d. Media *Puzzle* yang terlalu kompleks sehingga kurang efektif untuk pembelajaran dalam kelompok besar.²⁷

Kelebihan dan kekurangan media *Puzzle* yang dikemukakan oleh Robi Rianda dalam skripsinya, yaitu.²⁸

Kelebihan-kelebihan media *Puzzle*, yaitu :

- a. Melatih daya ingat siswa
- b. Meningkatkan semangat belajar siswa
- c. Dapat memilih anak berpikir menggunakan otak kiri
- d. Menumbuhkan interaksi dan kerja sama antar siswa
- e. Mengembangkan kapasitas anak dalam melakukan percobaan
- f. Melatih konsentrasi anak, ketelitian dan kesabaran
- g. Melatih berimajinasi dan menyimpulkan

²⁷ Sri widyanarti, *Penggunaan Media Puzzle dalam model pembelajaran langsung Untuk Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas Va SDN Rangkah 1 Tambaksari Surabaya*, Vol. 1, No 1, Januari 2013. Diakses 16 januari 2019 dari situs: <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/1007>.

²⁸ Robi Rianda, ...h. 17

Kelemahan-kelemahan media *Puzzle*, yaitu:

- a. Media ini membuat siswa hanya ingin bermain karena asik menyusun *Puzzle*
- b. Lebih menekankan pada indra penglihatan
- c. Gambar yang terlalu kompleks tidak efektif untuk pembelajaran
- d. Gambar kurang maksimal jika diterapkan dalam kelompok besar
- e. Membutuhkan kreativitas pengajar
- f. Kelas akan terlihat kurang terkendali
- g. Membutuhkan waktu yang lama

D. Pembelajaran Tematik

1. Konsep Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seorang guru atau pendidik untuk membelajarkan peserta didik yang belajar. Pembelajaran merupakan tugas yang dibebankan kepada guru, karena guru merupakan tenaga profesional yang dipersiapkan untuk itu,²⁹ pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dan guru untuk membangun kreatifitas berfikir serta dapat meningkatkan pengetahuan baru terhadap materi pembelajaran.

2. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/topik tertentu kemudian dikolaborasikan dari berbagai aspek atau

²⁹ Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 128

ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah. Pada dasarnya pembelajaran tematik diimplementasikan pada kelas awal (kelas 1 sampai dengan kelas) Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. Implementasi yang demikian mengacu pada pertimbangan bahwa pembelajaran tematik lebih sesuai dengan fisik dan psikis anak,³⁰ pembelajaran tematik yaitu proses pembelajaran yang diangkat dari satu tema dan di dalamnya terdapat perpaduan beberapa mata pelajaran.

3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Tematik

Prinsip adalah sesuatu yang sifatnya mendasar, sangat penting, selalu ada dalam situasi kondisi serupa. Sehingga keberadaannya dipahami penting karena fungsinya untuk memberikan pedoman. Dengan demikian, prinsip pembelajaran terpadu adalah sesuatu yang sifatnya mendasar, keberadaannya penting karena berfungsi untuk memberikan pedoman dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran terpadu.

Ada beberapa prinsip-prinsip pembelajaran terpadu tematik yang harus dipahami oleh pendidik, antara lain:

- a) Berpusat pada siswa
- b) Pengalaman langsung
- c) Pemisahan mata pelajaran tidak jelas
- d) Penyajian beberapa mata pelajaran dalam satu proses pembelajaran
- e) Fleksibel
- f) Bermakna dan utuh

³⁰ Kadir dan Harum Asroah, *Pembelajaran Tematik*, (Jakarta:Raja Grafindo, 2014), h. 1.

- g) Mempertimbangkan waktu dan ketersediaan sumber
- h) Tema terdekat dengan anak
- i) Pencapaian kompetensi dasar bukan tema.³¹

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, ada 9 (sembilan) prinsip dalam pembelajaran terpadu yang harus dikuasai oleh seorang pendidik guna untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan konsep atau teori pembelajaran tematik sehingga akan menghasilkan pembelajaran yang bermakna serta *student center*. Misalnya dalam penyampaian materi pembelajaran, materi atau tema yang sedang diajarkan dikaitkan langsung dengan pengalaman peserta didik sehari-hari.

a. Materi Pembelajaran Tematik Kelas IV MI

Pada bahan ajar, peneliti memilih materi Tema 6 (Cita-Citaku) Subtema 1 (aku dan Cita-Citaku) dan Pembelajaran 1 (mengidentifikasi makhluk hidup yang ada disekitarnya) yang terdiri dari 2 mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia (Ciri-Ciri Puisi) dan IPA (Siklus Hidup Makhluk Hidup)

³¹ Deni Kurniawan, *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*, (Bandung Alfabeta, 2014), h.95-99.

Tabel 2.4 KD dan Indikator Tema 6 Subtema 1 dan Pembelajaran 1

Bahasa Indonesia	
Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan	3.1.1 Mengidentifikasi ciri-ciri puisi dengan benar 3.1.2 Menguraikan ciri-ciri puisi dengan benar
4.1 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri	4.1.1 Menyajikan hasil pengamatan tentang ciri-ciri puisi secara terperinci 4.1.2 Membacakan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.
IPA	
Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.	3.2.1 Mengidentifikasi siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya dengan baik. 3.2.2 Menunjukkan siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya dengan baik

<p>4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada dilingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.</p>	<p>4.2.1 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada dilingkungan sekitarnya dengan benar</p> <p>4.2.2 Mendeskripsikan skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada dilingkungan sekitarnya dengan benar</p>
---	---

A. PUISI

a. Pengertian Puisi

Puisi merupakan salah satu bentuk karya sastra yang diwujudkan dengan kata-kata indah dan bermakna dalam.³² Puisi adalah sebuah karya sastra yang mengandung unsur irama, ritma, diksi, lirik dan menggunakan kata kiasan dalam setiap baitnya untuk menciptakan estetika bahasa yang padu.

b. Ciri-Ciri Puisi

Di bawah ini akan dijelaskan ciri-ciri puisi secara umum serta ciri-ciri puisi lama dan puisi baru. Selain itu akan dibahas mengenai unsur-unsur puisi dan struktur puisi beserta pengertiannya.

³² Jurnal Humanika, *kemampuan menulis puisi baru siswa kelas XI SMA NEGERI 1 KABAWO* No. 15, Vol. 3, Desember 2015 / ISSN 1979-8296

Ciri-Ciri Puisi Secara Umum

- 1) Penulisan puisi dituangkan dalam bentuk bait yang terdiri atas baris-baris, bukan bentuk paragraf seperti pada prosa dan dialog seperti pada naskah drama
- 2) Diksi yang digunakan dalam puisi biasanya bersifat kias, padat dan indah.
- 3) Penggunaan majas sangat dominan dalam bahasa puisi
- 4) Pemilihan diksi yang digunakan mempertimbangkan adanya rima dan persajakan
- 5) Setting, alur, dan tokoh dalam puisi tidak begitu ditonjolkan dalam pengungkapan

c. Jenis-Jenis Puisi

Menurut zamannya, puisi dibedakan atas puisi lama dan puisi baru

a) Puisi Lama

Puisi lama adalah puisi yang terikat oleh aturan-aturan. Aturan-aturan

itu antara lain:

1. Jumlah kata dalam 1 baris
2. Jumlah baris dalam 1 bait
3. Persajakan (rima)
4. Banyak suku kata tiap baris
5. Irama

Ciri-Ciri Puisi Lama :

1. Merupakan puisi rakyat yang tak dikenal nama pengarangnya.
2. Disampaikan lewat mulut ke mulut, jadi merupakan sastra lisan.
3. Jadi sangat terikat oleh aturan-aturan seperti jumlah baris tiap bait, jumlah suku kata maupun rima.

b) Puisi baru

Puisi baru yaitu bentuknya lebih bebas dari pada puisi lama baik dalam segi jumlah baris, suku kata, maupun rima.

Ciri-Ciri Puisi Baru

- 1) Bentuknya rapi, simetris
- 2) Mempunyai persajakan akhir (yang teratur)
- 3) Banyak mempergunakan pola sajak pantun dan syair meskipun ada pola yang lain
- 4) Sebagian besar puisi empat seuntai
- 5) Tiap-tiap barisnya atas sebuah gatra (kesatuan sintaktis)
- 6) Tiap gatranya terdiri atas dua kata (sebagian besar) : 4-5 suku kata

d. Cara Penulisan Puisi

Menulis puisi merupakan salah satu bentuk kegiatan kreatif yang dilakukan oleh manusia selama menjalani kehidupannya, baik itu dihadirkan dari proses berfikir ataupun dari penelahan penyair terhadap suatu objek seni. Seiring dengan perkembangannya, puisi sampai saat ini telah membingkai seluruh aspek kehidupan manusia baik itu menyangkut persoalan moralitas, falsafah, kebijakan,

kejahatan, penghianatan, cinta, kekecewaan, kebencian, dan segala sisi kehidupan manusia lainnya.³³

Kemampuan menulis merupakan salah satu jenis kemampuan di antara berbagai jenis kemampuan berbahasa yang perlu dimiliki oleh setiap siswa-siswi sekolah menengah pertama. Keterampilan tersebut sangat bermanfaat bagi kepentingan pengembangan diri siswa-siswi karena melalui hal itulah siswa-siswi dapat menulis dengan baik dan benar.

Menurut Amidun langkah-langkah yang harus dilakukan dalam penulisan puisi adalah sebagai berikut:

- 1) Tentukan tema dan topiknya
- 2) Mengembangkan imajinasi
- 3) Menuangkan ide.

e. Unsur-Unsur Puisi

Secara sederhana, batang tubuh puisi terbentuk dari beberapa unsur, yaitu kata, larik, bait, bunyi dan makna. Kelima unsur-unsur puisi ini saling mempengaruhi keutuhan sebuah puisi.

1. Kata yaitu unsur utama terbentuknya puisi adalah kata. Pemilihan kata yang tepat sangat menentukan kesatuan dan keutuhan unsur-unsur yang lain.
2. Larik/Baris yaitu larik atau baris menjadi unsur penting puisi berikutnya. Sebuah larik bisa berupa satu kata saja, bisa berbentuk frase atau bisa pula seperti sebuah kalimat utuh. Pada puisi lama, jumlah kata

³³ Afriani S, Rani. 2013. *Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas VII Smp Negeri 1 Kulisusu*. Kendari: Universitas Haluoleo

dalam sebuah larik biasanya empat buat, tapi pada puisi baru tak ada batasan.

3. Bait yaitu sebuah kumpulan larik/baris yang tersusun harmonis. Pada bait inilah biasanya ada kesatuan makna. Pada puisi lama, jumlah larik dalam sebuah bait biasanya empat buah, tetapi pada puisi baru tidak dibatasi.
4. Bunyi yaitu unsur puisi yang lainnya adalah bunyi. Unsur bunyi dalam penyusunan dan pembacaan puisi dibentuk oleh dua faktor, yaitu rima/sajak dan irama/ritme.
 - a. Rima (persajakan) merupakan bunyi-bunyi yang ditimbulkan oleh huruf atau kata-kata dalam larik dan bait.
 - b. Irama (ritme) merupakan pergantian tinggi rendah, panjang pendek, dan keras lembut ucapan bunyi.
5. Makna merupakan unsur yang mengandung tujuan dari pemilihan kata, pembentukan larik dan bait. Makna bisa menjadi isi dan pesan dari puisi tersebut.

e. Contoh Puisi

Cita-Citaku

Anganku melayang ke masa depan
 Aku ingin menjadi seorang guru
 Guru adalah pejuang ilmu di garis depan
 Guru tanpa pamrih berbagi ilmu

Aku akan berusaha mencapai cita-cita
 Tak kan lelah aku mencari ilmu
 Tak kan aku berpangku tangan saja
 Demi tercapainya cita-cita

B. Siklus Hidup Makhluk Hidup

a. Siklus Hidup Hewan

Hewan mengalami perkembangan dari hewan muda menjadi hewan dewasa. Hewan mengalami perkembangan yang berbeda-beda. Ada yang mengalami metamorfosis sempurna, metamorfosis tidak sempurna, dan tidak mengalami metamorfosis.

b. Siklus Hidup Hewan dengan Metamorfosis

1. Metamorfosis Sempurna

Metamorfosis sempurna adalah proses perubahan bentuk tubuh hewan dari kecil hingga dewasa. Hewan serangga yang mengalami metamorfosis sempurna mengalami empat tahap. dalam siklus hidupnya yaitu tahap: telur --- larva --- pupa (kepompong) --- dewasa (imago). Contohnya, kupu-kupu, nyamuk, lalat, katak dan semut. Tahukah Anda darimana asal kupu-kupu? Mari kita pelajari siklus hidup kupu-kupu, berikut ini.

Siklus Hidup Kupu-Kupu



Gambar. 1 Salah satu gambar makhluk hidup dari kupu-kupu
(Sumber: <https://eventkampus.com>)

Kupu-kupu merupakan salah satu jenis serangga yang biasa kita temui di taman-taman. Sayangnya sangat indah dan berwarna-warni membuat taman lebih menarik. Siapapun pasti akan kagum melihat keindahan kupu-kupu.

Apa yang dilakukan kupu-kupu tersebut? Ia hinggap dari satu bunga ke bunga lainnya untuk mencari makan dengan cara mengisap sari madu (nektar) dari dasar bunga. Selain itu, tanpa sengaja kupu-kupu yang mengisap sari madu mampu membantu membawa serbuk sari pada kepala putik sebuah bunga sehingga terjadi penyerbukan. Dari manakah kupu-kupu berasal? Anda pasti pernah melihat ulat bukan? Adakah hubungan antara ulat dengan kupu-kupu? Anda akan memperoleh jawabannya pada pembahasan berikut ini.



Gambar. 2 Daur hidup makhluk hidup 2018³⁴
(Sumber: <https://sandihariawan.wordpress.com>)

Kupu-kupu merupakan salah satu serangga yang mengalami metamorfosis sempurna, karena memiliki tahap pertumbuhan dari ulat yang berbeda dengan kupu-kupu dewasa. Proses metamorfosis pada kupu-kupu mengalami empat tahapan. Siklus hidupnya dimulai dari telur. Telur kupu-kupu biasanya menempel di permukaan daun. Telur kemudian menetas menjadi ulat. Ulat itu akan makan

³⁴ <http://ririndrahidayat87.blogspot.com/2018/03/daur-hidup-makhluk-hidup.html>

dedaunan selama sehari-hari, lama kelamaan ulat tumbuh semakin besar dan berhenti makan, Setelah 15-20 hari, ulat mulai berubah menjadi kepompong (pupa). Kepompong biasanya menggantung di ranting tumbuhan atau di daun. Masa kepompong ini berlangsung selama sehari-hari. Jika telah sempurna dan cukup waktunya, kupu-kupu keluar dari kepompong tersebut dan menjadi kupu-kupu dewasa. Kupu-kupu berkembang biak dengan bertelur. Dari telur itu, proses metamorfosis dimulai lagi. Lihat Gambar diatas urutan siklus hidup kupu-kupu yaitu : telur ---- larva (ulat) ---- kepompong (pupa) ---- kupu-kupu

2. Metamorfosis Tidak Sempurna

Metamorfosis tidak sempurna (tidak lengkap), adalah proses perubahan bentuk hewan yang saat lahir tidak berbeda bentuknya dengan saat hewan tersebut dewasa. Hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna bentuk hewan muda mirip dengan induknya, tetapi ada bagian-bagian tubuh yang belum terbentuk, misalnya sayap. Metamorfosis tidak sempurna terjadi pada serangga seperti kecoa, capung, jangkrik, belalang, semut, dan capung.

Hewan-hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna tidak mengalami tahap larva dan pupa (kepompong). Tahap metamorfosis tidak sempurna yaitu : telur – nimfa – dewasa. Mari kita pelajari siklus hidup kecoa, berikut ini!

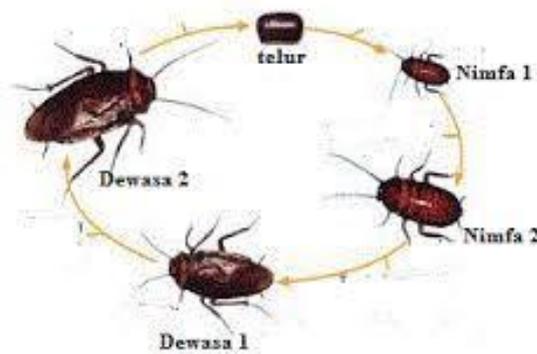
Siklus Hidup Kecoa



Gambar. 3 Daur hidup makhluk hidup 2018
(Sumber: <https://lifestyle.okezone.com>)

Kecoa termasuk hewan serangga yang dapat kita temui di tempat-tempat yang kotor dan lembab seperti di tempat sampah. Pada kaki kecoa terdapat bakteri yang dapat menimbulkan penyakit. Kecoa adalah salah satu contoh hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna dalam hidupnya. Metamorfosis kecoa termasuk metamorfosis tidak sempurna karena ia tidak melalui tahap pupa atau kepompong.

Tahukah Anda bagaimana siklus hidup kecoa? Samakah siklus hidup kecoa dengan siklus hidup kucing dan ayam? Yuk...kita pelajari lebih lanjut bagaimana proses metamorfosis kecoa tersebut secara lengkap. Bagi Anda yang penasaran dengan siklus hewan yang menjijikan satu ini, silakan disimak pembahasan berikut!



Gambar. 4 Daur hidup makhluk hidup 2018
(Sumber: <http://indicafisha.blogspot.com>)

Kecoa memiliki siklus hidup atau metamorfosis yang tidak sempurna karena hanya memiliki tiga tahap saja yaitu: telur --- nimfa (bayi kecoa) --- dewasa. Tahap pertama adalah telur. Setelah telur menetas akan menjadi nimfa. Dari telur kecoa menetas menjadi nimfa perlu waktu 30-40 hari. Nimfa adalah tahapan tubuh hewan muda. Nimfa pada kecoa memiliki bentuk tubuh hampir sama dengan kecoa dewasa, tetapi ukuran nimfa lebih kecil dan belum memiliki sayap. Nimfa kemudian menjadi kecoa muda dan hampir menjadi kecoa dewasa. Setelah 5-6 bulan, nimfa mengalami pergantian kulit berkali-kali hingga menjadi kecoa dewasa. Setelah dewasa, kecoa akan bertelur, dan telur tersebut akan menetas. Tahapan perubahan bentuk akan terulang lagi. Urutan siklus hidup kecoa dapat dilihat pada Gambar di atas. Urutan siklus hidup kecoa : telur --- nimfa (bayi kecoa) --- kecoa dewasa.

c. Siklus Hidup Hewan Tanpa Mengalami Metamorfosis

Siklus hidup hewan tanpa mengalami metamorfosis yaitu proses perubahan bentuk tubuh hewan akan tetap sama dari lahir hingga menjadi hewan dewasa. Contoh kucing, ayam dan bebek. Mari kita pelajari siklus hidup kucing, berikut ini!

Siklus Hidup Kucing



Gambar. 5 Kucing menyusui
(Sumber: <https://moeichan.wordpress.com>)

Beberapa hewan tidak bertelur tetapi berkembangbiak dengan cara beranak, misalnya kucing. Kucing merupakan contoh hewan yang tidak mengalami metamorfosis. Bayi kucing berada didalam perut induknya selama lebih kurang 3 bulan. Setelah itu, anak kucing lahir tetapi belum dapat bergerak dengan lincah dan makan sendiri.

Bayi kucing menyusui induknya dan dapat makan makanan lain setelah berumur lebih satu bulan. Coba perhatikan Gambar di atas, dari lahir sampai dewasa tubuh kucing tidak mengalami perubahan bentuk, tetapi hanya ukuran

tubuhnya saja yang berubah, gerakannya semakin lincah dan sudah dapat mencari mangsa sendiri.



Gambar. 5 daur hidup makhluk hidup 2018
(Sumber: <http://disvinahidayatur19.blogspot.com>)

Kucing memiliki siklus hidup dimulai dengan cara beranak. Bayi kucing berada diperut induknya selama 3 bulan, setelah itu kucing lahir tetapi belum dapat bergerak dengan lincah dan belum bisa makan sendiri. Bayi kucing menyusui induknya dan dapat makan-makanan lain setelah berumur lebih 1 bulan, dari lahir sampai dewasa tubuh kucing tidak mengalami perubahan bentuk tetapi hanya ukurn tubuhnya saja yang berubah. Gerakannya semakin lincah dan sudah dapat mencari mangsa sendiri. Urutan siklus hidup kucing : anak kucing --- kucing muda --- kucing dewasa.

Contoh Gambar Hewan Metamorfosis Sempurna



Gambar.1: Kupu-Kupu
(Sumber: <https://eventkampus.com>)



Gambar 2 : Katak
(Sumber: <https://sains.sindonews.com>)



Gambar 3 : Lebah
(Sumber: <http://zalminhealthcare.blogspot.com>)



Gambar 4 : Nyamuk
(Sumber: <https://health.kompas.com>)

Contoh Gambar Hewan Metamorfosis Tidak Sempurna



Gambar 5 : Jangkrik
(Sumber: <http://www.bertaniorganik.com>)



Gambar 6 : Capung
(Sumber: <https://hewan.mitalom.com>)

Contoh Gambar Hewan yang Tidak Bermetamorfosis

Gambar 8 : Bebek
(Sumber: <https://hewan.mitalom.com>)

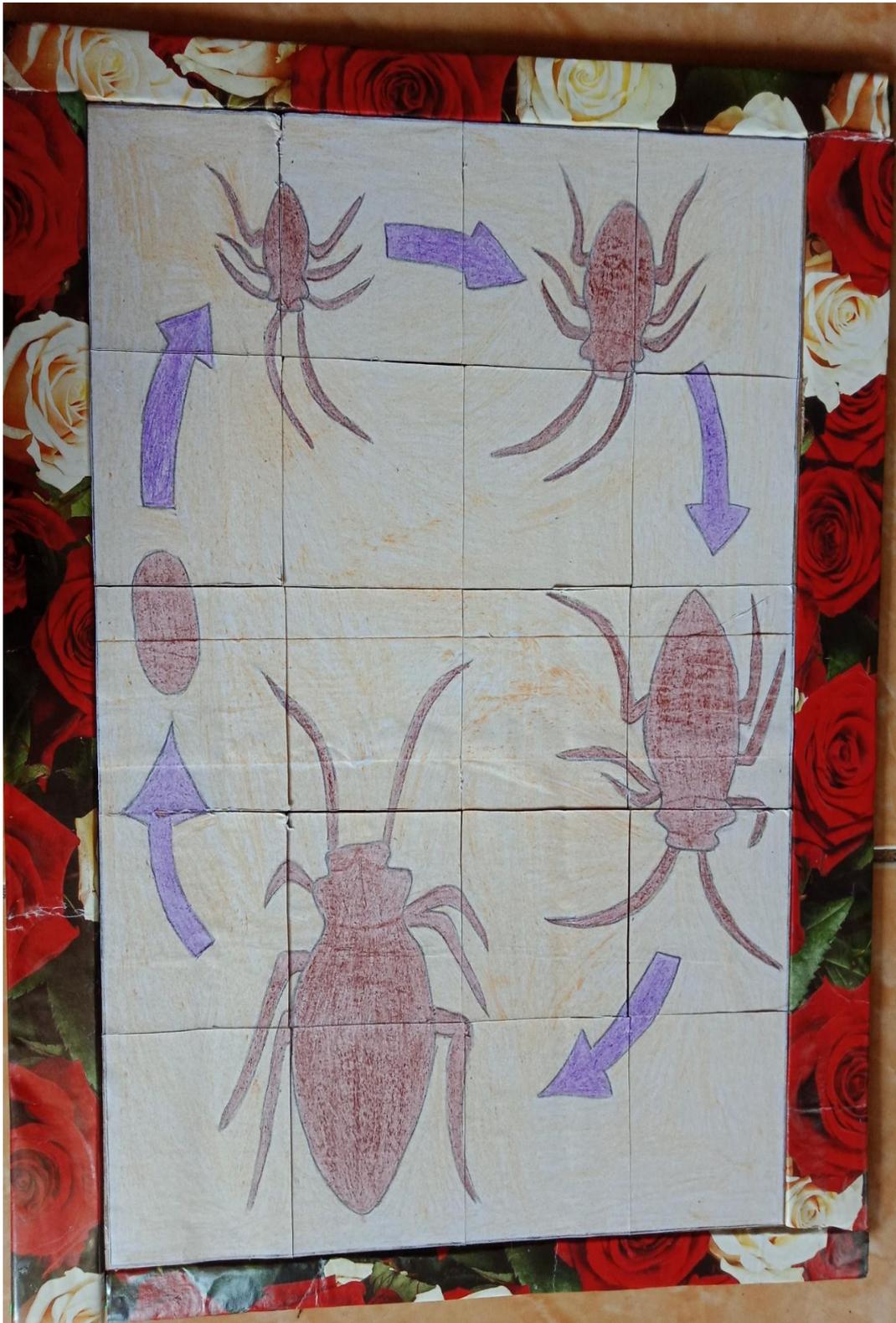


Gambar 9 : Ayam
(Sumber:<https://warta.news/pendidikan/daur-hidup-ayam>)

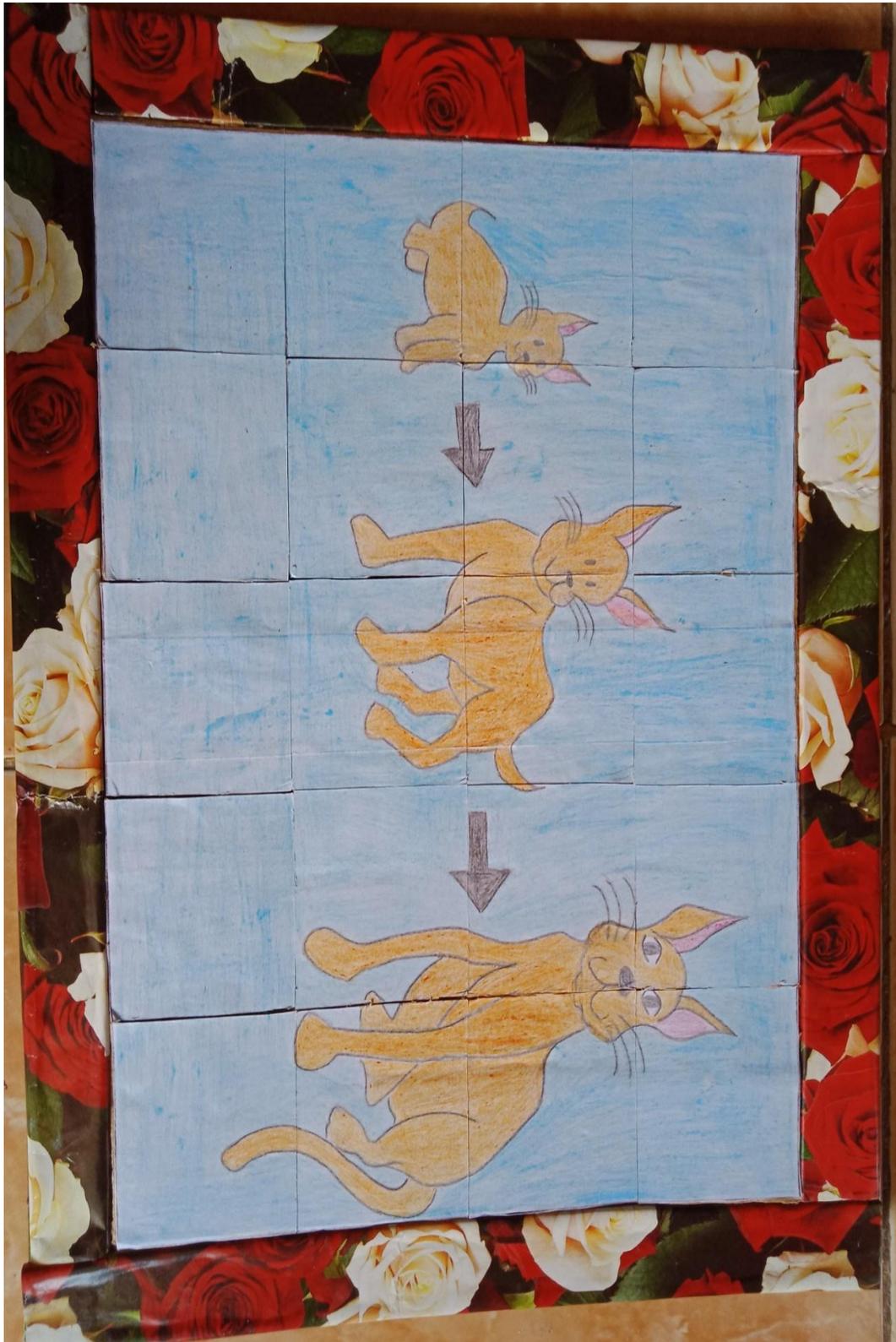


MEDIA PUZZLE**Daur Hidup Kupu-kupu**

Daur Hidup Kecoa



Daur Hidup Kucing



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut *Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu serta menguji validitas dan keefektifan produk tersebut dalam penerapannya. Menurut Sukmadinata *Research and Development (R&D)* adalah pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.³⁵

Istilah model dapat diartikan sebagai suatu objek atau konsep berupa tampilan grafis, prosedur kerja yang teratur dan sistematis, serta mengandung pemikiran bersifat penjelasan berikut saran yang digunakan untuk mempresentasikan suatu hal.³⁶ Menurut bock dalam “*Getting It Right : R&D Methods in Science and Engineering*” dalam bukunya Nusa Putra menjelaskan pengertian pengembangan: “*Development is a process that applies knowledge to create new device on effect*”.³⁷ Model pengembangan merupakan dasar yang digunakan untuk pengembangan produk yang akan dihasilkan. Model

³⁵ Hanafi, Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan, (Banten: UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, 2017), hlm. 130-131

³⁶ Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Disain Pembelajaran: Instructional Design Principles*, (Jakarta: Kencana, 2008), hlm.33

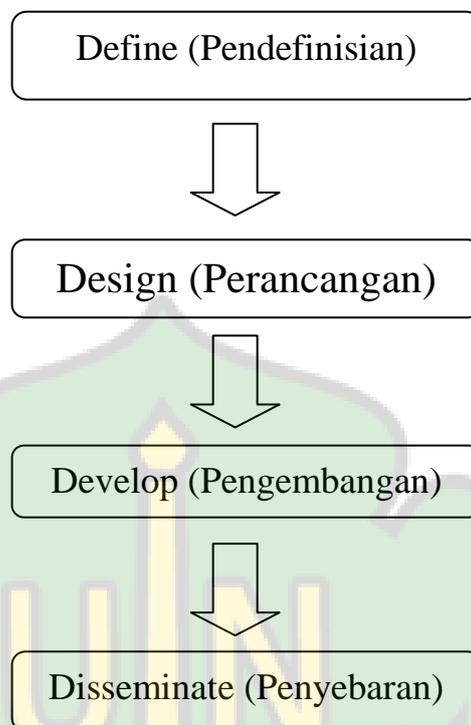
³⁷ Nusa Putra, *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*, (Jakarta: Raja Gravindo Persada, 2012), hlm.68

pengembangan yang efektif menuntut kesesuaian antara pendekatan yang digunakan dengan produk yang akan dihasilkan.

Penelitian pengembangan menurut Van Den Akker (1999) berdasarkan pada dua tujuan, yakni (1) pengembangan untuk mendapatkan prototipe produk, (2) perumusan saran-saran metodologis untuk pendesainan dan evaluasi prototipe tersebut. Sedangkan tujuan dilaksanakannya penelitian ini ialah untuk mengembangkan bahan ajar berbasis model *Picture and Picture* dan media *Puzzle* kelas IV MI.

Model pengembangan yang akan direncanakan dalam penelitian ini mengikuti alur dari Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974.). Model pengembangan 4-D tahap utama yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4-P, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.³⁸ Penerapan langkah utama dalam penelitian tidak hanya merunut versi asli tetapi disesuaikan dengan karakteristik subjek dan tempat asal *examinee*. Di samping itu model yang akan diikuti akan disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan di lapangan. Berikut Gambar 3.1 alur utama model pengembangan Thiagarajan, Semmel, & Semmel.

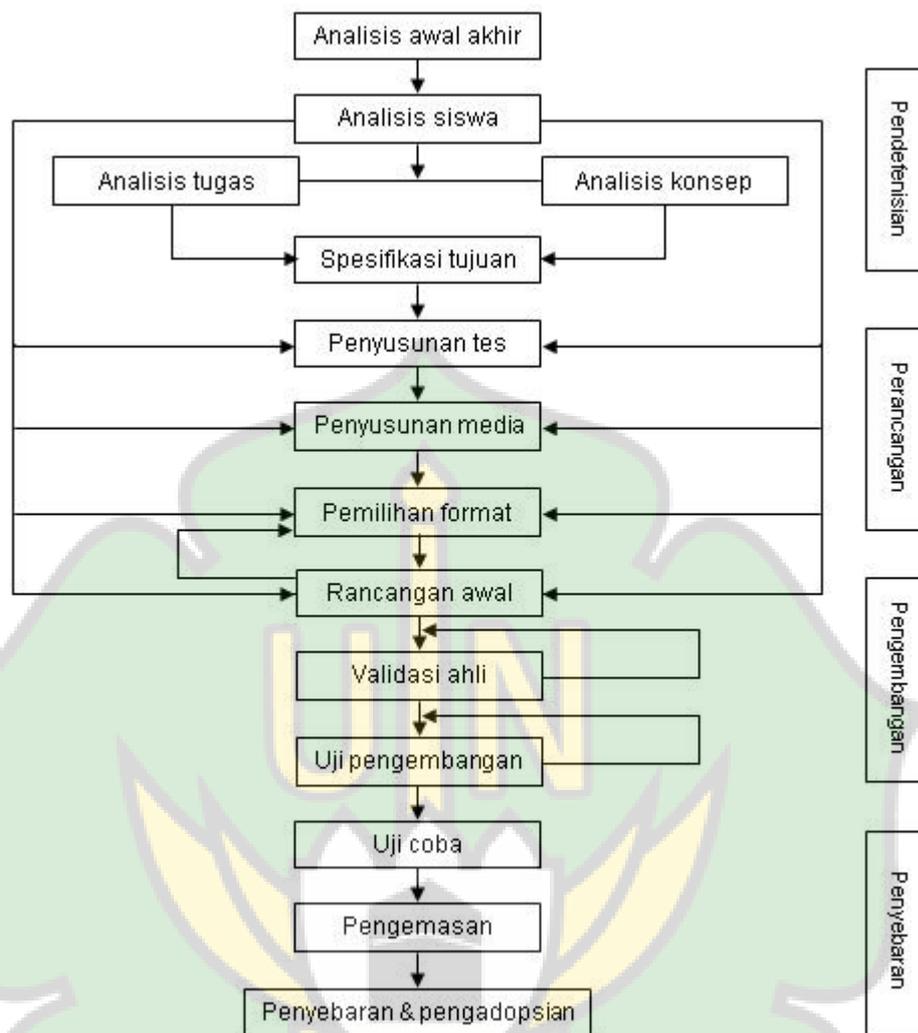
³⁸ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif—Progresif*, (Jakarta: kencana Prenada media group, 2010), hlm.189



Gambar 3.1 Alur model pengembangan Thiagarajan dkk.

B. Prosedur Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2012: 407) Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model 4-D (Four D Models) menurut Thiagarajani. Hal ini meliputi 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop) dan diseminasi (disseminate) yang dapat dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 3. Model pengembangan sistem pembelajaran 4-D

(Sumber: Diadaptasi dari Thiagarajan 1974: 6-9)

1. Tahap pendefinisian (*define*)

Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini dibagi menjadi beberapa langkah yaitu:

a) Analisis Awal (*Front-end Analysis*)

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam pengembangan Bahan Ajar. Pada tahap ini dimunculkan fakta-fakta dan alternatif penyelesaian sehingga memudahkan untuk menentukan langkah awal dalam pengembangan bahan ajar berbasis model *Picture and Picture* dan media *Puzzle* yang sesuai untuk dikembangkan.

b) Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Analisis peserta didik sangat penting dilakukan pada awal perencanaan. Analisis peserta didik dilakukan dengan cara mengamati karakteristik peserta didik. Analisis ini dilakukan dengan mempertimbangkan ciri, kemampuan, dan pengalaman peserta didik, baik sebagai kelompok maupun individu. Analisis peserta didik meliputi karakteristik kemampuan akademik, usia, dan motivasi terhadap mata pelajaran.

c) Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas utama yang akan dilakukan oleh peserta didik. Analisis tugas terdiri dari analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) terkait materi yang akan dikembangkan melalui Bahan Ajar.

d) Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi materi dalam Bahan Ajar yang dikembangkan. Analisis konsep dibuat dalam peta konsep pembelajaran yang nantinya digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi tertentu, dengan

cara mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis bagian-bagian utama materi pembelajaran.

e) Analisis Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran yang didasarkan atas analisis materi dan analisis kurikulum. Dengan menuliskan tujuan pembelajaran, peneliti dapat mengetahui kajian apa saja yang akan ditampilkan dalam bahan ajar, menentukan kisi-kisi soal, dan akhirnya menentukan seberapa besar tujuan pembelajaran yang tercapai.

2. Tahap Perancangan (*design*)

Setelah mendapatkan permasalahan dari tahap pendefinisian, selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu Bahan Ajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran Tematik. Tahap perancangan ini meliputi:

a. Penyusunan Tes (*criterion-test construction*)

Penyusunan tes instrumen berdasarkan penyusunan tujuan pembelajaran yang menjadi tolak ukur kemampuan peserta didik berupa produk, proses, psikomotor selama dan setelah kegiatan pembelajaran.

b. Pemilihan Media (*media selection*)

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media dipilih untuk menyesuaikan analisis peserta didik, analisis konsep dan analisis tugas, karakteristik target pengguna, serta rencana penyebaran dengan

atribut yang bervariasi dari media yang berbeda-beda. Hal ini berguna untuk membantu peserta didik dalam pencapaian kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diharapkan.

c. Pemilihan Format (*format selection*)

Pemilihan format dilakukan pada langkah awal. Pemilihan format dilakukan agar format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran. Pemilihan bentuk penyajian disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Pemilihan format dalam pengembangan dimaksudkan dengan mendesain isi pembelajaran, pemilihan pendekatan, dan sumber belajar, mengorganisasikan dan merencanakan bahan ajar, membuat desain bahan ajar. yang meliputi desain layout, gambar, dan tulisan.

d. Desain Awal (*initial design*)

Desain awal (*initial design*) yaitu rancangan bahan ajar yang telah dibuat oleh peneliti kemudian diberi masukan oleh dosen pembimbing, Masukan dari dosen pembimbing akan digunakan untuk memperbaiki bahan ajar sebelum dilakukan produksi. Kemudian melakukan revisi setelah mendapatkan saran perbaikan bahan ajar dari dosen pembimbing dan nantinya rancangan ini akan dilakukan tahap validasi. Rancangan ini berupa draft dari bahan ajar.

3. Tahap Pengembangan (*develop*)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli dan uji coba kepada peserta didik. Terdapat dua langkah dalam tahapan ini yaitu sebagai berikut:

a. Validasi Ahli (*expert appraisal*)

Validasi ahli ini berfungsi untuk memvalidasi konten materi IPA dan Bahasa Indonesia dalam bahan ajar sebelum dilakukan uji coba dan hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk awal. Bahan ajar yang telah disusun kemudian akan dinilai oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media, sehingga dapat diketahui apakah bahan ajar tersebut layak diterapkan atau tidak. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan bahan ajar yang dikembangkan. Setelah draf I divalidasi dan direvisi, maka dihasilkan draf II. Draft II selanjutnya akan diujikan kepada peserta didik dalam tahap uji coba lapangan terbatas.

b. Uji Coba Produk (*development testing*)

Setelah dilakukan validasi ahli kemudian dilakukan uji coba lapangan terbatas untuk mengetahui hasil penerapan bahan ajar dalam pembelajaran di kelas, meliputi pengukuran motivasi belajar peserta didik, dan pengukuran hasil belajar peserta didik. Hasil yang diperoleh dari tahap ini berupa bahan ajar yang telah direvisi.

4. Tahap Diseminasi (*diseminate*)

Setelah uji coba terbatas dan instrumen telah direvisi, tahap selanjutnya adalah tahap diseminasi. Tujuan dari tahap ini adalah menyebarluaskan bahan ajar. Pada penelitian ini hanya dilakukan diseminasi terbatas, yaitu dengan menyebarluaskan dan mempromosikan produk akhir bahan ajar secara terbatas kepada guru MIN 40 Aceh Besar.

C. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di MIN 40 Aceh Besar. Penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah penguji ahli (*expert review*), yaitu ahli media dan ahli materi yang masing-masing dilakukan oleh dua dosen Universitas UIN Ar-Raniry yang mampu di bidangnya dan guru Wali Kelas IV di MIN 40 Aceh Besar yang ahli dalam bidang pembelajaran tematik. Penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Validasi Media

Validasi media digunakan untuk memeriksa valid (sah) atau tidaknya bahan ajar berbasis model *Picture and Picture* dan media *Puzzle*, dengan menyerahkan lembar validasi media kepada validator (ahli media) beserta bahan ajar berbasis model *Picture and Picture* dan media *Puzzle*.

2. Validasi Materi

Validasi media digunakan untuk memeriksa valid (sah) atau tidaknya materi didalam bahan ajar berbasis model *Picture and Picture* dan media *Puzzle*,

dengan cara menyerahkan lembar validasi materi kepada validator (ahli materi) beserta materi di dalam bahan ajar berbasis model *Picture and Picture* dan media *Puzzle*.

3. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap bahan ajar berbasis model *Picture and Picture* dan media *Puzzle*, dengan cara menyerahkan lembar angket kepada mahasiswa program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Ar-Raniry.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan pada saat kegiatan pengumpulan data.³⁹ Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi yang telah divalidkan oleh dosen pembimbing Lembar validasi yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

a. Lembar Validasi Media

Lembar validasi media yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar-lembar penelitian terhadap bahan ajar berbasis model *Picture and Picture* dan media *Puzzle* meliputi aspek kegunaan, kualitas teks, tampilan, dan kebahasaan.

b. Lembar Validasi Materi

Lembar validasi materi yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar-lembar penelitian terhadap materi pembelajaran tematik berbasis *Picture*

³⁹ Sudarwan Danin dan Darwis, *Metode Penelitian Kebidanan: Prosedur, Kebijakan dan Etik*, (Jakarta: EGC, 2003), h. 213.

and Picture dan media *Puzzle* meliputi aspek kegunaan, kualitas teks, tampilan, dan kebahasaan.

c. Lembar Angket

Lembar angket yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar penilaian yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap bahan ajar berbasis model *Picture and Picture* dan media *Puzzle*, lembar angket penilaian berupa aspek motivasi belajar, efektifitas bahan ajar dan kebahasaan.

G. Teknik Analisis Data

Setelah data yang dilakukan semua terkumpul maka langkah selanjutnya adalah analisis terhadap semua data yang diperoleh selama penelitian. Teknik analisis data pada penelitian ini berupa data deskriptif untuk mendapat angka rata-rata presentase. Tujuan analisis data adalah menjawab permasalahan penelitian yang telah dirumuskan. Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk validasi bahan ajar berbasis model *Picture and Picture* dan media *Puzzle* sebagai berikut:

1. Analisis Data Hasil Validasi Bahan Ajar

Data-data yang diperoleh melalui prosedur R&D yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini. Data yang terkumpul adalah data kualitatif dan kuantitatif melalui analisis produk bahan ajar. Data kualitatif berupa saran, kritik, komentar, dan jawaban tertulis dari pernyataan dengan para ahli. Data kualitatif

akan dideskripsikan sendiri oleh peneliti, sedangkan data kuantitatif diolah dengan bantuan beberapa rumus agar lebih mudah disajikan kepada orang lain. Data kuantitatif yang digunakan untuk validasi data mengacu pada 4 kriteria penilaian, sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Validasi

No	Kriteria	Poin	Artinya
1.	Sangat Valid	4	Apabila penilaian sangat baik/sangat sesuai dengan pernyataan
2.	Valid	3	Apabila penilaian baik/sesuai dengan pernyataan
3.	Kurang Valid	2	Apabila penilaian kurang baik/kurang sesuai
4.	Tidak Valid	1	Apabila penilaian sangat kurang baik/sangat kurang sesuai dengan pernyataan

Selanjutnya, data yang diperoleh dengan melalui instrumen pengumpulan data yang telah dibahas sebelumnya dengan menggunakan teknik analisis dan persentase sesuai rumus yang telah ditentukan, sebagai berikut:

- 1) Menghitung skor rata-rata dari setiap aspek dapat menggunakan persamaan.⁴⁰

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

⁴⁰ Heni Setyawati, *Perkembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa*, Bioedukasi, 15 (1), April 2017, hal. 34.

- X = Skor rata-rata penilaian oleh ahli
 $\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh dari ahli
 N = Jumlah pertanyaan

2) Analisis data angket validasi

Mengubah skor rata-rata yang diperoleh menjadi nilai dengan kriteria. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui kualitas terhadap kelayakan produk pengembangan bahan ajar yang dianalisis secara deskriptif. Dengan menggunakan rumus presentase sebagai berikut:

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\text{Rata-rata keseluruhan aspek}}{\text{Skala tertinggi penilaian}} \times 100\%$$

Picture and picture dan media *puzzle* sebagai penentuan tingkat kevalidan dan revisi produk seperti pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Kualitas Bahan Ajar

No	Nilai	kriteria	Keputusan
1.	$81,25 < x \leq 100$	Sangat layak	Apabila semua item pada unsur yang dinilai sangat sesuai dan tidak ada kekurangan dengan bahan ajar sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar peserta didik.
2.	$62,50 < x \leq 81,25$	Layak	Apabila semua item yang dinilai sesuai, meskipun ada sedikit kekurangan dan perlu adanya pembenaran dengan produk bahan ajar, namun tetap dapat digunakan sebagai bahan ajar peserta didik

3.	$43,75 < x \leq 62,50$	Kurang layak	Apabila semua item pada unsur yang dinilai kurang sesuai, ada sedikit kekurangan dan/atau banyak dengan produk ini, sehingga perlu pembenaran agar dapat digunakan sebagai bahan ajar.
4.	$25,00 < x \leq 43,75$	Tidak layak	Apabila semua item pada unsur yang dinilai tidak sesuai dan ada kekurangan dengan produk ini, sehingga sangat dibutuhkan pembenaran agar dapat digunakan sebagai bahan ajar.

Sumber: Sujarwo (2006)



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

a. Analisis Awal

Peserta didik tingkat sekolah dasar termotivasi untuk belajar dengan memanfaatkan gambar. Pembelajaran secara virtual akan menanamkan kognitif peserta didik dan juga mengasah keterampilannya. Pembelajaran secara virtual memberikan efek ingatan jangka panjang bagi peserta didik.

b. Analisis Peserta didik

Peserta didik SD masih rentang dalam belajar untuk menumbuhkan minat peserta didik pembelajaran dengan model *picture and picture* dinilai tepat sembari belajar dan bermain. Model ini memanfaatkan media gambar dalam menerangkan sebuah pembelajaran agar peserta didik aktif selama pembelajaran berlangsung. Guru harus menyiapkan bahan ajar yang tepat dalam menyalurkan pengetahuannya. Bahan ajar dalam penelitian ini memanfaatkan media *puzzle* atau potongan-potongan gambar yang dapat disusun dengan langkah-langkah model *picture and picture*.

c. Analisis Tugas

Bahan ajar disusun sesuai dengan tuntutan Kompetensi Inti (KI). Isi KI 3 dalam mengembangkan kognitif peserta didik, yaitu “Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya

berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain”. Sedangkan KI 4 ditujukan dalam mengembangkan keterampilan peserta didik, yaitu “Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis, dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia”. Bahan ajar penelitian ini mengintegrasikan KI dari subtema 1 Aku dan Cita-Citaku bagian dari tema 6 kedalam kompetensi dasar (KD) 3.2 dan 4.2 pada bidang materi Bahasa Indonesia dan IPA.

Materi Bahasa Indonesia KD 3.2 yaitu “Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan” dan KD 4.2 yaitu “Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri”. Sedangkan bidang IPA KD 3.2 yaitu “Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya” dan KD 4.2 yaitu “Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya”.

d. Analisis Konsep

Konsep yang digunakan dalam bahan ajar ini disesuaikan dengan KD dan subtema yang diberikan. Pengembangan bahan ajar berdasarkan pembelajaran Bahasa Indonesia dalam subtema 1 mengarahkan peserta didik untuk mempelajari puisi puisi dan menyusun puisi berdasarkan gambar. Namun pengembangan bahan ajar berdasarkan pembelajaran IPA dalam subtema 1 mengarahkan peserta

didik untuk mempelajari materi siklus pada hewan dan menyusun *puzzle* dari siklus hidup hewan.

2. Tahap Perancangan (*design*)

Setelah mengetahui permasalahan yang diuraikan pada tahap pendefinisian. Bahan ajar akan disusun sesuai dengan tema yang ditentukan sebelumnya. Adapun desain komponen-komponen bahan ajar yang disusun berdasarkan uraian pada tahapan pendefinisian, yaitu:

a. Halaman sampul

Halaman sampul menunjukkan judul mata pelajaran yaitu tema, mata pelajaran, kelas, semester, nama penyusun.



Sebelum (a)

Sesudah (b)

Gambar 4.1 Halaman sampul

Terdapat perbedaan sebelum dan sesudah revisi sesuai dengan instruksi validator. Bentuk revision tersebut adalah pengontrasan gambar dengan pengwarnaan yang baik agar peserta didik tertarik dalam belajar.

b. Kata Pengantar

Kata Pengantar pada Bahan Ajar Subtema 1 berisikan ucapan terima kasih kepada pihak yang telah berkontribusi terhadap proses penyusunan bahan ajar



Penulis

Gambar 4.2 Kata Pengantar

c. Daftar Isi

Susunan dari daftar isi menjelaskan petunjuk pokok isi bahan ajar yang dilengkapi nomor halaman.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
PANDUAN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR.....	v
PEMETAAN KOMPETENSI DASAR.....	vii
 PEMBELAJARAN 1	
A. Kompetensi Inti.....	1
B. Kompetensi Dasar dan Indikator.....	1
C. Materi Pembelajaran.....	2
D. LKPD	9
E. Langkah-langkah Kegiatan	10
 PEMBELAJARAN II	
A. Kompetensi Inti.....	15
B. Kompetensi Dasar dan Indikator.....	15
C. Materi Pembelajaran.....	15
D. LKPD	23
E. Langkah-langkah Kegiatan	24
 DAFTAR PUSTAKA	 35
GLOSARIUM.....	36
RPP	37
MEDIA PUZZLE.....	48
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	51

AR-RANIRY

Gambar 4.3 Daftar Isi

d. Panduan Penggunaan Bahan Ajar

Panduan penggunaan bahan ajar merupakan petunjuk yang menjelaskan kepada guru maupun peserta didik dalam menggunakan bahan ajar, sehingga pengguna dengan mudah memahami proses dan tujuan bahan ajar. Kelancaran

penggunaan bahan ajar memberikan dampak yang baik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

PANDUAN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR

A. Bagi Guru

Agar guru berhasil membimbing dan menuntun peserta didik untuk memahami materi dan melaksanakan kegiatan-kegiatan yang terdapat dalam LKPD ini, maka ikutilah petunjuk berikut ini:

1. Bacalah doa terlebih dahulu agar diberikan kemudahan dan kelancaran oleh Allah SWT dalam membimbing dan menuntun peserta didik
2. Berikan apersepsi dan pemahaman awal kepada peserta didik diawal pembelajaran
3. Berikan bimbingan kepada peserta didik dalam proses belajar
4. Menjadi fasilitator bagi para peserta didik
5. Membantu peserta didik dalam memecahkan masalah
6. Melakukan evaluasi dan refleksi

B. Bagi Peserta Didik

Agar peserta didik berhasil dalam menguasai materi dan melaksanakan kegiatan-kegiatan yang ada dalam LKPD itu, dan mampu menerapkan ilmu yang diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari maka ikutilah petunjuk berikut dengna benar, yaitu:

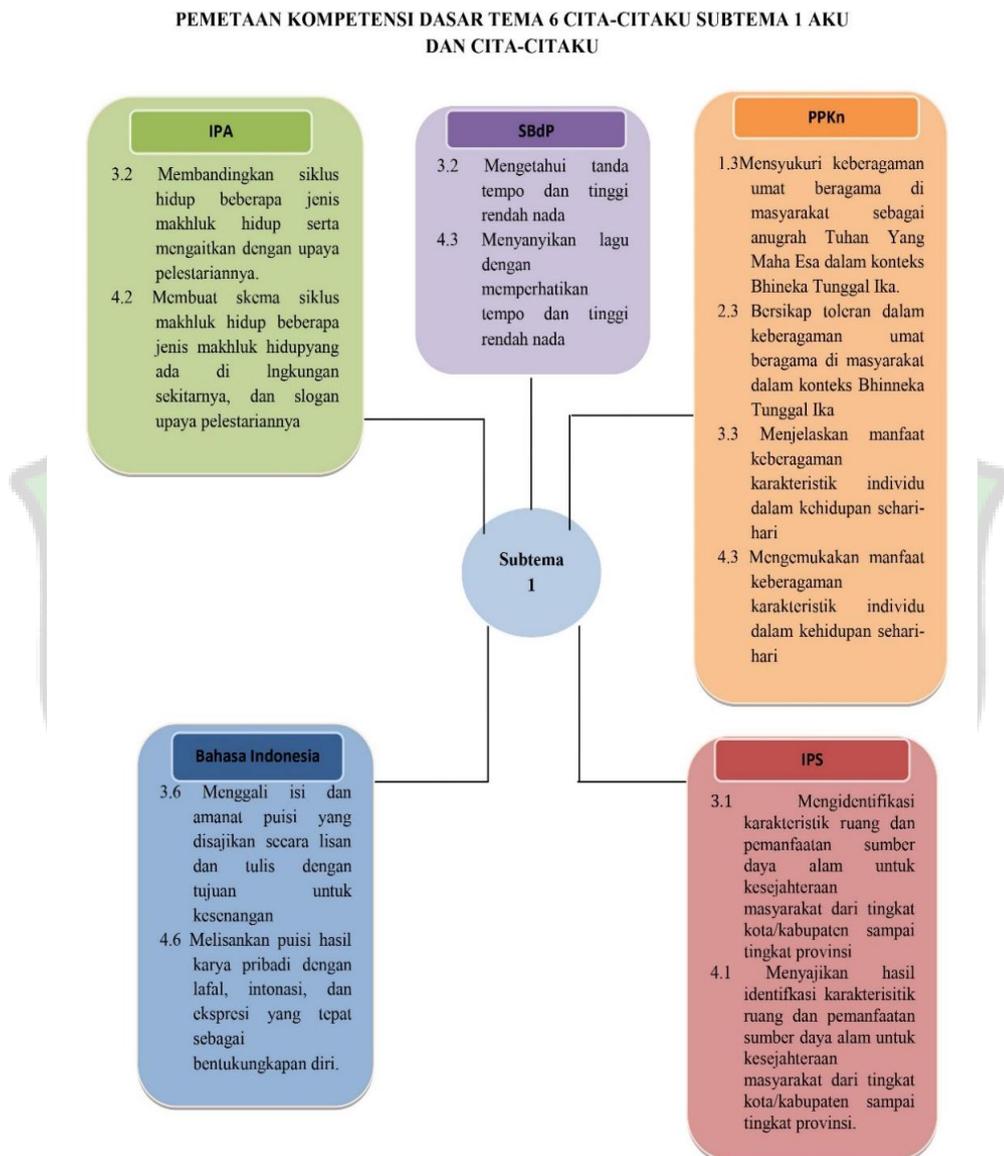
- a. Sebelum memulai kegiatan maka awali belajar dengan membaca do'a
- b. Niatkanlah belajar untuk menuntut ilmu *lillahi ta'ala*
- c. Bacalah bahan bacaan atau materi yang terdapat dalam LKPD dengan seksama
- d. Berdiskusilah dengan mengerjakan LKPD bersama seluruh anggota kelompokmu dan bertanyalah kepada guru jika ada hal yang tidak dimengerti selama mengerjakan LKPD
- e. Lakukanlah setiap kegiatan yang ada dalam LKPD dengan bersungguh-sungguh
- f. Utamakan sikap jujur, disiplin, bertanggung jawab, bekerja sama dan saling tolong-menolong

Gambar 4.4 Panduan Penggunaan Bahan Ajar

e. Pemetaan Kompetensi Dasar

Peta kompetensi dasar merupakan kerangka yang menunjukkan gambaran mengenai pokok-pokok materi berdasarkan tuntutan KD yang terdapat dalam tema. Tema pada penelitian ini menggunakan Tema 6 Cita-citaku pada Gambar 4.5 yang diuraikan berdasarkan Kompetensi Dasar kognitif dan psikomotorik.

Adapun bahan ajar dalam penelitian ini disesuaikan dengan model *picture and picture* berbasis media *puzzle* dengan menggunakan subtema Aku dan Cita-citaku pada Gambar 4.6.



Gambar 4.5 Peta Konsep Tema 6

PEMETAAN KOMPETENSI DASAR SUBTEMA 1 AKU DAN CITA-CITAKU

PEMBELAJARAN 1



Gambar 4.6 Pemetaan Kompetensi Dasar Subtema 1 Aku dan Cita-citaku

Pada Tema 6 Cita-Citaku terdapat pembelajaran PPKn, Seni Budaya dan Prakarya, IPA, Bahasa Indonesia, dan IPS yang diuraikan kedalam KD kognitif dan KD Psikomotorik. Keseluruhan pembelajaran ini merupakan uraian dari tema 6 yang dalam menumbuh kembangkan cita-cita generasi. Kemudian peneliti memilah materi yang tepat untuk bahan ajar sesuai dengan model *picture and picture* dengan bantuan media *puzzle* yaitu Bahasa Indonesia dan IPA. Materi yang dituntut dalam pembelajaran IPA yaitu KD 3.2 materi siklus makhluk hidup dan KD 4.2 skema siklus makhluk yang akan dijelaskan dalam media *puzzle*. Materi yang dituntut dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu KD 3.2 mengenali puisi dan amanat puisi dan KD 4.2 membuat puisi dari susunan gambar yang diberikan.

f. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti adalah kualitas yang harus dimiliki peserta didik melalui pembelajaran yang diorganisasikan selama proses pembelajaran aktif. Kompetensi inti berperan sebagai landasan pengembangan KD. Uraian KD pada subtema 1 Aku dan Cita-Citaku harus berlandaskan pada uraian kompetensi inti yang dikeluarkan pemerintah.

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menghargai, dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis, dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Gambar 4.7 Kompetensi Inti

g. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi dasar adalah acuan dalam mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran dan standar kompetensi lulusan (SKL) untuk penilaian. SKL disusun dari aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dicapai peserta didik. KD dirumuskan berdasarkan karakteristik peserta didik, kemampuan awal dan ciri mata pelajaran. Indikator adalah suatu acuan dalam mengukur pencapaian kompetensi dasar dari aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap yang ditandai dengan perubahan perilaku peserta didik. KD yang digunakan

dalam bahan ajar disesuaikan dengan karakter subtema pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPA, sedangkan indikator disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, model pembelajaran dan media yang digunakan tidak terlepas dari acuan KD.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan	3.1.1 Mengidentifikasi ciri-ciri puisi dengan benar 3.1.2 Menguraikan ciri-ciri puisi dengan benar
4.1 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri	4.1.1 Menyajikan hasil pengamatan tentang ciri-ciri puisi secara terperinci 4.1.2 Membacakan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.

IPA

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.	3.2.1 Mengidentifikasi siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya dengan baik. 3.2.2 Menunjukkan siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya dengan baik
4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada dilingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.	4.2.1 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada dilingkungan sekitarnya dengan benar 4.2.2 Mendeskripsikan skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada dilingkungan sekitarnya dengan benar

Gambar 4.8 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran Subtema 1

Pada gambar jelas menunjukkan perbedaan kedua pembelajaran dalam subtema 1 Aku dan Cita-citaku. Pembelajaran Bahasa Indonesia menguraikan tema tersebut melalui kompetensi dasar pengetahuan yaitu mengenal puisi dan amanat puisi, sedangkan KD keterampilan membuat sebuah puisi dan membacaknya. Berbeda halnya dengan pembelajaran IPA, menggambarkan subtema melalui siklus makhluk hidup dan membuat skema siklus tersebut. Hal ini menunjukkan KD dan indicator disusun sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran, karakteristik peserta didik dan media yang digunakan.

h. Uraian Konsep

Uraian konsep adalah suatu representasi abstrak dan umum mengenai suatu pembelajaran yang menjelaskan suatu benda, gagasan dan peristiwa. Berikut gambar uraian konsep yang terdapat dalam bahan ajar, yaitu:

C. Uraian Konsep

Uraian konsep adalah suatu representasi abstrak dan umum tentang sesuatu yang bertujuan menjelaskan suatu benda, gagasan dan peristiwa. Nah berikut ini adalah uraian konsep gagasan materi yang akan dipelajari.

Sesuai dengan Tema 6 (cita-citaku) Subtema 1 (aku dan cita-citaku) dan pembelajaran 1 (Mengidentifikasi makhluk hidup yang ada disekitarnya). Yang terdiri dari 2 mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia dan IPA, materi pembelajarannya yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang ciri-ciri puisi sedangkan IPA tentang siklus hidup makhluk hidup.

Gambar 4.9 Uraian Konsep

i. Materi

Materi merupakan uraian pengetahuan mengenai isi suatu mata pelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Uraian materi disusun dalam bahan ajar ini berdasarkan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA.

1) Materi Bahasa Indonesia

Uraian materi Bahasa Indonesia mengenai Puisi diantaranya adalah pengertian puisi, ciri-ciri puisi, jenis-jenis puisi, ciri-ciri puisi lama dan baru, cara penulisan puisi, serta unsur-unsur puisi.

Materi Bahasa Indonesia : Ciri-Ciri Puisi

a. Puisi

1. Pengertian Puisi



**Tahukah kalian apa itu puisi??
Ayo dibaca & dipahami
penjelasan dibawah ini !!!**

Puisi merupakan salah satu bentuk karya sastra yang diwujudkan dengan kata-kata indah dan bermakna dalam.¹ Puisi adalah sebuah karya sastra yang mengandung unsur irama, ritma, diksi, lirik dan menggunakan kata kiasan dalam setiap baitnya untuk menciptakan estetika bahasa yang padu.

2. Ciri-Ciri Puisi

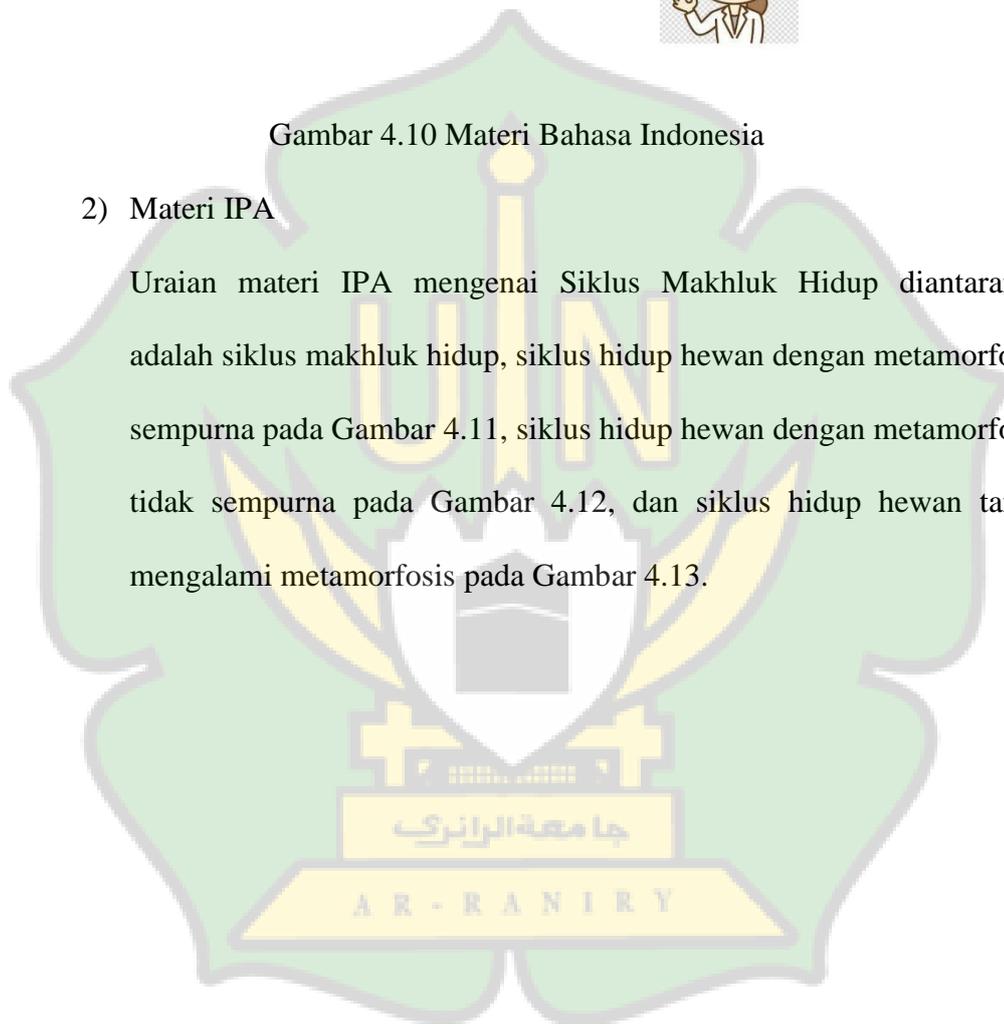
Di bawah ini akan dijelaskan ciri-ciri puisi secara umum serta ciri-ciri puisi lama dan puisi baru. Selain itu akan dibahas mengenai unsur-unsur puisi dan struktur puisi beserta pengertiannya.



Gambar 4.10 Materi Bahasa Indonesia

2) Materi IPA

Uraian materi IPA mengenai Siklus Makhluk Hidup diantaranya adalah siklus makhluk hidup, siklus hidup hewan dengan metamorfosis sempurna pada Gambar 4.11, siklus hidup hewan dengan metamorfosis tidak sempurna pada Gambar 4.12, dan siklus hidup hewan tanpa mengalami metamorfosis pada Gambar 4.13.



❖ Siklus Hidup Hewan dengan Metamorfosis

1. Metamorfosis Sempurna

Metamorfosis sempurna adalah proses perubahan bentuk tubuh hewan dari kecil hingga dewasa. Hewan serangga yang mengalami metamorfosis sempurna mengalami empat tahap. dalam siklus hidupnya yaitu tahap: **telur --- larva --- pupa (kepompong) --- dewasa (imago)**. Contohnya, kupu-kupu, nyamuk, lalat, katak dan semut. Tahukah Anda darimana asal kupu-kupu dan nyamuk? Mari kita pelajari siklus hidup kupu-kupu, nyamuk, dan lalat berikut ini.

➤ Siklus Hidup Kupu-Kupu

Kupu-kupu merupakan salah satu jenis serangga yang biasa kita temui di taman-taman. Sayangnya sangat indah dan berwarna-warni membuat taman lebih menarik. Siapapun pasti akan kagum melihat keindahan kupu-kupu.

Apa yang dilakukan kupu-kupu tersebut? Ia hinggap dari satu bunga ke bunga lainnya untuk mencari makan dengan cara mengisap sari madu (nektar) dari dasar bunga. Selain itu, tanpa sengaja kupu-kupu yang mengisap sari madu mampu membantu membawa serbuk sari pada kepala putik sebuah bunga sehingga terjadi penyerbukan. Darimanakah kupu-kupu berasal? Anda pasti pernah melihat ulat bukan? Adakah hubungan antara ulat dengan kupu-kupu? Anda akan memperoleh jawabannya pada pembahasan berikut ini.

Gambar 4.11. Materi Siklus Hidup Hewan dengan Metamorfosis Sempurna

2. Metamorfosis Tidak Sempurna

Metamorfosis tidak sempurna (tidak lengkap), adalah proses perubahan bentuk hewan yang saat lahir tidak berbeda bentuknya dengan saat hewan tersebut dewasa. Hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna bentuk hewan muda mirip dengan induknya, tetapi ada bagian-bagian tubuh yang belum terbentuk, misalnya sayap. Metamorfosis tidak sempurna terjadi pada serangga seperti kecoa, capung, jangkrik, belalang, semut, dan capung.

Hewan-hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna tidak mengalami tahap larva dan pupa (kepompong). Tahap metamorfosis tidak sempurna yaitu : **Telur – Nimfa – Dewasa.**

❖ Siklus Hidup Kecoa



Gambar. 3 Daur hidup makhluk hidup 2018
Sumber: <https://lifestyle.okezone.com>

Kecoa termasuk hewan serangga yang dapat kita temui di tempat-tempat yang kotor dan lembab seperti di tempat sampah. Pada kaki kecoa terdapat bakteri yang dapat menimbulkan penyakit. Kecoa adalah salah satu contoh hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna dalam hidupnya.

Gambar 4.12. Materi Siklus Hidup Hewan dengan Metamorfosis Tidak Sempurna

c. Siklus Hidup Hewan Tanpa Mengalami Metamorfosis

❖ Siklus Hidup Kucing

Beberapa hewan tidak bertelur tetapi berkembangbiak dengan cara beranak, misalnya kucing. Kucing merupakan contoh hewan yang tidak mengalami metamorfosi. Bayi kucing berada di



Gambar. 5 daur hidup makhluk hidup 2018

Sumber: <http://disvinahidayatur19.blogspot.com>

dalam perut induknya selama lebih kurang 3 bulan. Setelah itu, anak kucing lahir tetapi belum dapat bergerak dengan lincah dan makan sendiri.



Gambar. 5 Kucing menyusui

Sumber: <https://moeichan.wordpress.com>

Gambar 4.13. Materi Siklus Hidup Hewan Tidak Bermetamorfosis

j. Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar kerja peserta didik (LKPD) berisikan petunjuk bagi peserta didik dalam melaksanakan langkah-langkah kegiatan pembelajaran. LKPD dalam bahan ajar ini disusun berdasarkan materi Bahasa Indonesia dan IPA.

1) LKPD Bahasa Indonesia

LKPD dalam materi IPA menunjukkan langkah-langkah dalam menyusun ciri-ciri puisi. LKPD dalam bahan ajar ini menggunakan langkah-langkah model *picture and picture* berbantuan media *puzzle*. Tujuan dari LKPD dapat dilihat pada Gambar 4.14.

LKPD
(Lembar Kerja Peserta Didik)

Mata Pelajaran : BAHASA INDONESIA
 Kelas / Semester : IV/Genap
 Tema 6 : Cita-Citaku
 Subtema 1 : Aku dan Cita-Citaku
 Pembelajaran : 1 (Satu)
 Nama Kelompok :
 Anggot Kelompok : 1. 2.
 3. 4.
 5. 6.

NILAI

Tujuan Pembelajaran :

- Siswa dapat menyebutkan ciri-ciri puisi dengan benar
- Siswa dapat menyusun ciri-ciri puisi dengan benar

Petunjuk :

- Bacalah bismillah terlebih dahulu.
- Ikutilah langkah-langkah dibawah ini !

Gambar 4.14 LKPD Subtema Bahasa Indonesia

Sesuai dengan tujuan yang dipaparkan LKPD tersebut kegiatan yang tepat digunakan adalah dengan Menyusun gambar yang disediakan untuk membentuk bait-bait puisi. Bentuk kegiatan yang dilakukan dapat dilihat pada Gambar 4.15.

- Perhatikan baris-baris puisi dibawah ini dan Susunlah baris-baris puisi ini menjadi bait puisi! Kemudian tuliskanlah ditempat yang disediakan.



Gambar 4.15 Bentuk Kegiatan Subtema Bahasa Indonesia dalam LKPD

2) LKPD IPA

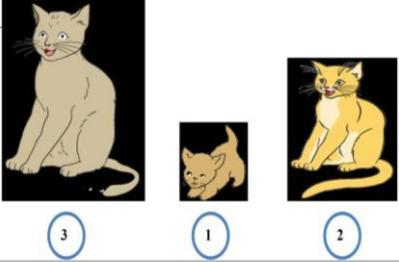
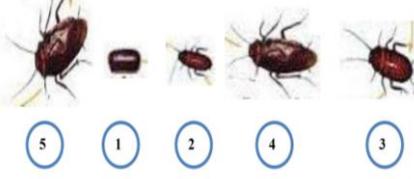
LKPD dalam materi IPA menunjukkan langkah-langkah dalam menyusun skema makhluk hidup. LKPD dalam bahan ajar ini langkah-langkah pembelajaran disesuaikan dengan model *picture and picture* berbantuan media *puzzle*. Tujuan dari LKPD dapat dilihat pada Gambar 4.16.

Kunci Jawaban LKPD Bahasa Indonesia

Nomor Soal	Jawaban
Langkah 3	<p>1. Iya saya menemukannya. Perhatikan baris berikut! Anganku (kata) melayang (kata) ke (kata) masa (kata) depan (kata) Aku (kata) ingin (kata) menjadi (kata) seorang (kata) guru (kata)</p> <p>Dari kata-kata diatas tersusun menjadi satu baris.</p> <p>2. Iya, saya menemukannya. Dari puisi diatas terdiri dari 8 baris yang terkumpul menjadi 2 bagian.</p> <p>3. Baris pertama : dePAN – guRU - dePAN – iLMU Baris kedua : ciTA – iLMU – saJA – citaKU</p> <p>Bunyi vokal adalah huruf hidup yang terdiri dari a, i, u, e, o, dan u. Pada soal yang diminta adalah kata terakhir dari setiap baris.</p> <p>4. Ya, saya menemukannya.</p> <p>Pada bagian pertama, akhir kata setiap baris terdiri dari huruf hidup a-u-a-u. Begitu pula pada bagian kedua, yaitu a-u-a-u. Sehingga, pada puisi di atas berpola a-b-a-b.</p>
Langkah 4	<p>5. Guru selalu membimbingku Guru mengajakku untuk maju Sungguh berjasa guruku Kuingin membalas jasmu</p>
Langkah 7	<p>6. Ciri-ciri puisi sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Penulisan puisi dituangkan dalam bentuk bait yang terdiri atas baris-baris, bukan bentuk paragraf seperti prosa dan dialog seperti pada naskah drama. b. Diksi yang digunakan dalam puisi biasanya bersifat kias, padat dan indah. c. Penggunaan majas sangat dominan dalam bahasa puisi.

Gambar 4.17 Kunci Jawaban LKPD Bahasa Indonesia

Kunci Jawaban LKPD IPA

Nomor soal	Jawaban	Langkah	2. Tahapan siklus hidup hewan sebagai berikut:
Langkah 3	 <p style="text-align: center;">3 1 2</p>	7	<p>a. Siklus hidup kucing siklus hidupnya dimulai dengan cara beranak bayi kucing berada diperut induknya selama 3 bulan, setelah itu kucing lahir tetapi belum dapat bergerak dengan lincih dan makan sendiri. Bayi kucing menyusui induknya dan dapat makan-makanan lain setelah berumur lebih satu bulan. Dari lahir sampai dewasa tubuh kucing tidak mengalami perubahan bentuk tetapi hanya ukuran tubuhnya saja yang berubah. Gerakannya semakin lincih dan sudah dapat mencari mangsa sendiri (Anak kucing – kucing muda – kucing dewasa).</p> <p>b. Siklus hidup kupu-kupu siklus hidupnya dimulai dari telur, telur kupu-kupu biasanya menempel dipermukaan daun. Telur kemudian menetas menjadi ulat, ulat itu akan makan dedaunan selama sehari-hari lama kelamaan ulat tumbuh semakin besar dan berhenti makan, setelah 15-20 hari, ulat mulai berubah menjadi kepompong (pupa) kepompong biasanya menggantung diranting tumbuhan atau didaun masa kepompong ini berlangsung selama sehari-hari. Jika telah sempurna daun cukup waktunya, kupu-kupu keluar dari kepompong tersebut dan menjadi kupu-kupu dewasa.</p> <p>c. Siklus hidup kecoa siklus hidupnya dimulai telur, setelah telur menetas akan menjadi nimfa, dari telur kecoa menetas menjadi nimfa perlu waktu 30-40 hari. Nimfa adalah tahapan tubuh hewan muda, nimfa pada kecoa memiliki bentuk tubuh hampir sama dengan kecoa dewasa. Tetapi ukuran nimfa lebih kecil dan belum memiliki sayap. Nimfa kemudian menjadi kecoa muda dan hampir menjadi kecoa dewasa. (telur – nimfa – (bayi kecoa – dewasa).</p>
	 <p style="text-align: center;">3 2 1 4</p>		
	 <p style="text-align: center;">5 1 2 4 3</p>		

Gambar 4.18 Kunci Jawaban LKPD IPA

l. Daftar Pustaka

Daftar Pustaka adalah sumber atau referensi yang digunakan dalam penulisan bahan ajar.

m. Glosarium

Glosarium adalah kumpulan istilah-istilah penting yang dilengkapi dengan pengertian atau materi yang terdapat dalam bahan ajar agar lebih mudah untuk dipahami.

n. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

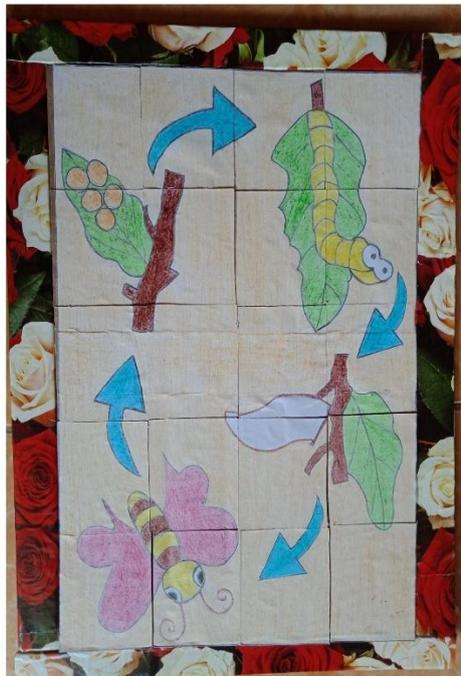
RPP merupakan rencana yang disusun berupa prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang

ditetapkan dalam silabus. RPP dalam penelitian ini dilakukan sebagai prosedur pembelajaran yang akan digunakan guru dalam menerapkan bahan ajar ini. Prosedur pembelajaran yang tersusun dalam RPP sudah disesuaikan dengan langkah-langkah pada model *picture and picture*.

o. Media *Puzzle*

Puzzle adalah kepingan tipis yang terdiri dari 2-3 atau lebih potongan yang terbuat dari kayu atau lempeng karton. Media *puzzle* merupakan permainan edukasi berupa potongan gambar karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Media *puzzle* dalam bahan ajar ini menguraikan siklus hewan yang mengalami metamorphosis dengan sempurna dan tidak sempurna serta siklus hewan yang tidak mengalami metamorphosis.

MEDIA GAMBAR
Daur Hidup Kupu-kupu



Sebelum (a)

MEDIA GAMBAR
Daur Hidup Kupu-kupu



Sesudah (b)

Gambar 4.19 Media *Puzzle* Siklus Hewan Metamorfosis Sempurna



Sebelum (a) Sesudah (b)
Gambar 4.20 Media *Puzzle* Siklus Hewan Metamorfosis Tidak Sempurna



Sebelum (a) Sesudah (b)
Gambar 4.21 Siklus Hewan Tidak Mengalami Metamorfosis

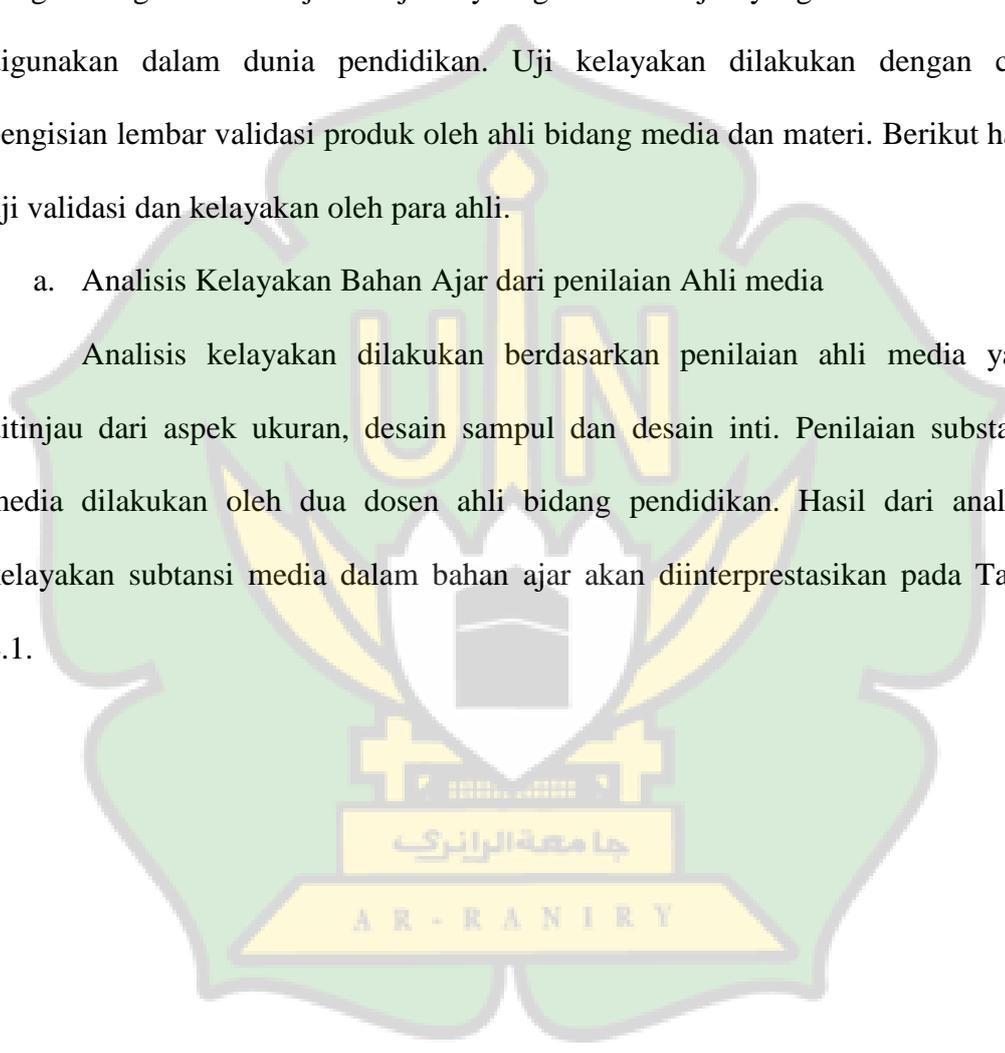
Pada media *puzzle* dibutuhkan revisi menurut validator berupa pengkontrasan gambar agar dapat memotivasi peserta didik dalam belajar saat menyusun potongan tersebut. Perbedaan sebelum dilakukan revisi warna cukup gelap yang dapat memberikan efek menurunnya minat peserta didik. Setelah dilakukan revisi warna gambar pada *puzzle* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli. Validasi produk dilakukan untuk memperoleh penilaian kelayakan produk, saran dan masukan dari para ahli pengembangan bahan ajar. Tujuannya agar bahan ajar yang dihasilkan dapat digunakan dalam dunia pendidikan. Uji kelayakan dilakukan dengan cara pengisian lembar validasi produk oleh ahli bidang media dan materi. Berikut hasil uji validasi dan kelayakan oleh para ahli.

a. Analisis Kelayakan Bahan Ajar dari penilaian Ahli media

Analisis kelayakan dilakukan berdasarkan penilaian ahli media yang ditinjau dari aspek ukuran, desain sampul dan desain inti. Penilaian substansi media dilakukan oleh dua dosen ahli bidang pendidikan. Hasil dari analisis kelayakan substansi media dalam bahan ajar akan diinterpretasikan pada Tabel 4.1.



Tabel 4.1 Hasil Penilaian Bahan Ajar oleh Ahli Media

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Penilaian		Skor	Jumlah	Rata-Rata	Persentase	Kelayakan
		I	II					
Ukuran	1	4	4	8	15	3.75	93.75%	Sangat Layak
	2	3	4	7				
Desain Sampul	3	3	4	7	26	3.25	81.25%	Sangat Layak
	3.a	4	3	7				
	3.b	3	3	6				
	4	3	3	6				
Desain isi	5	3	4	7	78	3.25	81.25%	Sangat Layak
	5.a	3	4	7				
	5.b	3	4	7				
	6	3	4	7				
	7	3	3	6				
	8	3	3	6				
	9	3	3	6				
	10	3	4	7				
	11	3	3	6				
	12	3	3	6				
	13	3	3	6				
14	3	4	7					
Jumlah		56	63	119	39,67	3,42	85,41%	Sangat Layak
Rata-Rata Seluruh Skor								Sangat Layak

(Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2020)

Keterangan:

Penilaian I : Rafidhah Hanum, M.Pd (ahli Bahasa Indonesia)

Penilaian II : Fanny Fajria, M.Pd (ahli IPA)

Hasil analisis kelayakan bahan ajar oleh ahli media secara keseluruhan menunjukkan media bahan ajar sangat layak digunakan oleh peserta didik ataupun guru selama proses pembelajaran dengan persentase sebesar 85,41%. Penilaian dari aspek ukuran bahan ajar menunjukkan persentase sebesar 93,75% dengan kriteria sangat layak. Penilaian dari aspek desain sampul dan isi sama-sama menunjukkan tingkat persentase sebesar 81,25% dengan kriteria sangat layak.

Berdasarkan jawaban dari para ahli media mengenai pertanyaan pendukung menunjukkan bahwa saran dalam mengembangkan media agar halaman sampul dibuat lebih kontras guna menarik minat belajar peserta didik, begitu juga dengan gambar yang dibuat oleh peneliti dapat diberikan pewarnaan yang lebih kontras. Kesimpulan dari ahli media adalah penggunaan bahan ajar berbasis model *picture and picture* dengan media *puzzle* dinilai tepat dengan revisi dari saran yang diberikan.

b. Analisis Kelayakan Bahan Ajar dari penilaian Ahli Materi

Analisis kelayakan dilakukan berdasarkan penilaian ahli materi yang ditinjau dari aspek isi materi, penyajian materi dan bahasa yang digunakan. Penilaian substansi materi dilakukan oleh dua dosen ahli bidang Pendidikan Bahasa Indonesia dan IPA. Hasil dari analisis kelayakan substansi materi dalam bahan ajar akan diinterpretasikan pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Bahan Ajar oleh Ahli Materi

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Penilaian		Skor	Jumlah	Rata-Rata	Persentase	Kelayakan
		I	II					
Isi	1	3	4	7	65	3,25	81,25%	Sangat Layak
	2	3	4	7				
	3	3	4	7				
	4	3	3	6				
	5	3	4	7				
	6	3	4	7				
	7	3	3	6				
	8	3	3	6				
	9	3	3	6				
	10	3	3	6				
Penyajian	1	3	3	6	47	2,94	73,5%	Layak
	2	3	3	6				
	3	3	3	6				
	4	1	4	5				
	5	3	3	6				
	6	3	3	6				
	7	3	3	6				
	8	3	3	6				
Kebahasaan	1	3	3	6	58	3,22	80,5%	Layak
	2	3	3	6				
	3	3	3	6				
	4	3	4	7				
	5	3	4	7				
	6	3	4	7				
	7	3	3	6				
	8	3	4	7				
	9	3	3	6				
Jumlah		79	91	170	56,67	3,14	78,41%	Layak
Rata-Rata Seluruh Skor								

(Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2020)

Keterangan:

Penilaian I : Rafidhah Hanum, M.Pd (ahli Bahasa Indonesia)

Penilaian II : Fanny Fajria, M.Pd (ahli IPA)

Hasil analisis kelayakan bahan ajar oleh ahli materi secara keseluruhan menunjukkan bahan ajar layak digunakan oleh peserta didik ataupun guru selama proses pembelajaran dengan persentase sebesar 78,41%. Aspek isi menunjukkan nilai kelayakan tertinggi dengan persentase sebesar 81,25% dan kriteria sangat layak. Selanjutnya diikuti oleh aspek bahasa dengan persentase sebesar 80,5% dan kriteria layak. Aspek yang menunjukkan nilai kelayakan rendah diperoleh dari aspek penyajian dengan persentase sebesar 73,5% dan kategori layak.

Berdasarkan jawaban dari ahli materi dalam pertanyaan pendukung menunjukkan bahwa penggunaan model *picture and picture* dan media *puzzle* dinilai tepat dalam bahan ajar ini, serta membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Kelebihan dari bahan ajar ini yaitu permainan edukasi dengan menggunakan gambar secara *puzzle* dapat menarik peserta didik untuk belajar, mengasah kata-kata dan mempermudah peserta didik dalam belajar membaca. Kekurangan dari bahan ajar ini jika guru kurang ahli dalam mengelola kelas ada kekhawatiran kelas akan kacau dan tidak kondusif. Saran dalam pengembangan bahan ajar ini adalah penambahan kunci jawaban.

4. Tahap Diseminasi (*disseminate*)

Setelah dilakukan uji kelayakan dan bahan ajar direvisi sesuai dengan saran para ahli media dan materi. Tahap ini adalah menyebarluaskan bahan ajar. Penyebaran bahan ajar dilakukan secara terbatas kepada 6 guru yang mengajar di MIN 40 Aceh Besar. Validitas dilakukan melalui penyebaran angket kepada guru yang diisi berdasarkan pendapat masing-masing setelah meninjau bahan ajar.

Analisis validitas bahan ajar berbasis model *picture and picture* menggunakan media *puzzle* dapat diinterpretasikan pada Tabel 4.3

Tabel 4.3 Data Hasil Penilaian Respon Guru

No	Kriteria Penilaian	Skor Respon Guru					
		I	II	III	IV	V	VI
1.	Adanya bahan ajar mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tematik kepada siswa	4	4	3	3	4	4
2.	Gambar dan ilustrasi dalam bahan ajar yang disajikan berdasarkan masalah sehari-hari dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa	4	3	3	2	4	4
3.	Petunjuk kegiatan-kegiatan dalam bahan ajar jelas sehingga mempermudah siswa melakukan semua kegiatan yang ada dalam LKPD	3	3	3	3	4	4
4.	Produk bahan ajar dapat memfasilitasi siswa untuk membangun pemahaman berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya	3	4	4	3	3	4
5.	Adanya bahan ajar berbasis <i>Picture and Picture</i> untuk pembelajaran tematik menjadi menarik dan menyenangkan	4	4	3	4	4	4

6.	Langkah-langkah yang disajikan dalam bahan ajar membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah diisyaratkan dalam indikator pencapaian kompetensi dasar	3	3	3	3	4	4
7.	Materi yang terdapat dalam bahan ajar berbasis <i>Picture and Picture</i> mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat berpikir siswa	4	4	3	3	4	4
8.	Bahan ajar berbasis <i>Picture and Picture</i> sangat berguna dalam menambah wawasan peserta didik serta dapat meningkatkan intensitas belajar siswa dalam pembelajaran tematik	4	4	4	3	4	4
9.	Bahan ajar menggunakan Bahasa yang komunikatif, sesuai dengan kedewasaansiswa, dan struktur kalimat yang jelas	3	3	4	4	4	4
10	Penggunaan bahan ajar sangat menarik sehingga sangat cocok digunakan di kelas	3	4	3	3	3	4
Jumlah skor perolehan		35	36	33	31	38	40
Persentase skor		87,5%	90%	82,5%	77,5%	95%	100%
Persentase skor rata-rata keseluruhan		88.75%					

(Sumber: Pengolahan Data, 2020)

Keterangan:

Responden I	= Zuraida S.Pd.I
Responden II	= Zahriani S.Pd.I
Responden III	= Mehram
Responden IV	= Dra. Ramiyana
Responden V	= Harniati
Responden VI	= Jauharah

Berdasarkan **Tabel 4.3** di atas membahas data hasil penilaian respon guru terhadap produk bahan ajar yang dikembangkan memperoleh persentase skor rata-rata keseluruhan mencapai 88,75%. Pada interval $81,25 < x \leq 100\%$ dengan keterangan skor mencapai 88,75%, artinya bahan ajar tersebut memiliki kriteria sangat valid/sangat layak sehingga bahan ajar ini dapat memudahkan, membantu, dan menjadi pedoman dalam proses pembelajaran. Namun ada beberapa masukan dari guru sehingga bahan ajar tematik berbasis *Picture and Picture* dan *Media Puzzle* pada bagian sampul halaman dan desain bahan ajar agar dibuat lebih menarik lagi, guna menjadi bahan ajar yang valid dan dapat digunakan di MIN 40 Aceh Besar. Hasil revisi produk bahan ajar dapat dilihat pada **Gambar 4.1**.

B. Pembahasan

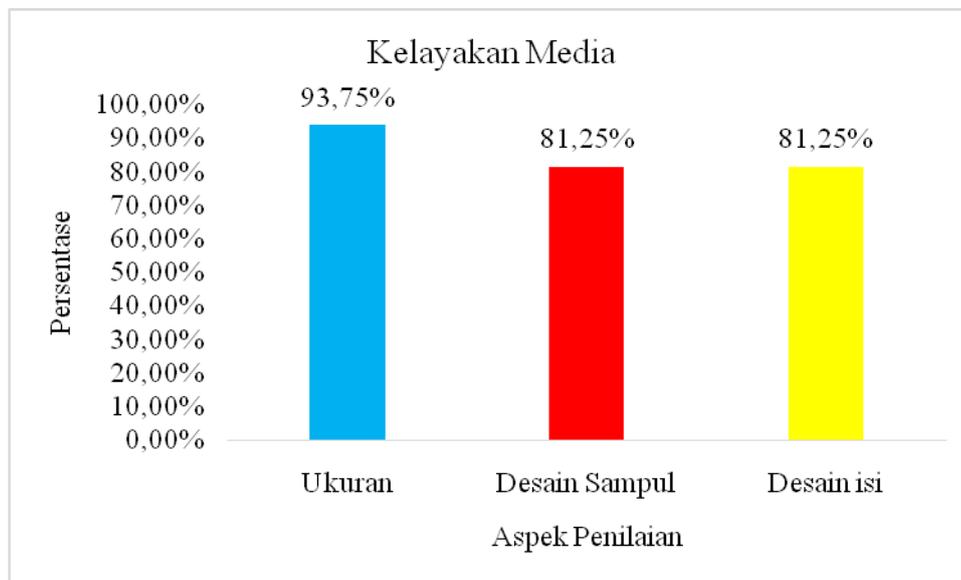
Penelitian *research and development* dengan desain pengembangan D-4 atau *Define, Design, Develop, dan Disseminate* dalam penelitian ini mengembangkan bahan ajar berbasis model *picture and picture* dengan bantuan

media *puzzle* pada subtema 1. Bahan ajar ini dilakukan dengan tahap pendefinisian, rancangan, pengembangan dan pendistribusian. Pada tahap definisi terlebih dahulu peneliti mencari informasi awal mengenai karakteristik peserta didik yang menyukai pembelajaran virtual dengan media *puzzle*. Peserta didik aktif belajar dengan bermain melalui media *puzzle*. Media *puzzle* tepat dilakukan dengan langkah-langkah model *picture and picture*.

Setelah menentukan gambaran pengembangan bahan ajar, peneliti mencari tema dan pembelajaran yang tepat digunakan dalam bahan ajar ini. Kemudian subtema tersebut disesuaikan dengan pengalaman peserta didik dengan memilih subtema 1 Aku dan Cita-Citaku pada pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPA.

Pada tahap desain peneliti menyusun rancangan bahan ajar yang terdiri dari halaman sampul atau *cover*, kata pengantar, daftar isi, paduan penggunaan modul, pemetaan kompetensi dasar, kompetensi isi, indicator, materi LKPD, kunci jawaban, daftar Pustaka, glosarium, RPP dan media *puzzle* yang akan digunakan. Keseluruhan rangkaian bahan ajar ini dilakukan uji kelayakan oleh para ahli media dan materi.

Pada tahap pengembangan dilakukan melalui uji kelayakan dan saran yang dipaparkan oleh ahli media dan materi. Uji kelayakan media ditinjau dari aspek ukuran bahan ajar, desain sampul dan desain isi. Adapun hasil uji kelayakan oleh para ahli dapat dilihat pada Gambar 4.22.



Gambar 4.22 Grafik Kelayakan Media

Rata-rata uji kelayakan berdasarkan penilaian ahli media menunjukkan secara keseluruhan persentase sebesar 85,41%. Keseluruhan aspek media menunjukkan bahan ajar sangat layak digunakan dengan sedikit revisi. Aspek pertama adalah ukuran bahan ajar sangat layak digunakan dengan persentase sebesar 93,75%. Aspek ini menunjukkan indikator kesesuaian ukuran bahan ajar dengan ISO dan kesesuaian ukuran dengan materi isi bahan ajar. Ukuran kertas bahan ajar yang digunakan adalah kertas A4 dengan ukuran 210 x 297 mm. Ukuran ini agar teks dan gambar terbaca dengan baik.

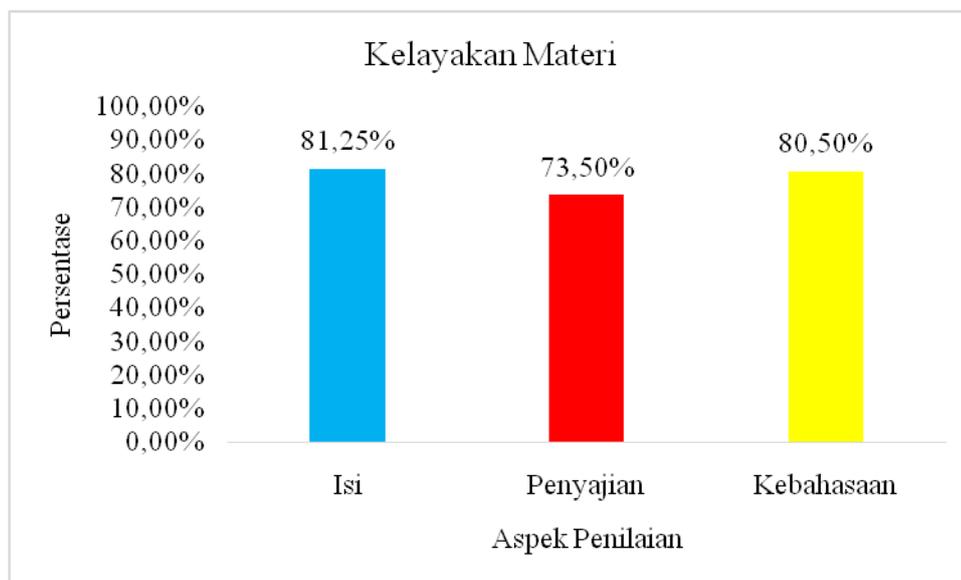
Aspek kedua adalah aspek desain sampul bahan ajar sangat layak digunakan dengan persentase sebesar 81,25%. Indikator yang terdapat dalam aspek ini adalah a) huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca, b) Ukuran huruf judul bahan ajar lebih dominan dan proporsional dibandingkan ukuran bahan ajar, nama pengarang, c) warna judul bahan ajar kontras dengan warna latar belakang, dan d) tidak menggunakan banyak kombinasi huruf. Kesesuaian huruf dan warna cukup dominan dalam bahan ajar ini. Sampul didesain dengan menunjukkan

gambaran anak-anak dengan seragam profesi yang mendukung pembentukan cita-cita peserta didik. Desain sampul disesuaikan dengan subtema 1 dalam bahan ajar. Pengembangan yang dilakukan pada aspek ini yaitu melakukan revisi pada halaman sampul dengan memberikan kontras warna yang dapat menarik minat belajar peserta didik.

Aspek ketiga yaitu desain isi bahan ajar menunjukkan sangat layak digunakan dengan persentase sebesar 81,25%. Indikator yang terdapat dalam aspek ini adalah a) konsisten tata letak, b) spasi antar teks dan ilustrasi sesuai, c) Judul kegiatan belajar, sub judul kegiatan belajar, dan angka halaman/folio, d) Ilustrasi dan keterangan gambar, e) Penempatan judul, sub judul kegiatan belajar, dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman, f) Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf, g) Jenjang judul jelas, konsisten dan proporsional, h) Mampu mengungkapkan makna/arti dari objek, i) Bentuk akurat dan proporsional sesuai dengan kenyataan, dan j) Kreatif dan dinamis.

Desain media *puzzle* yang dibuat peneliti juga disesuaikan dengan subtema yang diberikan. Media yang dibuat adalah siklus hidup kupu-kupu, kecoa dan kucing. Pengembangan bahan ajar dilakukan dengan sedikit revisi yaitu memberikan warna yang lebih kontras pada *puzzle* tersebut. Sama halnya seperti sampul kontras warna pada *puzzle* siklus hidup hewan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mengasah kognitif dan psikomotoriknya.

Setelah melakukan uji kelayakan media produk bahan ajar selanjutnya dilakukan uji kelayakan materi oleh ahli. Adapun persentase kelayakan materi bahan ajar akan diinterpretasi dalam bentuk grafik pada Gambar 4.23.



Gambar 4.23 Grafik Kelayakan Materi

Grafik kelayakan materi dilihat dari isi, penyajian dan bahasa yang digunakan menunjukkan keseluruhan materi yang digunakan dalam bahan ajar layak digunakan dengan persentase sebesar 78,41%. Keseluruhan aspek materi menunjukkan bahan ajar sangat layak digunakan dengan sedikit revisi.

Aspek pertama dari materi adalah isi bahan ajar. Isi materi dalam bahan ajar ini sangat layak digunakan dibuktikan dari persentase yang diperoleh sebesar 81,25%. Isi dalam bahan ajar sudah tepat. Materi yang terdapat dalam bahan ajar lengkap, luas dan dalam, sehingga memberikan kemudahan bagi peserta didik dan guru dalam mengakses sumber pembelajaran. Isi materi akurat dengan konsep dan definisi, data dan fakta, serta diberikan dalam bentuk gambar dan ilustrasi. Isi materi disajikan dengan menghubungkannya dari kehidupan sehari-hari peserta didik yang dapat mendorong rasa ingin tahu dan kemampuan bertanya peserta didik.

Aspek kedua dari materi adalah aspek penyajian materi bahan ajar menunjukkan bahan ajar layak digunakan dengan persentase sebesar 72,50%. Materi disajikan dengan keruntutan konsep, contoh soal pada setiap kegiatan, kata

pengantar, glosarium, daftar pustaka, dan LKPD yang dapat melibatkan peserta didik. Pengembangan bahan ajar dilakukan dengan revisi pada kunci jawaban. Ahli materi menyarankan untuk menambahkan kunci jawaban sebagai petunjuk bagi guru dalam memberikan penilaian terhadap LKPD.

Aspek ketiga dari materi adalah aspek kebahasaan yang disampaikan menunjukkan bahan ajar layak digunakan dengan persentase sebesar 80,50%. Aspek kebahasaan ditinjau dari kalimat disusun secara terstruktur, efektif dan baku. Bahasa yang disajikan komunikatif, dialog dan interaktif dalam memotivasi peserta didik untuk belajar, bahasa yang digunakan disesuaikan dengan keadaan intelektual dan emosional peserta didik, serta materi disusun sesuai dengan ketetapan tata bahasa dan ejaan.

Tahap terakhir yang harus dilalui dalam pengembangan bahan ajar ini adalah tahap desiminasi. Tahap ini dilakukan melalui uji validitas bahan ajar. Angket disusun kemudian disebarakan kepada 6 guru yang mengajar di MIN 40 Aceh Besar. Bahan ajar diberikan kepada guru untuk dipraktikan dan dinilai berdasarkan pernyataan pada angket. Uji validitas ini dilakukan agar bahan ajar nantinya dapat didistribusikan ke sekolah lainnya dengan tingkatan yang sama. Penilaian ini diberikan kepada guru, dikarenakan guru lebih mengetahui karakteristik siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar berbasis model *Picture and Picture* dan media *Puzzle* kelas IV MIN 40 Aceh Besar yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Telah dikembangkan desain bahan ajar berbasis model *Picture and Picture* dan media *Puzzle* kelas IV MIN 40 Aceh Besar yang mengacu pada model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Bahan ajar ini juga disusun dengan memuat gambar-gambar yang relatif menarik, keterangan gambar, dan juga ilustrasi yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian bahan ajar ini dari pada bahan ajar yang sebelumnya telah memuat stimulasi atau pemberian rangsangan kepada peserta didik, sehingga peserta didik memiliki rasa keingintahuan dari apa yang mereka dengarkan dibandingkan dengan bahan ajar sebelumnya. Berdasarkan penilaian dari para ahli dengan pengembangan bahan ajar berbasis model *Picture and Picture* dan media *Puzzle* berada dalam kategori sangat layak.
2. Kelayakan bahan ajar berbasis model *Picture and Picture* dan media *Puzzle* pada Tema 6 subtema 1 PB 1 pada materi ciri-ciri puisi dan siklus hidup makhluk hidup kelas IV berdasarkan penilaian para validator, yaitu: (a) hasil validasi ahli media dan secara keseluruhan mendapatkan nilai rata-rata 3,42 presentase kelayakan sebesar 85,41% dengan kategori

“sangat layak”, (b) hasil validasi ahli materi diperoleh skor rata-rata 3,14 dengan presentase kelayakan mencapai 78,41% termasuk dalam kategori “layak”.

3. Hasil validasi respon guru terhadap bahan ajar pada pembelajaran tematik ini memperoleh presentase tertinggi mencapai 88,75% dengan kategori “Sangat Layak”. Bahan ajar ini mendapatkan tanggapan positif dari para guru karena bahan ajar tematik berbasis *Picture and Picture* dan media *Puzzle* dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran, mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan, serta dari pengembangan bahan ajar ini guru mendapatkan materi yang lebih luas, dan dapat menjadi pedoman siswa dalam belajar.

B. Saran

Berdasarkan pada kesimpulan diatas, maka peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Pengembang selanjutnya dapat dilakukan dengan mengimplementasikan dan mengevaluasi efektifitas produk bahan ajar berbasis model *Picture and Picture* dan media *Puzzle* pada materi lain dalam proses pembelajaran.
2. Bagi penelitian selanjutnya, dapat mengembangkan bahan ajar dengan model-model yang lain, menambahkan jumlah peserta didik dan juga jumlah kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani S, Rani. 2013. *Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas VII Smp Negeri 1 Kulisusu*. Kendari: Universitas Haluoleo
- Agus Suprijono, 2010. *Cooperatif Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar.)
- Agus Suprijono, 2010. *Cooperatif Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar)
- Agus Suprijono, 2010. *Cooperatif Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar)
- Agus Suprijono, 2010. *Cooperative Learning* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar)
- Andi Prastowo. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. (Yogyakarta: Diva Press)
- Angelina Herlina Londa, 2018. *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA*, Vol. 1, No. 2
- Arief S. Sardiman, M.Sc.(dkk) 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arif S. Sardiman, 2010. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada)
- Arif S. Sardiman, 2010. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada)
- Ar-Ruzz Media, 2016. *45 Model Pembelajaran Spektakuler* (Yogyakarta: Media)
- Azhar Arsyad, 2007. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada)
- Deni Kurniawan, 2014. *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*, (Bandung Alfabeta)
- Depdiknas. Peraturan Pemerintah RI No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. (Jakarta: Depdiknas. 2008)
- Dewi Salma Prawiradilaga, 2008. *Prinsip Disain Pembelajaran: Instructional Design Principles*, (Jakarta: Kencana)
- Frisca Kumala Dewi, 2013. "Penerapan Model Picture and Picture untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi pada Siswa Kelas II SDN Bringin 02 Semarang". Agustus. Diakses pada tanggal 14 Maret 2017

Hanafi, 2017. *Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan*, (Banten: UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten,)

Heni Setyawati, *Perkembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa*, Bioedukasi,15 (1), April 2017

<http://ririndrahidayat87.blogspot.com/2018/03/daur-hidup-makhluk-hidup.html>

Iskandar Agung, 2010. *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran bagi Guru*, (Jakarta: Penerbit Bestari Buana Murni), hal. 54-55.

Jurnal Humanika, *kemampuan menulis puisi baru siswa kelas XI SMA NEGERI 1 KABAWO* No. 15, Vol. 3, Desember 2015 / ISSN 1979-8296

Kadir dan Harum Asrohah, 2014. *Pembelajaran Tematik*, (Jakarta:Raja Grafindo)

Kasrul Anwar dan Hendra Harmi,2011.*Perencanaan Sistem Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Bandung: CV Alfabeta)

Mawardi, dkk, 2013. *pembelajaran Mikro*, (Banda Aceh: Al-Muntaz Institute dan instructional Development Center (IDC) LPTK, Fakultas Tarbiyah IAIN Ar-Raniry)

Muhamad Fadlilah, 2012. “*Desain Pembelajaran PAUD* “ (Jogjakarta:Ar-Ruzz Media)

Muhamad Fadlilah, 2012. “*Desain Pembelajaran PAUD* “ (Jogjakarta:Ar-Ruzz Media)

Nusa Putra, 2012. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*, (Jakarta: Raja Gravindo Persada)

Oemar Hamalik, 2004. *proses belajar mengajar*, (Jakarta:Bumi Aksara)

Oemar Hamalik, 2004. *proses belajar mengajar*, (Jakarta:Bumi Aksara)

Rosiana Khomsah, *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*, Vol. 1, No. 2, Mei 201

Robi Rianda, 2017. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Melalui Media Puzzle Dikelas V MIN 2 Kota Banda Aceh* (Skripsi Thesis, UIN Ar-Raniry Banda Aceh)

- S.Nasution,1992.*BerbagaiPendekatandalam Proses Belajar dan Mengajar*, (Jakarta: Radar Jaya Offset)
- Sri widyanarti, *Penggunaan Media Puzzle dalam model pembelajaran langsung Untuk Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas Va SDN Rangkah 1 Tambaksari Surabaya*, Vol. 1, No 1, Januari 2013. Diakses 16 januari 2019 dari situs: <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/1007>.
- Sudarwan Danin dan Darwis, 2003. *Metode Penelitian Kebidanan:Prosedur, Kebijakan dan Etik*, (Jakarta: EGC)
- Syaiful B. Djamarah dan Aswan Zain, 2006. *Strategi BelajarMengajar*, (Jakarta: RinekaCipta)
- Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers)
- Trianto, 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif—Progresif*, (Jakarta: kencana Prenada media group)
- Vita Marta Sari, 2014. “*Efektifitas Penggunaan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pecahan Sederhana Bagi Anak Kesulitan Belajar*”, Vol3, No. 1, Januari, h. 216-220. Diakses pada tanggal 14 Maret 2017

LAMPIRAN

Lampiran 1

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
Nomor: B-13915/Un.08/FTK/KP.07.6/12/2020

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;
: b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;

- Mengingat :
1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen
3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

- Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 20 September 2019

MEMUTUSKAN

- Menetapkan
PERTAMA : Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Nomor : B-7759/Un.08/FTK/KP.07.6/08/2020
KEDUA : Menunjuk Saudara:

1. Wati Oviana, S.Pd.I., M.Pd sebagai pembimbing pertama
2. Daniah, S. Si., M. Pd sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

- Nama : Hafidhatul Husna
NIM : 150209113
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model *Picture and Picture* dan Media Puzzle Kelas IV MIN 40 Aceh Besar

- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun Anggaran 2020 Nomor. 025.04.2.423925/2020 Tanggal 12 November 2019;
KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2020/2021
KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh,
Pada Tanggal : 16 Desember 2020

An. Rektor
Dekan,



Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi PGMI FTK UIN Ar-Raniry;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan

Lampiran 2



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
 Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-13838/Un.08/FTK.1/TL.00/12/2020
 Lamp : -
 Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

1. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry
2. Guru MIN 40 Aceh Besar

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **HAFIDHATUL HUSNA / 150209113**
 Semester/Jurusan : XI / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Alamat sekarang : Gampoeng Jeulingke Rawa Sakti Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model Picture and Picture dan Media puzzle Kelas IV MIN 40 Aceh Besar**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 11 Desember 2020
 an. Dekan
 Wakil Dekan Bidang Akademik dan
 Kelembagaan,



*Berlaku sampai : 11 Desember
 2021*

Dr. M. Chalis, M.Ag.

Lampiran 3


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH BESAR
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 40 ACEH BESAR

Jalan Mesjid Daroy No. 02 Kecamatan Darul Imarah Aceh Besar

Telp. (0651) 8082475 . Email : min_punie@yahoo.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

B- 60/MI/PP.00.4/12/2020

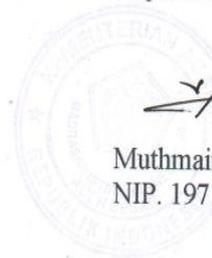
Sehubungan dengan Surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar- Raniry Darussalam Banda Aceh Nomor : B-1338/UN.08/FTK.1/TL.00/12/2020 Tanggal 11 Desember 2020 Perihal Mohon bantuan izin mengumpulkan data Skripsi, maka dengan ini MIN 40 Aceh Besar menerangkan bahwa :

Nama	: Hafidhatul Husna
NIM	: 150209113
Prodi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester	: II (Sebelas)
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan

Bahwa benar yag namanya tersebut diatas telah melaksanakan pengumpulan data tahap awal pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 40 Aceh Besar, Kecamatan Darul Imarah Kabupaten Aceh Besar, guna memenuhi persyaratan untuk mengumpulkan data dalam proses penyelesaian penulisan Skripsi dengan judul **"Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model Picture and Picture dan Media Puzzle Kelas IV MIN 40 Aceh Besar"**.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

 Punie, 18 Desember 2020
 Kepala MIN 40 Aceh Besar

 Muthmainna, S. Ag
 NIP. 1971110619990520001


Lampiran 4

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MEDIA**Bahan Ajar Berbasis Model *Picture and Picture* dan Media *Puzzle* di Kelas IV MIN 40****Aceh Besar**

Judul Penelitian :Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model *Picture and Picture* dan
Media *Puzzle* Kelas IV MIN 40 Aceh Besar

Penyusun :Hafidhatul Husna

Pembimbing 1 :Wati Oviana, S.Pd. I., M.Pd

Pembimbing 2 :Daniah, S.Si., M.Pd

Instansi :Fakultas Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya bahan ajar berbasis model *picture and picture* dan media *puzzle* pada pembelajaran dikelas IV MIN 40 Aceh Besar, maka melalui instrument ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap bahan ajar yang telah dibuat tersebut. Penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar sehingga bisa diketahui layak atau tidak bahan ajar tersebut digunakan dalam pembelajaran (Bahasa Indonesia dan IPA). Aspek penilaian bahan ajar ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP)

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 4 : Sangat Valid	Skor 2 : Cukup Valid
Skor 3 : Valid	Skor 1 : Tidak Valid

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama : Rafiah Hanum, M.Pd
 NIPN : 2003078903
 Instansi : UIN AR-RANIRY

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian			
		1	2	3	4
a. Ukuran bahan ajar	1. Kesesuaian ukuran bahan ajar dengan standar ISO				✓
	2. Kesesuaian ukuran dengan materi isi bahan ajar			✓	
b. Desain sampul bahan ajar (cover)	3. Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca			✓	
	a. Ukuran huruf judul bahan ajar lebih dominan dan proporsional dibandingkan ukuran bahan ajar, nama pengarang				✓
	b. Warna judul bahan ajar kontras dengan warna latar belakang			✓	

	4. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi huruf			✓	
c. Desain misi bahan ajar	5. Konsisten tata letak			✓	
	a. Penempatan unsur tata letak konsisten, berdasarkan pola			✓	
	b. Pemisahan antar paragraph jelas			✓	
	6. Spasi antar teks dan ilustrasi sesuai			✓	
	7. Judul kegiatan belajar, subjudul kegiatan belajar, dan angka halaman/folio			✓	
	8. Ilustrasi dan keterangan gambar			✓	
	9. Penempatan judul, subjudul, ilustrasi, dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman			✓	
	10. Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf			✓	
	11. Jenjang judul jelas, konsisten dan proporsional			✓	
	12. Mampu menggunakan makna/arti dari objek			✓	
	13. Bentuk akurat dan proporsional sesuai dengan kenyataan			✓	
	14. Kreatif dan dinamis			✓	

PERTANYAAN PENDUKUNG

1. Adakah saran pengembangan atau harapan tentang bahan ajar berbasis model *Picture and Picture* dan model *Puzzle* pada pembelajaran (Bahasa Indonesia dan IPA) di kelas IV MI ini?

Cover / halaman sampul judul dibuat lebih kontras agar anak menarik untuk membaca.

Gambar pada halaman 46, 47, & 48 juga dibuat lebih kontras.

2. Bapak/Ibu mohon memberikan tanda checklist (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap bahan ajar berbasis model *Picture and Picture* dan media *Puzzle* pada pelajaran (Bahasa Indonesia dan IPA) di kelas IV MI ini?

Kesimpulan

Bahan ajar belum dapat digunakan	
Bahan ajar dapat digunakan dengan revisi	✓
Bahan ajar dapat digunakan tanpa revisi	

Banda Aceh, 23.12.2020

Validator Media

(Rafidhak Hanum, M.Pd)

NIPN : 2003078903

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MEDIA

Bahan Ajar Berbasis Model *Picture and Picture* dan Media *Puzzle* di Kelas IV MIN 40

Aceh Besar

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model *Picture and Picture* dan Media *Puzzle* Kelas IV MIN 40 Aceh Besar

Penyusun : Hafidhatul Husna

Pembimbing 1 : Wati Oviana, S.Pd. I., M.Pd

Pembimbing 2 : Daniah, S.Si., M.Pd

Instansi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya bahan ajar berbasis model *picture and picture* dan media *puzzle* pada pembelajaran dikelas IV MIN 40 Aceh Besar, maka melalui instrument ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap bahan ajar yang telah dibuat tersebut. Penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar sehingga bisa diketahui layak atau tidak bahan ajar tersebut digunakan dalam pembelajaran (Bahasa Indonesia dan IPA). Aspek penilaian bahan ajar ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP)

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 4 : Sangat Valid	Skor 2 : Cukup Valid
Skor 3 : Valid	Skor 1 : Tidak Valid

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama : Fanny Fajria, M.pd
 NIP : -
 Instansi : PGM

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian			
		1	2	3	4
a. Ukuran bahan ajar	1. Kesesuaian ukuran bahan ajar dengan standar ISO				✓
	2. Kesesuaian ukuran dengan materi isi bahan ajar				✓
b. Desain sampul bahan ajar (cover)	3. Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca				✓
	a. Ukuran huruf judul bahan ajar lebih dominan dan proporsional dibandingkan ukuran bahan ajar, nama pengarang			✓	
	b. Warna judul bahan ajar kontras dengan warna latar belakang			✓	

	4. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi huruf			✓	
c. Desain misi bahan ajar	5. Konsisten tata letak				✓
	a. Penempatan unsur tata letak konsisten, berdasarkan pola				✓
	b. Pemisahan antar paragraph jelas				✓
	6. Spasi antar teks dan ilustrasi sesuai				✓
	7. Judul kegiatan belajar, subjudul kegiatan belajar, dan angka halaman/folio			✓	
	8. Ilustrasi dan keterangan gambar			✓	
	9. Penempatan judul, subjudul, ilustrasi, dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman			✓	
	10. Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf				✓
	11. Jenjang judul jelas, konsisten dan proporsional			✓	
	12. Mampu menggunkan makna/arti dari objek			✓	
	13. Bentuk akurat dan proporsional sesuai dengan kenyataan			✓	
	14. Kreatif dan dinamis				✓

PERTANYAAN PENDUKUNG

1. Adakah saran pengembangan atau harapan tentang bahan ajar berbasis model *Picture and Picture* dan model *Puzzle* pada pembelajaran (Bahasa Indonesia dan IPA) di kelas IV MI ini?

.....

.....

.....

.....

.....

2. Bapak/Ibu mohon memberikan tanda checklist (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap bahan ajar berbasis model *Picture and Picture* dan media *Puzzle* pada pelajaran (Bahasa Indonesia dan IPA) di kelas IV MI ini?

Kesimpulan

Bahan ajar belum dapat digunakan	
Bahan ajar dapat digunakan dengan revisi	
Bahan ajar dapat digunakan tanpa revisi	✓

Banda Aceh, 28/12/2020

Validator Media



(Fanny Faria)

NIP.

Lampiran 5

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI**Bahan Ajar Berbasis Model *Picture and Picture* dan Media *Puzzle* Kelas IV MIN 40****Aceh Besar**

Judul Penelitian :Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model *Picture and Picture* dan Media *Puzzle* Kelas IV MIN 40 Aceh Besar

Penyusun :Hafidhatul Husna

Pembimbing 1 :Wati Oviana, S.Pd. I., M.Pd

Pembimbing 2 :Daniah, S.Si., M.Pd

Instansi :Fakultas Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya bahan ajar berbasis model *picture and picture* dan media *puzzle* pada pembelajaran dikelas IV MIN 40 Aceh Besar, maka melalui instrument ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap bahan ajar yang telah dibuat tersebut. Penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar sehingga bisa diketahui layak atau tidak bahan ajar tersebut digunakan dalam pembelajaran (Bahasa Indonesia dan IPA). Aspek penilaian bahan ajar ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP)

PETUNJUK PENGISIAN ANGGKET

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 4 : Sangat Valid	Skor 2 : Cukup Valid
Skor 3 : Valid	Skor 1 : Tidak Valid

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama : Rafidhah Hanum, M.Pd
 NIDN : 2003078903
 Instansi : UIN AR-RANIRY

A. Aspek Kelayakan ISI

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
a. Kesesuaian materi dengan KD	1. Kelengkapan materi			✓	
	2. Keluasan materi			✓	
	3. Kedalaman materi			✓	
b. Keakuratan materi	4. Keakuratan konsep dan defenisi			✓	
	5. Keakuratan data dan fakta			✓	
	6. Keakuratan gambar, diagram dan ilustrasi			✓	

c. Kemutakhiran materi	7. Gambar, diagram dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari			✓	
	8. Menggunkan contoh dan kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari			✓	
	9. Mendorong rasa ingin tahu			✓	
	10. Menciptakan kemampuan bertanya			✓	

B. ASPEK KELAYAKAN PENYAJIAN

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
a. Teknik penyajian	1. Keruntutan konsep			✓	
b. Pendukung penyajian	2. Contoh-contoh soal dalam setiap kegiatan			✓	
	3. Soal latihan pada setiap akhir kegiatan belajar			✓	
	4. Kunci jawaban soal latihan	✓			
	5. Pengantar			✓	
	6. Glosarium			✓	
	7. Daftar Pustaka	✓			
	c. Penyajian pembelajaran	8. Keterlibatan peserta didik			✓

C. ASPEK KEBAHASAAN

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
a. Lugas	1. Ketetapan struktur kalimat			✓	
	2. Keefektifan kalimat			✓	
	3. Kebakuan istilah			✓	
b.komunikatif	4. Pemahaman terhadap pesan atau informasi			✓	
c.dialog dan interaktif	5. Kemampuan memotivasi peserta didik			✓	
d. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	6. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik			✓	
	7. Kesesuaian dengan perkembangan emosional peserta didik			✓	
e.kesesuaian dengan kaidah bahasa	8. Ketetapan tata bahasa			✓	
	9. Ketetapan ejaan			✓	

PERTANYAAN PENDUKUNG

1. Bapak/Ibu juga mohon menjawab pertanyaan dibawah ini:

- a. Apakah bahan ajar berbasis model *picture and picture* dan media *puzzle* pada pelajaran (Bahasa Indonesia dan IPA) di kelas IV MI bisa membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran?

Sangat membantu, karena model pembelajaran yang menarik, karena menggunakan gambar yg menarik siswa untuk belajar, dengan adanya gambar sangat membantu siswa untuk berkata-kata sehingga mempermudah membaca.

- b. Apakah terdapat kelebihan dari bahan ajar berbasis model *picture and picture* dan media *puzzle* pada pelajaran (Bahasa Indonesia dan IPA) di kelas IV MI?

Pembelajaran lebih berkesan, sebab siswa dapat mengamati langsung gambar yg telah dipersiapkan oleh guru

- c. Menurut Bapak/Ibuk apakah kekurangan dari bahan ajar berbasis model *picture and picture* dan media *puzzle* pada pelajaran (Bahasa Indonesia dan IPA) di kelas IV MI?

Jika guru kurang ahli dalam mengelola kelas, ada kekhawatiran kelas akan kacau & tidak kondusif

- d. Adakah saran pengembangan atau harapan dari bahan ajar berbasis model *picture and picture* dan media *puzzle* pada pelajaran (Bahasa Indonesia dan IPA) di kelas IV MI ini?

Lengkapi dengan dasar pustaka & kunci jawaban

.....

.....

.....

2. Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda checklist (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap bahan ajar berbasis model *picture and picture* dan media *puzzle* pada pelajaran (Bahasa Indonesia dan IPA) di kelas IV MI.

Kesimpulan :

Bahan ajar belum dapat digunakan	<input type="checkbox"/>
Bahan ajar dapat digunakan dengan revisi	<input checked="" type="checkbox"/>
Bahan ajar dapat digunakan tanpa revisi	<input type="checkbox"/>

Banda Aceh, 23-12-2020

Validator Materi

(Rafidha Hanum, S.Pd)

NIPN : 2003078903

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI**Bahan Ajar Berbasis Model *Picture and Picture* dan Media *Puzzle* Kelas IV MIN 40****Aceh Besar**

Judul Penelitian :Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model *Picture and Picture* dan Media *Puzzle* Kelas IV MIN 40 Aceh Besar

Penyusun :Hafidhatul Husna

Pembimbing 1 :Wati Oviana, S.Pd. I., M.Pd

Pembimbing 2 :Daniah, S.Si., M.Pd

Instansi :Fakultas Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya bahan ajar berbasis model *picture and picture* dan media *puzzle* pada pembelajaran dikelas IV MIN 40 Aceh Besar, maka melalui instrument ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap bahan ajar yang telah dibuat tersebut. Penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar sehingga bisa diketahui layak atau tidak bahan ajar tersebut digunakan dalam pembelajaran (Bahasa Indonesia dan IPA). Aspek penilaian bahan ajar ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP)

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 4 : Sangat Valid	Skor 2 : Cukup Valid
Skor 3 : Valid	Skor 1 : Tidak Valid

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama : Fanny Fajria, M.Pd
 NIP :
 Instansi :

A. Aspek Kelayakan ISI

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
a. Kesesuaian materi dengan KD	1. Kelengkapan materi				✓
	2. Keluasan materi				✓
	3. Kedalaman materi				✓
b. Keakuratan materi	4. Keakuratan konsep dan defenisi			✓	
	5. Keakuratan data dan fakta				✓
	6. Keakuratan gambar, diagram dan ilustrasi				✓

c. Kemutakhiran materi	7. Gambar, diagram dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari			✓	
	8. Menggunkan contoh dan kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari			✓	
	9. Mendorong rasa ingin tahu			✓	
	10. Menciptakan kemampuan bertanya			✓	

B. ASPEK KELAYAKAN PENYAJIAN

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
a. Teknik penyajian	1. Keruntutan konsep			✓	
b. Pendukung penyajian	2. Contoh-contoh soal dalam setiap kegiatan			✓	
	3. Soal latihan pada setiap akhir kegiatan belajar			✓	
	4. Kunci jawaban soal latihan				✓
	5. Pengantar			✓	
	6. Glosarium			✓	
	7. Daftar Pustaka			✓	
	c. Penyajian pembelajaran	8. Keterlibatan peserta didik			✓

C. ASPEK KEBAHASAAN

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
a. Lugas	1. Ketetapan struktur kalimat			✓	
	2. Keefektifan kalimat			✓	
	3. Kebakuan istilah			✓	
b.komunikatif	4. Pemahaman terhadap pesan atau informasi				✓
c.dialog dan interaktif	5. Kemampuan memotivasi peserta didik				✓
d. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	6. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik				✓
	7. Kesesuaian dengan perkembangan emosional peserta didik			✓	
e.kesesuaian dengan kaidah bahasa	8. Ketetapan tata bahasa				✓
	9. Ketetapan ejaan			✓	

PERTANYAAN PENDUKUNG

1. Bapak/Ibu juga mohon menjawab pertanyaan dibawah ini:

- a. Apakah bahan ajar berbasis model *picture and picture* dan media *puzzle* pada pelajaran (Bahasa Indonesia dan IPA) di kelas IV MI bisa membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran?

Bahan Ajar berbasis model *Picture and Picture*
dan media *puzzle* pada Pembelajaran
bisa membantu peserta didik menaiki materi
Pembelajaran.

- b. Apakah terdapat kelebihan dari bahan ajar berbasis model *picture and picture* dan media *puzzle* pada pelajaran (Bahasa Indonesia dan IPA) di kelas IV MI?

terdapat beberapa kelebihan dari bahan
ajar ini, salah satunya adalah dengan
menggunakan media *puzzle*.

- c. Menurut Bapak/Ibuk apakah kekurangan dari bahan ajar berbasis model *picture and picture* dan media *puzzle* pada pelajaran (Bahasa Indonesia dan IPA) di kelas IV MI?

sejauh ini tidak terdapat
kekurangan pada bahan ajar.

- d. Adakah saran pengembangan atau harapan dari bahan ajar berbasis model *picture and picture* dan media *puzzle* pada pelajaran (Bahasa Indonesia dan IPA) di kelas IV MI ini?

Harapannya semoga bahan ajar berbasis model *picture and picture* bisa dan media *puzzle* bisa digunakan dengan baik.

2. Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda checklist (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap bahan ajar berbasis model *picture and picture* dan media *puzzle* pada pelajaran (Bahasa Indonesia dan IPA) di kelas IV MI.

Kesimpulan :

Bahan ajar belum dapat digunakan	<input type="checkbox"/>
Bahan ajar dapat digunakan dengan revisi	<input type="checkbox"/>
Bahan ajar dapat digunakan tanpa revisi	<input checked="" type="checkbox"/>

Banda Aceh, 28/12/2020

Validator Materi


(Fanny Purica)
NIP.

Lampiran 6

**ANGKET RESPON GURU
TERHADAP PRAKTICALITAS PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS
MODEL PICTURE AND PICTURE DAN MEDIA PUZZLE
KELAS IV MIN 40 ACEH BESAR**

Nama : Zuraida, S. Pd
Mata Pelajaran : Tematik
Hari/Tanggal : Jumat / 18 - 12 - 2020

Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket ini terdapat 10 pertanyaan pertimbangkanlah baik-baik setiap pertanyaan dalam kaitannya dengan produk bahan ajar yang dikembangkan
2. Berilah tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk setiap pertanyaan yang diberikan.
3. Jawaban yang diberikan pada kolom skor penilaian menggunakan skala likert dengan skala penilaian sebagai berikut:

Skor 4 : Sangat Valid	Skor 2 : Cukup Valid
Skor 3 : Valid	Skor 1 : Tidak Valid

4. Komentar dan saran dapat ditulis pada tempat yang disediakan.
5. Atas bantuan dan perhatiannya, saya ucapkan terimakasih.

No.	Pernyataan	Jawaban			
		1	2	3	4
1.	Adanya bahan ajar mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tematik kepada siswa				✓
2.	Gambar dan ilustrasi dalam bahan ajar yang disajikan berdasarkan masalah sehari-hari dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa				✓

3.	Petunjuk kegiatan-kegiatan dalam bahan ajar jelas sehingga mempermudah siswa melakukan semua kegiatan yang ada didalam LKPD			✓	
4.	Produk bahan ajar dapat memfasilitasi siswa untuk membangun pemahaman berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya			✓	
5.	Adanya bahan ajar berbasis <i>Picture and Picture</i> dan media <i>Puzzle</i> untuk pembelajaran tematik menjadi lebih menarik dan menyenangkan				✓
6.	Langkah-langkah yang disajikan dalam bahan ajar membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah disyaratkan dalam indikator pencapaian kompetensi dasar			✓	
7.	Materi yang terdapat dalam bahan ajar berbasis <i>Picture and Picture</i> dan media <i>Puzzle</i> mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat berpikir siswa				✓
8.	Bahan ajar berbasis <i>Picture and Picture</i> dan media <i>Puzzle</i> sangat berguna dalam menambah wawasan peserta didik serta dapat meningkatkan intensitas belajar siswa dalam pembelajaran tematik				✓
9.	Bahan ajar menggunakan bahasa yang komunikatif, sesuai dengan kedewasaan siswa, dan struktur kalimat yang jelas			✓	
10.	Penggunaan bahan ajar sangat menarik sehingga sangat cocok digunakan di kelas			✓	

Komentar dan Saran

Bahan ajar ini dapat diterapkan disekolah
dan sangat membantu sekali guru dan peserta
didik.



**ANGKET RESPON GURU
TERHADAP PRAKTICALITAS PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS
MODEL PICTURE AND PICTURE DAN MEDIA PUZZLE
KELAS IV MIN 40 ACEH BESAR**

Nama : ZAHRIANI.S.pd.1
Mata Pelajaran : TEMATIK
Hari/Tanggal : Jum'at / 18 - 12 - 2020

Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket ini terdapat 10 pertanyaan pertimbangkanlah baik-baik setiap pertanyaan dalam kaitannya dengan produk bahan ajar yang dikembangkan
2. Berilah tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk setiap pertanyaan yang diberikan.
3. Jawaban yang diberikan pada kolom skor penilaian menggunakan skala likert dengan skala penilaian sebagai berikut:

Skor 4 : Sangat Valid	Skor 2 : Cukup Valid
Skor 3 : Valid	Skor 1 : Tidak Valid

4. Komentar dan saran dapat ditulis pada tempat yang disediakan.
5. Atas bantuan dan perhatiannya, saya ucapkan terimakasih.

No.	Pernyataan	Jawaban			
		1	2	3	4
1.	Adanya bahan ajar mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tematik kepada siswa				✓
2.	Gambar dan ilustrasi dalam bahan ajar yang disajikan berdasarkan masalah sehari-hari dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa			✓	

3.	Petunjuk kegiatan-kegiatan dalam bahan ajar jelas sehingga mempermudah siswa melakukan semua kegiatan yang ada didalam LKPD			✓	
4.	Produk bahan ajar dapat memfasilitasi siswa untuk membangun pemahaman berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya				✓
5.	Adanya bahan ajar berbasis <i>Picture and Picture</i> dan media <i>Puzzle</i> untuk pembelajaran tematik menjadi lebih menarik dan menyenangkan				✓
6.	Langkah-langkah yang disajikan dalam bahan ajar membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah disyaratkan dalam indikator pencapaian kompetensi dasar			✓	
7.	Materi yang terdapat dalam bahan ajar berbasis <i>Picture and Picture</i> dan media <i>Puzzle</i> mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat berpikir siswa				✓
8.	Bahan ajar berbasis <i>Picture and Picture</i> dan media <i>Puzzle</i> sangat berguna dalam menambah wawasan peserta didik serta dapat meningkatkan intensitas belajar siswa dalam pembelajaran tematik				✓
9.	Bahan ajar menggunakan bahasa yang komunikatif, sesuai dengan kedewasaan siswa, dan struktur kalimat yang jelas			✓	
10.	Penggunaan bahan ajar sangat menarik sehingga sangat cocok digunakan di kelas				✓

Komentar dan Saran

Bahan ajar ini sangat membantu peserta didik



**ANGKET RESPON GURU
TERHADAP PRAKTICALITAS PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS
MODEL PICTURE AND PICTURE DAN MEDIA PUZZLE
KELAS IV MIN 40 ACEH BESAR**

Nama : Mehram
Mata Pelajaran : tematik
Hari/Tanggal : Jumat / 10 - 12 - 2020

Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket ini terdapat 10 pertanyaan pertimbangkanlah baik-baik setiap pertanyaan dalam kaitannya dengan produk bahan ajar yang dikembangkan
2. Berilah tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk setiap pertanyaan yang diberikan.
3. Jawaban yang diberikan pada kolom skor penilaian menggunakan skala likert dengan skala penilaian sebagai berikut:

Skor 4 : Sangat Valid	Skor 2 : Cukup Valid
Skor 3 : Valid	Skor 1 : Tidak Valid

4. Komentar dan saran dapat ditulis pada tempat yang disediakan.
5. Atas bantuan dan perhatiannya, saya ucapkan terimakasih.

No.	Pernyataan	Jawaban			
		1	2	3	4
1.	Adanya bahan ajar mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tematik kepada siswa			✓	
2.	Gambar dan ilustrasi dalam bahan ajar yang disajikan berdasarkan masalah sehari-hari dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa			✓	

3.	Petunjuk kegiatan-kegiatan dalam bahan ajar jelas sehingga mempermudah siswa melakukan semua kegiatan yang ada didalam LKPD			✓	
4.	Produk bahan ajar dapat memfasilitasi siswa untuk membangun pemahaman berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya				✓
5.	Adanya bahan ajar berbasis <i>Picture and Picture</i> dan media <i>Puzzle</i> untuk pembelajaran tematik menjadi lebih menarik dan menyenangkan			✓	
6.	Langkah-langkah yang disajikan dalam bahan ajar membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah disyaratkan dalam indikator pencapaian kompetensi dasar			✓	
7.	Materi yang terdapat dalam bahan ajar berbasis <i>Picture and Picture</i> dan media <i>Puzzle</i> mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat berpikir siswa			✓	
8.	Bahan ajar berbasis <i>Picture and Picture</i> dan media <i>Puzzle</i> sangat berguna dalam menambah wawasan peserta didik serta dapat meningkatkan intensitas belajar siswa dalam pembelajaran tematik				✓
9.	Bahan ajar menggunakan bahasa yang komunikatif, sesuai dengan kedewasaan siswa, dan struktur kalimat yang jelas				✓
10.	Penggunaan bahan ajar sangat menarik sehingga sangat cocok digunakan di kelas			✓	

Komentar dan Saran

Bahan ajar ini sangat membantu guru
pada saat proses pembelajaran.



**ANGKET RESPON GURU
TERHADAP PRAKTIKALITAS PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS
MODEL PICTURE AND PICTURE DAN MEDIA PUZZLE
KELAS IV MIN 40 ACEH BESAR**

Nama : *Dra. Ramiyang*
Mata Pelajaran : *Pendidikan Kewarganegaraan*
Hari/Tanggal : *Jumat / 18 - 12 - 2020*

Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket ini terdapat 10 pertanyaan pertimbangkanlah baik-baik setiap pertanyaan dalam kaitannya dengan produk bahan ajar yang dikembangkan
2. Berilah tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk setiap pertanyaan yang diberikan.
3. Jawaban yang diberikan pada kolom skor penilaian menggunakan skala likert dengan skala penilaian sebagai berikut:

Skor 4 : Sangat Valid	Skor 2 : Cukup Valid
Skor 3 : Valid	Skor 1 : Tidak Valid

4. Komentar dan saran dapat ditulis pada tempat yang disediakan.
5. Atas bantuan dan perhatiannya, saya ucapkan terimakasih.

No.	Pernyataan	Jawaban			
		1	2	3	4
1.	Adanya bahan ajar mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tematik kepada siswa			✓	
2.	Gambar dan ilustrasi dalam bahan ajar yang disajikan berdasarkan masalah sehari-hari dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa		✓		

3.	Petunjuk kegiatan-kegiatan dalam bahan ajar jelas sehingga mempermudah siswa melakukan semua kegiatan yang ada didalam LKPD			✓	
4.	Produk bahan ajar dapat memfasilitasi siswa untuk membangun pemahaman berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya			✓	
5.	Adanya bahan ajar berbasis <i>Picture and Picture</i> dan media <i>Puzzle</i> untuk pembelajaran tematik menjadi lebih menarik dan menyenangkan				✓
6.	Langkah-langkah yang disajikan dalam bahan ajar membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah disyaratkan dalam indikator pencapaian kompetensi dasar			✓	
7.	Materi yang terdapat dalam bahan ajar berbasis <i>Picture and Picture</i> dan media <i>Puzzle</i> mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat berpikir siswa			✓	
8.	Bahan ajar berbasis <i>Picture and Picture</i> dan media <i>Puzzle</i> sangat berguna dalam menambah wawasan peserta didik serta dapat meningkatkan intensitas belajar siswa dalam pembelajaran tematik			✓	
9.	Bahan ajar menggunakan bahasa yang komunikatif, sesuai dengan kedewasaan siswa, dan struktur kalimat yang jelas				✓
10.	Penggunaan bahan ajar sangat menarik sehingga sangat cocok digunakan di kelas			✓	

Komentar dan Saran

Bahan agar sudah bagus akan tetapi
desain covernya lebih di kontras kan lagi



ANGKET RESPON GURU
TERHADAP PRAKTICALITAS PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS
MODEL PICTURE AND PICTURE DAN MEDIA PUZZLE
KELAS IV MIN 40 ACEH BESAR

Nama : *jauharah*
Mata Pelajaran : *Tematik*
Hari/Tanggal : *jum'at / 18-12-2020*

Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket ini terdapat 10 pertanyaan pertimbangkanlah baik-baik setiap pertanyaan dalam kaitannya dengan produk bahan ajar yang dikembangkan
2. Berilah tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk setiap pertanyaan yang diberikan.
3. Jawaban yang diberikan pada kolom skor penilaian menggunakan skala likert dengan skala penilaian sebagai berikut:

Skor 4 : Sangat Valid	Skor 2 : Cukup Valid
Skor 3 : Valid	Skor 1 : Tidak Valid

4. Komentar dan saran dapat ditulis pada tempat yang disediakan.
5. Atas bantuan dan perhatiannya, saya ucapkan terimakasih.

No.	Pernyataan	Jawaban			
		1	2	3	4
1.	Adanya bahan ajar mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tematik kepada siswa				✓
2.	Gambar dan ilustrasi dalam bahan ajar yang disajikan berdasarkan masalah sehari-hari dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa				✓

3.	Petunjuk kegiatan-kegiatan dalam bahan ajar jelas sehingga mempermudah siswa melakukan semua kegiatan yang ada didalam LKPD				✓
4.	Produk bahan ajar dapat memfasilitasi siswa untuk membangun pemahaman berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya				✓
5.	Adanya bahan ajar berbasis <i>Picture and Picture</i> dan media <i>Puzzle</i> untuk pembelajaran tematik menjadi lebih menarik dan menyenangkan				✓
6.	Langkah-langkah yang disajikan dalam bahan ajar membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah disyaratkan dalam indikator pencapaian kompetensi dasar				✓
7.	Materi yang terdapat dalam bahan ajar berbasis <i>Picture and Picture</i> dan media <i>Puzzle</i> mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat berpikir siswa				✓
8.	Bahan ajar berbasis <i>Picture and Picture</i> dan media <i>Puzzle</i> sangat berguna dalam menambah wawasan peserta didik serta dapat meningkatkan intensitas belajar siswa dalam pembelajaran tematik				✓
9.	Bahan ajar menggunakan bahasa yang komunikatif, sesuai dengan kedewasaan siswa, dan struktur kalimat yang jelas				✓
10.	Penggunaan bahan ajar sangat menarik sehingga sangat cocok digunakan di kelas				✓

Komentar dan Saran

Bahan ajar ini bisa menjadi pedoman bagi guru.



**ANGKET RESPON GURU
TERHADAP PRAKTICALITAS PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS
MODEL PICTURE AND PICTURE DAN MEDIA PUZZLE
KELAS IV MIN 40 ACEH BESAR**

Nama : Harnati
Mata Pelajaran : Tematik
Hari/Tanggal : Jumat / 18-12-2020

Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket ini terdapat 10 pertanyaan pertimbangkanlah baik-baik setiap pertanyaan dalam kaitannya dengan produk bahan ajar yang dikembangkan
2. Berilah tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk setiap pertanyaan yang diberikan.
3. Jawaban yang diberikan pada kolom skor penilaian menggunakan skala likert dengan skala penilaian sebagai berikut:

Skor 4 : Sangat Valid	Skor 2 : Cukup Valid
Skor 3 : Valid	Skor 1 : Tidak Valid

4. Komentar dan saran dapat ditulis pada tempat yang disediakan.
5. Atas bantuan dan perhatiannya, saya ucapkan terimakasih.

No.	Pernyataan	Jawaban			
		1	2	3	4
1.	Adanya bahan ajar mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tematik kepada siswa				✓
2.	Gambar dan ilustrasi dalam bahan ajar yang disajikan berdasarkan masalah sehari-hari dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa				✓

3.	Petunjuk kegiatan-kegiatan dalam bahan ajar jelas sehingga mempermudah siswa melakukan semua kegiatan yang ada didalam LKPD				✓
4.	Produk bahan ajar dapat memfasilitasi siswa untuk membangun pemahaman berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya			✓	
5.	Adanya bahan ajar berbasis <i>Picture and Picture</i> dan media <i>Puzzle</i> untuk pembelajaran tematik menjadi lebih menarik dan menyenangkan				✓
6.	Langkah-langkah yang disajikan dalam bahan ajar membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah disyaratkan dalam indikator pencapaian kompetensi dasar				✓
7.	Materi yang terdapat dalam bahan ajar berbasis <i>Picture and Picture</i> dan media <i>Puzzle</i> mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat berpikir siswa				✓
8.	Bahan ajar berbasis <i>Picture and Picture</i> dan media <i>Puzzle</i> sangat berguna dalam menambah wawasan peserta didik serta dapat meningkatkan intensitas belajar siswa dalam pembelajaran tematik				✓
9.	Bahan ajar menggunakan bahasa yang komunikatif, sesuai dengan kedewasaan siswa, dan struktur kalimat yang jelas				✓
10.	Penggunaan bahan ajar sangat menarik sehingga sangat cocok digunakan di kelas			✓	

Komentar dan Saran

Bahan ajar ini dapat membantu guru dan peserta didik, semoga kedepannya dibuat lebih menarik lagi



Lampiran 7

DOKUMENTASI PENELITIAN



Penelitian bersama Guru MIN 40 Aceh Besar



Penelitian bersama Guru MIN 40 Aceh Besar



Penelitian bersama Guru MIN 40 Aceh Besar



Penelitian bersama Guru MIN 40 Aceh Besar



Penelitian bersama Guru MIN 40 Aceh Besar



Penelitian bersama Guru MIN 40 Aceh Besar



Penelitian bersama Dosen PGMI



Penelitian bersama Dosen PGMI