

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PICTURE*
AND PICTURE PADA MATERI IPS SISWA
KELAS IV MIN 10 NAGAN RAYA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

**TINA RAHMAYANA
NIM. 180209101**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2022 M/1443H**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PICTURE*
AND PICTURE PADA MATERI IPS SISWA
KELAS IV MIN 10 NAGAN RAYA**

SKRIPSI

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

Oleh:

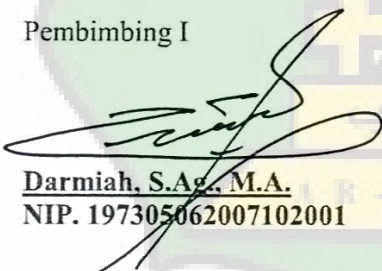
TINA RAHMAYANA
NIM. 180209101

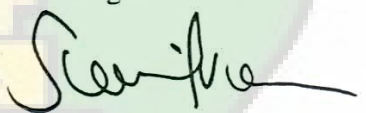
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II


Darmiah, S.Ag., M.A.
NIP. 197305062007102001


Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd.
NIP. 198811172015032008

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PICTURE*
AND *PICTURE* PADA MATERI IPS SISWA
KELAS IV MIN 10 NAGAN RAYA**

SKRIPSI

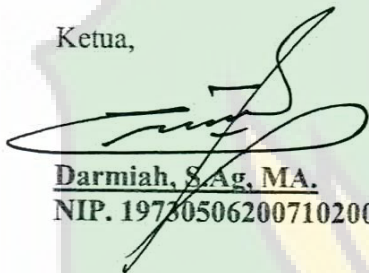
Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal:

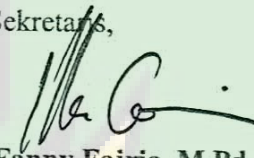
Jum'at, 11 November 2022
16 Rabiul Akhir 1444 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

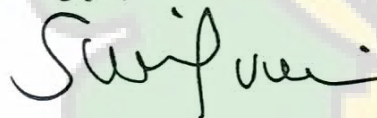
Ketua,


Darmiah, S.Ag., MA.
NIP. 197305062007102001

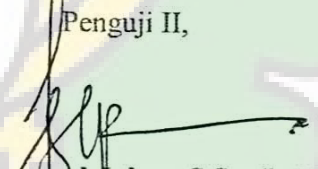
Sekretaris,


Fanny Fajria, M.Pd.

Penguji I,


Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd.
NIP. 198811172015032008

Penguji II,


Al Juhra, S.Sos.I., M.S.I.
NIP. 198204182009011014

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh


Safrul Mutha, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tina Rahmayana
NIM : 180209101
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Picture and Picture* Pada Materi IPS Siswa Kelas IV MIN 10 Nagan Raya

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan proposal ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah 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 bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 31 Oktober 2022

Yang Menyatakan,



Tina Rahmayana

ABSTRAK

Nama : Tina Rahmayana
NIM : 180209101
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PGMI
Judul : Pengembangan Media *Picture asnd Picture* pada materi IPS Siswa Kelas IV MIN 10 Nagan Raya
Pembimbing I : Darmiah, S. Ag, MA
Pembimbing II : Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd
Kata Kunci : Media pembelajaran *picture and picture*, Materi IPS.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan media dalam proses pembelajaran di kelas IV MIN 10 Nagan Raya. Keterbatasan kesediaan media pembelajaran sangatlah mempengaruhi proses pembelajaran siswa. Selain itu media yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang efektif seperti masih menggunakan papan tulis dan buku paket yang disediakan di sekolah. Oleh karena itu salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa, dan dirancang agar siswa dapat melakukan aktivitas dalam proses pembelajaran, sehingga peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran *picture and picture*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1). Desain media *picture and picture* pada materi IPS siswa kelas IV MIN 10 Nagan Raya 2). Menguji kelayakan media *picture and picture* pada materi IPS siswa kelas IV MIN 10 Nagan Raya. Jenis penelitian ini adalah Research and Development , yang menggunakan model 4D dengan 4 tahapan yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Desseminate* (Penyebaran). Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respon guru dan angket respon siswa. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa: (1) hasil validasi ahli media diperoleh skor 89% dengan kategori Sangat layak, (2) hasil validasi ahli materi diperoleh skor 93% dengan kategori sangat layak, (3) hasil Respon guru diperoleh skor 92% dengan kategori sangat menarik, (4) hasil respon siswa diperoleh skor 91 % dengan kategori sangat menarik . Berdasarkan hasil data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *picture and picture* pada materi IPS siswa kelas IV MIN 10 Nagan Raya sangat layak digunakan.

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Picture and Picture* pada Materi IPS Siswa Kelas IV MIN 10 Nagan Raya”**. Shalawat beriringan salam penulis sampaikan ke pangkuan alam baginda Rasulullah SAW, yang telah menuntun umat manusia dan mengangkat derajat manusia dari alam kegelapan ke alam yang penuh ilmu pengetahuan.

Penulis mengucapkan ribuan terima kasih yang tiada hentinya kepada orang tua Papa tercinta Burhanuddin, Ibunda tercinta Salami yang sudah banyak mengeluarkan biaya selama proses perkuliahan hingga selesai, dan selalu memberikan dukungan baik kepada penulis selama perkuliahan. Kakak tersayang Desi Handriani, Rida Hasmianti, Wita Arisanti, Adik tersayang Nur Laili, Vina Mardiana, Saldi Andika serta keluarga besar Pangggop dan Rasuwan. Penulisan skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa adanya doa serta dukungan yang diberikan keluarga sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

Selanjutnya penulisan skripsi ini telah diupayakan semaksimal mungkin, namun pada kenyataanya masih banyak ditemui kekurangan yang disebabkan keterbatasan ilmu yang penulis miliki. Pada kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah membantu penulis untuk

mendapatkan pelayanan dan ilmu pengetahuan yang berguna dimasa yang akan datang.

2. Bapak Mawardi, S.Ag., M.Pd sebagai Ketua Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan para staf Prodi beserta dosen di Prodi PGMI, yang telah membantu dan membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan dalam kelancaran penulisan skripsi ini.
3. Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd selaku Penasehat Akadmik yang telah memberikan arahan dan bimbingan dengan sepenuh hati selama perkuliahan.
4. Ibu Darmiah, S.Ag, MA selaku dosen pembimbing I dengan penuh kesabaran dan keikhlasan membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah membantu dan meluangkan waktu untuk membimbing penulis dengan penuh kesabaran dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Azmil Hasan Lubis, M.Pd selaku validator ahli media yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam mengembangkan media pembelajaran.
7. Bapak Mawardi, S.Ag., M.Pd selaku validator ahli materi yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam mengembangkan materi dalam media pembelajaran.
8. Bapak Aimanuddin, S.Pd I selaku kepala sekolah MIN 10 Nagan Raya yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di MIN tersebut.
9. Ibu Ernawati, S.Pd selaku wali kelas IV MIN 10 Nagan Raya dan dewan guru

serta peserta didik yang turut berpartisipasi dalam penelitian skripsi ini.

10. Kepada orang baik, Fachrul Rozi Zaka yang telah memberikan dukungan, membantu dan mendukung saya untuk terus berjuang dalam menyelesaikan skripsi ini.

11. Kepada sahabat tersayang Mariana, Reza Sukma Dewi, Jumaidil Rahmad, yang selalu meluangkan waktu memberikan bantuan, motivasi, saran, serta dukungan yang sangat luar biasa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

12. Teman-teman angkatan 2018 dan alumni SD, SMP serta SMA yang senantiasa memberikan dukungan dari jauh terhadap penulis sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.

Untuk itu penulis memohon kepada Allah semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang setimpal kelak.

Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.

Banda Aceh, 31 Oktober 2022

Penulis,

Tina Rahmayana

NIM. 180209101

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Definisi Operasional.....	6
F. Penelitian Yang Relevan	9
 BAB II: LANDASAN TEORITIS	
A. Media Pembelajaran.....	12
B. Media <i>Picture and Picture</i>	15
C. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	25
D. Materi Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya	26
 BAB III: METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	36
B. Langkah-langkah Penelitian.....	37
C. Waktu dan Tempat Penelitian	42
D. Subjek Penelitian.....	42
E. Teknik Pengumpulan Data	43
F. Instrumen Pengumpulan Data	45
G. Teknik Analisis Data.....	46
 BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan	50
B. Pembahasan.....	66
 BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	69
B. Saran.....	70
 DAFTAR PUSTAKA.....	 72
LAMPIRAN.....	74
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	103

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1 KD dan Indikator	8
Tabel 2.1 Desain Media Gambar	18
Tabel 2.2 Mendesain Buku Kain	20
Tabel 2.3 Langkah Penggunaan Media Pembelajaran <i>Picture And Picture</i>	22
Tabel 2.4 Keunggulan Dan Kelemahan Media <i>Picture And Picture</i>	24
Tabel 3.1 Skor Penilaian Validasi Ahli Media Dan Ahli Materi	46
Tabel 3.2 Kriteria Interpretasi Kelayakan	47
Tabel 3.3 Penskoran Pada Angket Respon Guru Dan Siswa	48
Tabel 3.4 Kriteria Respon Guru Dan Siswa	49
Tabel 4.1 Tahap Dalam Mendesain Buku Kain	52
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media	57
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	59
Tabel 4.4 Hasil Angket Respon Guru	63
Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Siswa	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kenampakan Alam Dataran Tinggi	27
Gambar 2.2 Lahan Perkebunan Teh.....	27
Gambar 2.3 Lahan Perkebunan Kopi	28
Gambar 2.4 Petani Teh.....	28
Gambar 2.5 Petani Kopi	28
Gambar 2.6 Dauh Teh	29
Gambar 2.7 Biji Kopi	29
Gambar 2.8 Kenampakan Alam Daratan Rendah	29
Gambar 2.9 Lahan Pertanian Padi	30
Gambar 2.10 Lahan Pertanian Jagung	30
Gambar 2.11 Petani Padi	31
Gambar 2.12 Petani Jagung.....	31
Gambar 2.13 Padi (Beras)	31
Gambar 2.14 Jagung.....	32
Gambar 2.15 Kenampakan Alam Perairan Pantai.....	32
Gambar 2.16 Lahan Perikanan	33
Gambar 2.17 Pertanian Garam.....	33
Gambar 2.18 Nelayan.....	34
Gambar 2.19 Pantai Garam	34
Gambar 2.20 Ikan.....	34
Gambar 2.21 Garam	35
Gambar 4.1 Halaman Cover Media <i>Picture And Picture</i>	54
Gambar 4.2 Halaman Pertama Materi	55
Gambar 4.3 Halaman Pemasangan Gambar	56
Gambar 4.4 Cover Sebelum Revisi	61
Gambar 4.5 Cover Sesudah Revisi	61
Gambar 4.6 Gambar Materi Sebelum Revisi	62
Gambar 4.7 Gambar Materi Sesudah Revisi	62
Gambar 4.8 Sebelum di Revisi Belum Ada Kancing Pengait	62
Gambar 4.9 Sesudah Revisi Kancing Pengait	62
Gambar 4.10 Grafik Validasi Ahli Media dan Ahli Materi	67
Gambar 4.11 Grafik Respon Guru dan Siswa	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Penunjuk Pembimbing.....	74
Lampiran 2. Surat Pengantar Validasi Media	75
Lampiran 3. Surat Pengantar Validasi Materi.....	76
Lampiran 4. Hasil Validasi Media oleh Dosen	77
Lampiran 5. Hasil Validasi Materi oleh Dosen.....	80
Lampiran 6. Surat Penelitian.....	83
Lampiran 7. Hasil Validasi Media oleh Guru	84
Lampiran 8. Hasil Validasi Materi oleh Guru.....	87
Lampiran 9. Hasil Angket Respon Guru.....	90
Lampiran 10. Hasil Angket Respon Siswa	92
Lampiran 11. Surat Balasan Penelitian	98
Lampiran 12. Dokumentasi Penelitian.....	99
Lampiran 13. Dokumentasi Penggunaan Media <i>Picture and Picture</i>	100
Lampiran 14. Daftar Riwayat Hidup	103



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaksi antara siswa dengan lingkungan sehingga terjadi perubahan sikap atau perilaku pada siswa kearah yang lebih baik.¹ Pembelajaran sebagai proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar lainnya perlu didukung dengan penggunaan media yang tepat. Oleh karena itu, guru harus mampu mengidentifikasi berbagai jenis media yang tersedia dan cocok digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran tertentu.²

Pembelajaran tersusun atas unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan tertentu. Tujuan yang dimaksud adalah siswa memiliki kompetensi melalui upaya menumbuhkan serta mengembangkan sikap (*attitude*), pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*) melalui sebuah proses pembelajaran yang tepat.³

Guru adalah seseorang yang memiliki kemampuan profesional untuk mendidik, mengajar, membimbing, menilai dan mengevaluasi siswa dalam proses pemindahan ilmu dari sumber belajar yang tersedia kepada siswa. Guru juga memiliki beberapa peranan yang harus dilakukan, salah satunya adalah guru

¹ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Grup, 2008), h. 1.

² Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*, (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), h 1.

³ Wandah Wibawanto, *Konsep dan Pengembangan Simulasi Fisika*, (Semarang: LPM UNNES, 2020), h. 1.

sebagai mediator atau sumber belajar. Sebagai mediator guru juga harus memberikan media yang cocok untuk menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran yang disukai oleh siswa akan membuat siswa senang saat belajar.⁴ Yang terpenting yang harus diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran adalah haruslah media yang unik, media yang baru, mudah digunakan, dan murah dalam biaya pembuatannya.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar pada diri siswa.⁵ Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran dapat berlangsung dengan lebih baik dan sempurna.⁶ Gagne dan Briggs, mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri atas buku, video recorder, film, gambar, televisi dan komputer.⁷

Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas IV MIN 10 Nagan Raya pada materi IPS, terdapat beberapa masalah pada materi kenampakan alam dan

⁴ Siti Maimunawati, Muhammad Alif, *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*, (Banten: Penerbit 3M Media Karya Serang, 2020), h. 12.

⁵ Hamidulloh, *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*, (Semarang: CV.Pilar Nusantara, 2017), h. 2.

⁶ Cecep kustandi, Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2020), h. 2.

⁷ Sutriono Hariadi, *Media Presentasi Pembelajaran*, (Probolinggo: Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Bidang Ketenagaan, 2018), h. 3.

pemanfaatannya, antara lain guru masih menggunakan media gambar yang ada di buku teks pada saat menyampaikan materi kenampakan alam dan pemanfaatannya, biasanya gambar pada buku teks tidak begitu jelas, kalimatnya terlalu panjang, akan sangat susah untuk dipahami oleh siswa. Dalam materi kenampakan alam dan pemanfaatannya ini siswa belum memperoleh gambaran nyata yang mudah dipahami, bahkan beberapa siswa mulai mengalihkan perhatiannya pada saat guru menjelaskan materi, seperti berbicara dengan teman, melamun, mengantuk, menulis, mencoret-coret kertas. Dapat kita ketahui bahwa kasus siswa mulai mengalihkan perhatian dikarenakan pembelajaran yang berlangsung kurang menarik, jenuh dan membosankan sehingga materi pembelajaran susah dipahami oleh siswa.

Tanggapan serupa dari guru di sana, mereka juga mengatakan bahwa di MIN 10 Nagan Raya masih jarang menerapkan media dalam proses pembelajaran dikarenakan terdapat alasan-alasan tertentu. Pemberian contoh yang tidak nyata mereka temukan dalam lingkungan daerah mereka tinggal di anggap sebagai sebuah cerita. Oleh karena itu materi IPS perlu di uraikan sesuai fakta melalui media gambar yang dipasangkan atau di urutkan menjadi urutan yang logis agar memudahkan siswa menemukan contoh disekitar mereka. Jadi, dengan mempelajari materi IPS kenampakan alam dan pemanfaatannya siswa diharapkan termotivasi untuk mengenal lingkungan daerah sendiri atau wilayah indonesia dimulai dari lingkungan perkampungan, pedesaan, kecamatan, kabupaten/kota sampai ke tingkat provinsi.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah

penelitian yang melibatkan pengembangan media pembelajaran IPS khususnya pada materi kenampakan alam dan pemanfaatannya dengan tujuan menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Picture And Picture* pada Materi IPS yaitu Materi Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya di kelas IV MIN 10 Nagan Raya”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran *picture and picture* pada materi IPS Kenampakan Alam dan pemanfaatan di kelas IV MIN 10 Nagan raya
2. Bagaimana kelayakan media *picture and picture* pada materi IPS kenampakan alam dan pemanfaatannya di kelas IV MIN 10 Nagan Raya?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran *picture and picture* pada materi IPS kenampakan alam dan pemanfaatannya di kelas IV MIN 10 Nagan Raya ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui desain pengembangan media pembelajaran *picture and picture* pada materi IPS kenampakan alam dan pemanfaatannya di kelas IV MIN 10 Nagan Raya
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *picture and picture* pada materi IPS kenampakan alam dan pemanfaatannya di kelas IV MIN 10 Nagan Raya.

3. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran *picture and picture* pada materi IPS kenampakan alam dan pemanfaatannya di kelas IV MIN 10 Nagan Raya.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari peneliti adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi guru dan calon siswa dalam mengembangkan media *picture and picture* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial khususnya materi kenampakan alam dan pemanfaatannya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa

Meningkatkan kreativitas dan konsentrasi siswa serta menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan pada materi IPS kenampakan alam dan pemanfaatannya .

- b. Bagi guru

Sebagai upaya pemanfaatan media agar dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis sehingga membantu guru dalam menyajikan materi yang menarik melalui media *picture and picture* yaitu pada materi pembelajaran IPS kenampakan alam dan pemanfaatannya guna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

- c. Bagi sekolah

Sebagai sarana untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan memanfaatkan media *picture and picture* sehingga bisa menghasilkan proses pembelajaran yang lebih bagus.

d. Bagi peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman sehingga dapat memperbaiki dan menciptakan pembelajaran yang berkualitas menyenangkan dan tidak membosankan di masa yang akan datang. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media *picture and picture* pada materi pembelajaran IPS kenampakan alam dan pemanfaatannya.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah pernyataan yang mendefinisikan istilah yang digunakan khususnya pada kalimat judul penelitian. Untuk menghindari kekeliruan dalam pemakaian istilah-istilah yang terdapat dalam skripsi ini, maka penulis mendefinisikan istilah-istilah tersebut sebagai berikut :

1. Pengembangan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan, pembangunan secara bertahap dan teratur yang menjurus ke sasaran yang dikehendaki.⁸ Tidak hanya dalam KBBI, pengertian pengembangan juga dijelaskan lagi dalam kamus umum bahasa

⁸ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, (Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua, Balai Pustaka, 2003), h. 4.

Indonesia karya WJS Poerwadarminta, bahwa pengembangan adalah perbuatan menjadikan bertambah, berubah dengan lebih sempurna, (pikiran, pengetahuan dan sebagainya).

Dalam penelitian ini, pengembangan adalah usaha untuk mengembangkan suatu produk dan suatu proses sistematis dalam mengembangkan media *Picture and picture* pada materi pembelajaran IPS siswa kelas IV MIN 10 Nagan Raya.

2. Media *Picture and Picture*

Media adalah perantara yang mengantar pesan atau informasi dari pengirim ke penerima pesan. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran.⁹

Media *picture and picture* adalah media yang menggunakan gambar yang dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada siswa.¹⁰

3. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pengertian IPS menurut para ahli, yaitu :

- a. Menurut Nasution (1975), IPS adalah bidang studi yang merupakan fusi atau

⁹ Cecep Kustandi, *Pengembangan Media Pembelajaran ...*,5

¹⁰ Kelas 3A PGSD, *Tulisan Bersama Tentang Desain Pembelajaran SD*, (Jawa Barat: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2019). h. 26.

paduan sejumlah mata pelajaran sosial.

- b. Tjokrodikarjo (1982), mendefinisikan IPS sebagai perwujudan dari suatu pendekatan interdisiplin dari ilmu-ilmu sosial. IPS merupakan integrasi berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah proses pembelajaran yang mengkaji tentang seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan ilmu sosial. Melalui mata pelajaran IPS anak diarahkan untuk dapat menjadi warga Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab dan warga dunia yang cinta damai.¹¹

- c. Materi IPS Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya

1) Kompetensi Dasar

Penelitian ini berfokus pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya,

Berikut kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi, sebagai berikut :

Tabel 1.1 KD dan Indikator

No.	Kompetensi Dasar	No	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1	Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat	3.1.1	Mengidentifikasi karakteristik dataran tinggi, dataran rendah, dan pantai serta pemanfaatan sumber daya alamnya bagi

¹¹ Yulia siska, *Pembelajaran IPS di SD/MI*, (Yogyakarta: Garudhawaca, 2018), h. 19.

	provinsi.		kesejahteraan masyarakat.
4.1	Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	4.1.1	Menyajikan informasi hasil identifikasi karakteristik dataran tinggi, dataran rendah, dan pantai serta pemanfaatan sumber daya alamnya bagi kesejahteraan masyarakat.

2) Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat mengidentifikasi karakteristik dataran tinggi, dataran rendah, dan pantai serta pemanfaatan sumber daya alam dan mata pencaharian penduduknya.

3) Pengertian Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya

Kenampakan alam atau bentang alam adalah semua yang ada di bumi yang terbentuk secara alami.¹² Kenampakan alam terbagi menjadi 2 yaitu kenampakan alam daratan dan kenampakan alam perairan. Kenampakan alam daratan yaitu dataran tinggi dan dataran rendah, sedangkan kenampakan alam perairan salah satu contohnya adalah pantai.

F. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya oleh Nenden Hardiyanti yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Picture and picture* Berbasis QR-code pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia”. Nenden menggunakan media *picture and picture* berbasis QR-code dalam menyampaikan materi sistem

¹² Tim Grasindo, *Hafal Mahir Materi IPS*, (Jakarta: PT Grasindo, 2017), h. 2.

peredaran manusia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode R&D. Tujuan dari penelitian nenden untuk mengembangkan media pembelajaran *picture and picture* berbasis Qr-code pada materi sistem peredaran darah manusia.¹³

Perbedaan terletak pada jenis media yang dikembangkan, penelitian yang dilakukan oleh nenden hardiyanti mengembangkan media *picture and picture* berbasis QR-code, Perbedaan selanjutnya terletak pada materi pelajaran yang digunakan nenden adalah materi sistem peredaran darah.

Penelitian yang dilakukan oleh Hafidhatul Husna yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model *Picture and picture* dan Media Puzzle Kelas IV MIN 40 Aceh Besar”. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode R&D. Tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh Hafidhatul Husna yaitu mengembangkan bahan ajar berbasis model *picture and picture* dan media puzzle.¹⁴

Perbedaan nya yaitu, penelitian yang dilakukan Hafidhatul Husna mengembangkan bahan ajar berbasis media puzzle, perbedaan selanjutnya terletak pada materi yang digunakan Hafidhatul Husna dalam penelitian ini adalah Tema 6 cita-citaku, subtema 1 aku dan cita-citaku.

¹³ Nenden Hardiyanti, “Pengembangan Media Pembelajaran *Picture and Picture* Berbasis QR-Code Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia”. Skripsi, (Bandung: Universitas Islam Negeri Gunung Djati 2021), h.7.

¹⁴ Hafidhatul Husna, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model *Picture and picture* dan Media Puzzle Kelas IV MIN 40 Aceh Besar”. Skripsi, (Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2021), h. 4.

Penelitian yang dilakukan oleh Yesi Purwanti yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Thinglink* pada Materi Kenampakan alam IPS kelas IV Sekolah Dasar”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode R&D. Tujuan dari penelitian Yesi Purwanti yaitu untuk mengembangkan media thinklink pada materi kenampakan alam dan IPS kelas IV Sekolah Dasar.¹⁵

Perbedaan terletak pada jenis media yang dikembangkan, penelitian yang dilakukan Yesi purwanti adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis Thinglink, perbedaan selanjutnya terletal model pengembangan, penelitian yang dilakukan Yesi menggunakan model pengembangan ADDIE.

¹⁵ Yesi Purwanti, “Pengembangan Media Pembelajaran *Thinglink* pada Materi Kenampakan alam IPS kelas IV Sekolah Dasar”. Skripsi, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2021), h.6.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “Media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.¹⁶

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses terjadi.¹⁷

Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan dan berperan dalam pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Berdasarkan pengertian tentang media di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses

¹⁶ Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran*, (Suka Bumi: CV jejak, 2021), h. 7.

¹⁷ Ramen A Purba, dkk, *Pengantar Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), h. 27.

belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, televisi, dan komputer.

2. Jenis dan Karakteristik Media

Jenis-jenis media secara umum dapat dibagi menjadi :

- a. Media Visual : media visual adalah media yang bisa dilihat. Media ini mengandalkan indra penglihatan. Contoh; Media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.
- b. Media Audio : media audio adalah media yang bisa di dengar. Media ini mengandalkan indra telinga sebagai salurannya. Contohnya suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio, dan kaset suara, atau CD dan sebagainya.
- c. Media Audio Visual : Media audio visual adalah media yang bisa di dengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra penglihatan dan pendengaran secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi dan media yang sekarang menjamur, yaitu VCD.
- d. Multimedia : Multimedia adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contohnya: internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh. Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik tertentu, yang dikaitkan atau dilihat dari berbagai segi misalnya, melihat karakteristik media dari segi ekonomisnya, lingkup sasaran yang dapat diliput, dan kemudahan

kontrolnya oleh pemakai. Karakteristik media juga dapat dilihat menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan seluruh alat indra. Dalam hal ini, pengetahuan mengenai karakteristik media pembelajaran sangat penting artinya untuk pengelompokan dan pemilihan media.

Kemp, 1975, (dalam Sadiman,dkk.,1990) Juga mengemukakan bahwa karakteristik media merupakan dasar pemilihan media yang disesuaikan dengan situasi belajar tertentu. Masing-masing kelompok media memiliki karakteristik yang khas dan berbeda satu dengan yang lainnya,antara lain sebagai berikut :

- a. Media grafis, pada prinsipnya, semua jenis media dalam kelompok ini merupakan penyampaian pesan lewat simbo;-simbol visual dan melibatkan rangsangan indra penglihatan, karakteristik yang dimiliki, yaitu: bersifat konkret, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, dapat memperjelas suatu masalah dala bidang masalah apa saja dan pada tingkat usia berapa saja, murah harganya dan mudah mendapatkan serta menggunakannya.
- b. Media audio, Hakikat dari jenis-jenis media dalam kelompok ini adalah berupa pesan yang disampaikan atau di tuangkan ke dalam simbol-simbol auditif, yang melibatkan rangsangan indra pendengaran. Secara umum media audio memiliki karakteristik atau ciri sebagai berikut: mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (mudah dipindahkan dan jangkauannyaluas), pesan/program dapat direkam atau diputar kembali sesukanya, dapat mengembangkan daya imajinasi dan merangsang partisipai aktif pendengarannya.

- c. Media permainan dan simulasi. Ciri atau karakteristik dari media ini, yaitu: melibatkan siswa aktif dalam proses belajar, peran guru tidak begitu kelihatan tetapi yang menonjol adalah aktivitas interaksi antar siswa, dapat memberikan umpan balik langsung, memungkinkan penerapan konsep-konsep atau peran ke dalam situasi nyata di masyarakat, memiliki sifat luwes karena dapat dipakai untuk berbagai tujuan pembelajaran.¹⁸

B. Media *Picture and Picture*

1. Pengertian *Media Picture and Picture*

Picture and picture merupakan suatu model pembelajaran 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 dalam kondisi yang menyenangkan, sehingga apapun pesan yang disampaikan, bisa diterima dengan baik dan mampu meresap dalam hati serta dapat diingat kembali oleh siswa.¹⁹

Menurut hamdani (2011), *picture and picture* adalah media pembelajaran yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau mengurutkan menjadi urutan yang logis.

¹⁸ Nizwardi Jalius Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 15-17.

¹⁹ Kelas 3A PGSD, *Tulisan Bersama Tentang Desain Pembelajaran SD*, (Jawa Barat: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2019), h. 27.

Hamdayama (2015), *Media Picture and picture* merupakan media pembelajaran 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 yang menyenangkan, sehingga apapun pesan yang disampaikan bisa diterima dengan baik dan mampu meresap dalam hati serta dapat diingat kembali oleh siswa.

Prihatiningsih & Setyanigtyas (2018), pembelajaran *picture and picture* merupakan suatu model belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan/diurutkan menjadi urutan yang logis.

Nasution, Sahyar, & Sirait (2016), pembelajaran *picture and picture* adalah model pembelajaran yang memakai gambar yang di pasangkan secara logis, jadi guru menyiapkan media gambar sebagai media utama dalam pembelajaran ini.²⁰

Jadi, pengertian *picture and picture* di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media gambar dalam proses belajar mengajar kemudian siswa di minta untuk menganalisis, memahami dan mengurutkan gambar dengan benar.

Media gambar adalah perwujudan lambang dari hasil peniruan benda-benda, pemandangan, curahan pikiran atau ide-ide yang divisualisasikan ke dalam bentuk dua dimensi yang bentuknya bermacam-macam seperti lukisan,

²⁰ Joko krismanto, dkk, *Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022), h. 122.

potret, slide, film, strip dan lain-lain.²¹ Jadi, media gambar adalah media yang dipergunakan untuk memvisualisasikan atau menyalurkan suatu pesan dari sumber (guru), ke penerima (siswa).

Beberapa nilai yang dimiliki media gambar sebagai alat pembelajaran mendasari keunggulan yang dimiliki, sebagai berikut :

- a. Gambar bersifat konkret. Melalui gambar, para siswa dapat melihat dengan jelas sesuatu yang sedang dibicarakan
- b. Gambar mengatasi ruang dan waktu
- c. Gambar murah dan mudah di dapat
- d. Gambar mudah digunakan baik secara perorangan maupun kelompok
- e. Karena gambar/foto memiliki beberapa keuntungan, maka penilaian dalam gambar untuk suatu kondisi tertentu sangat menentukan keberhasilan kegiatan proses belajar mengajar dengan menggunakan media gambar/foto.

2. Ciri-Ciri Gambar yang Baik

Gambar yang baik dapat digunakan sebagai media belajar menurut Angkowo dan Kosasih (2007), adalah yang memiliki ciri-ciri diantaranya sebagai berikut:

- a. Gambar yang bagus, menarik, jelas, dan mudah dimengerti
- b. Apa yang di gambar harus cukup penting dan cocok untuk hal yang sedang dipelajari
- c. Dapat menyampaikan pesan dan ide tertentu
- d. Memberi kesan yang kuat dan menarik perhatian kesederhanaan, yaitu

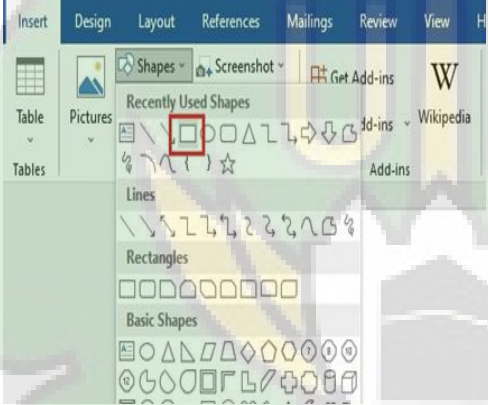
²¹ Hamidulloh Ibda, *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*, (Semarang: CV.Pilar Nusantara, 2017), h. 86.

sederhana dalam warna, tetapi memiliki kesan tertentu

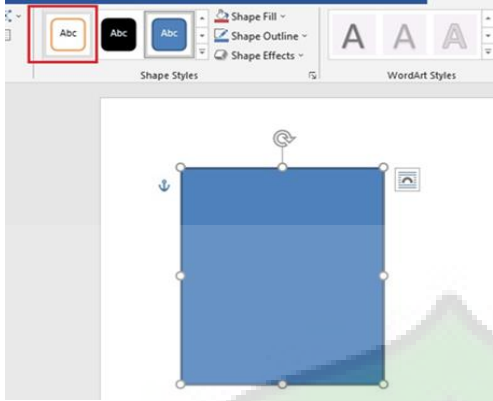
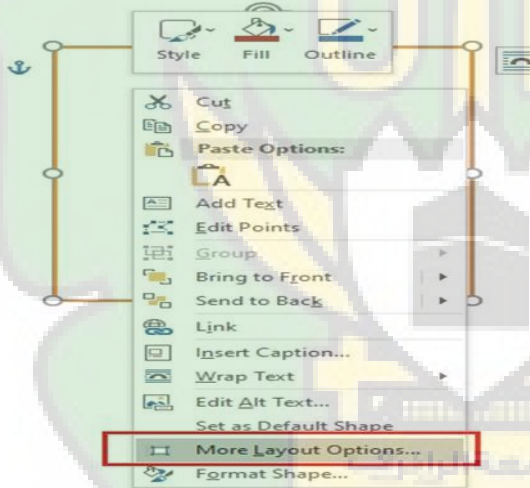
- e. Merangsang orang yang melihat untuk ingin mengungkap tentang objek-objek dalam gambar
- f. Gambar disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dan sesuai dengan kecerdasan orang yang melihatnya.²²

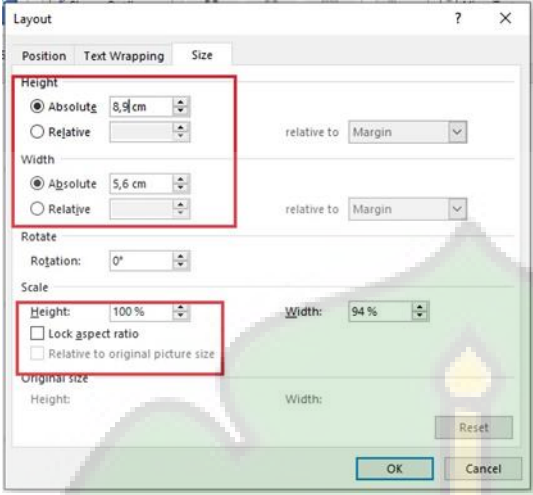
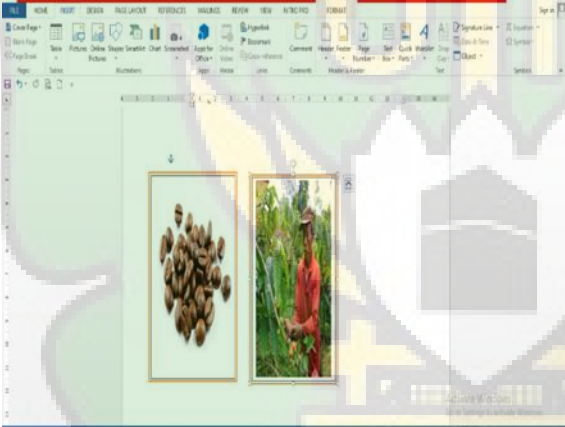
3. Desain Media Pembelajaran *Picture and picture*

a. Tabel 2.1 Desain media gambar

 (Mendesain Template Gambar)	1) Langkah pertama siapkan gambar 2) Kemudian buka software di Microsoft Word 3) Klik buat halaman baru 4) Kemudian klik menu Insert 5) Di dalam menu insert, pilih Shapes (Segi empat)
	Ubah ukuran tersebut ke ukuran gambar yang diinginkan, contohnya ukuran 2R (5,60 x 8,90 cm),

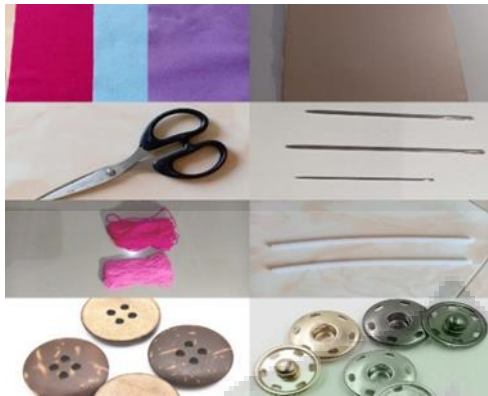
²² Lisa Septia Dewi, *Bahasa Indonesia SD 2*. (Jawa Barat: Guepedia The first On-Publisher in Indonesia, 2020), h. 202.

 (Buat kotak segi empat memanjang ke bawah)	
 Klik tombol mause sebelah kanan tepat pada kotak Klik “More Layout Options”, lalu klik Size.	

	Setelah klik size, lalu masukkan ukuran kotak untuk gambar, yaitu masukkan angka 5,6 cm lebar (Width) sedangkan untuk ukuran tinggi (Height) yaitu 8,9 cm dan klik ok.
 (Membuat kotak selanjutnya dan memasukkan gambar yang akan di cetak)	1) Memasukkan gambar ke kotak segi empat 2) Klik menu Insert > klik Picture > Tentukan gambar yang akan di cetak 3) Untuk mencetak gambar bahan yang perlu dipersiapkan yaitu kertas foto, gunting, printer dan perlengkapan lainnya.

b. Tabel 2.2 Mendesain Buku kain

	Mempersiapkan alat dan bahan yang terdiri dari gunting, lem batang, benang
--	---



(Mempersiapkan alat dan bahan)

wol, jarum, penggaris, pulpen, kain flanel, kardus, kancing tempurung, dan kancing perekat.



(Mendesain cover dengan semenarik mungkin)

Langkah selanjutnya adalah mendownload aplikasi canva, log in terlebih dahulu, klik buat desain, pilih template, kemudian tambahkan gambar dan tulisan.

Tabel 2.3 Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran *Picture And Picture* Pada Materi IPS Siswa Kelas IV MIN 10 Nagan Raya.

No	Tahapan	Aktivitas	Waktu
1.	Pendahuluan	• Guru mengucapkan salam dan memperkenalkan diri • Guru menanamkan sikap moral kepada siswa agar menghormati orang tua dan guru • Guru membuka pelajaran dengan menyanyikan lagu “Naik-naik ke puncak gunung” secara bersama	
2.	Kegiatan Inti	• Guru menyampaikan Tema dan subtema mata pelajaran IPS • Guru menyampaikan kompetensi dasar dan indikator yang ingin di capai dalam pembelajaran • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	
3.	Orientasi	• Guru memberikan motivasi belajar dengan menampilkan media <i>picture and picture</i> • Guru memperlihatkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran • Guru menjelaskan langkah-	

		langkah penggunaan media <i>picture and picture</i>	
4.	Apersepsi	• Guru menyajikan materi pelajaran • Guru memanggil siswa secara bergantian untuk memasang gambar-gambar menjadi urutan yang logis. • Guru menanyakan alasan siswa mengurutkan gambar • Langkah terakhir ,guru memberikan kesimpulan terhadap kegiatan yang telah dilakukan siswa pada saat pemasangan urutan gambar.	
5.	Penutup	• Guru memberikan angket kepada siswa • Guru mengakhiri pembelajaran dengan penuh rasa syukur dan memberikan salam penutup.	

4. Keunggulan dan Kelemahan Media *Picture and Picture*

Pembelajaran dengan menggunakan media *picture and picture* memiliki keunggulan dan kelemahan.

Tabel 2.4 Keunggulan dan Kelemahan Media *Picture and Picture*

No.	Keunggulan	Kelemahan
1.	Materi yang diajarkan lebih terarah karena pada awal pembelajaran guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai dan materi secara singkat terlebih dahulu	Sulit menemukan gambar-gambar yang bagus dan berkualitas serta sesuai dengan materi pembelajaran
2.	Siswa lebih cepat menangkap materi ajar karena guru menunjukkan gambar-gambar mengenai materi yang dipelajari	Sulit menemukan gambar-gambar yang sesuai dengan kompetensi yang dimiliki siswa
3.	Dapat meningkatkan daya pikir siswa karena siswa diarahkan guru untuk menganalisis gambar yang ada.	Baik guru maupun siswa yang kurang terbiasa dalam menggunakan gambar sebagai bahan utama dalam membahas suatu materi pelajaran
4.	Dapat meningkatkan tanggung jawab siswa, sebab guru menanyakan alasan siswa mengurutkan gambar	Tidak tersedianya dana khusus untuk menemukan atau mengadakan gambar-gambar yang diinginkan. ²³
5.	Pembelajaran lebih berkesan, sebab siswa dapat mengamati langsung gambar yang telah dipersiapkan oleh guru	Penghayatan tentang materi kurang sempurna, karena media gambar hanya menampilkan persepsi indera mata yang tidak cukup kuat untuk menggerakkan seluruh kepribadian manusia, sehingga materi yang akan dibahas kurang sempurna

²³ Kelas 3A PGSD, *Tulisan Bersama Tentang Desain Pembelajaran SD*, (Jawa Barat: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2019), h. 34-35.

6.	Murah harganya, mudah di dapat, mudah digunakan, tanpa memerlukan peralatan yang khusus	Ukuran sangat terbatas untuk kelompok besar. ²⁴
----	---	--

C. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial di atas.

IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala, dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.²⁵

Mata pelajaran IPS disebutkan sebagai salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI sampai SMP/MTs. Mata pelajaran ini mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI, mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa disiapkan dan

²⁴ Lisa Septia Dewi, *Bahasa Indonesia SD 2*, (Jawa Barat: Guepedia The first On-Publisher in Indonesia, 2020), h. 201.

²⁵ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2014), h. 3.

diarahkan agar mampu menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.²⁶

Tujuan pendidikan IPS adalah mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan melatih keterampilan untuk mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa diri sendiri atau masyarakat.²⁷

D. Materi Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya

Indonesia memiliki sumber daya alam yang melimpah. Setiap daerah memiliki sumber daya alam beragam. Bagaimanakah cara memanfaatkan sumber daya alam di daerah kita , mari sama-sama kita belajar tentang materi kenampakan alam dan pemanfaatannya melalui *media picture and picture*.

Kenampakan Alam

Kenampakan alam adalah segala sesuatu yang nampak di permukaan bumi atau alam. Permukaan bumi terdiri dari daratan dan perairan. Di bagian daratan terdapat berbagai macam bentangan alam. Misalnya dataran rendah, dataran tinggi, pegunungan, gunung, dan pantai. Sedangkan di bagian perairan berupa Laut, pantai, danau, selat, teluk, sungai , dan samudra.

²⁶ Yulia Siska, *Pembelajaran IPS di SD/MI* ,(Yogyakarta: Garudhawaca, 2018), h. 19.

²⁷ Hadi Wiyono, *Pendidikan IPS* ,(Jawa Tengah: Anggota IKAPI, 2021), h. 12.

a. Dataran Tinggi



Gambar 2.1 Gambar kenampakan alam Dataran Tinggi

Sumber: <https://tfamanasek.com>

Dataran tinggi adalah daerah yang relatif datar, yang memiliki ketinggian lebih dari 500 meter di atas permukaan laut. Udara di daerah dataran tinggi sejuk dan dingin. Terbentuknya dataran tinggi karena desakan tenaga dari dalam bumi.

Ciri-ciri dataran tinggi yaitu , berudara sejuk, memiliki udara kering, curah hujan lebih rendah dan pertanian di buat terasering.

a. Manfaat Dataran Tinggi

Daerah dataran tinggi banyak dimanfaatkan untuk tempat peristirahatan, objek wisata, tempat rekreasi dan lahan perkebunan, contohnya lahan perkebunan teh, lahan perkebunan kopi, lahan perkebunan strawberi, dan lain-lain sebagainya .



Gambar 2.2 Lahan Perkebunan Teh



Gambar 2.3 Lahan Perkebunan Kopi

b. Mata Pencaharian Penduduk Dataran Tinggi

Mayoritas Mata pencaharian penduduk di dataran tinggi adalah berkebun dan bertani , seperti petani teh, petani kopi, petani strawberi dan lain sebagainya.



Gambar 2.4 Petani Teh



Gambar 2.5 Petani Kopi

c. Sumber Daya Alam Dataran Tinggi

Sumber daya alam yang dihasilkan di dataran tinggi misalnya sayur-sayuran, buah-buahan, dan hasil perkebunan seperti teh, kopi, strawberi, susu dan sebagainya.



Gambar 2.6 Daun Teh



Gambar 2.7 Biji Kopi

b. Dataran Rendah



Gambar 2.8 Gambar Kenampakan alam Dataran Rendah
Sumber: <https://bharian.com>

Dataran rendah adalah daerah yang relatif datar, yang memiliki ketinggian kurang dari 200 meter di atas permukaan laut. Daerah dataran rendah umumnya terdapat banyak aliran sungai, dan keadaan udaranya panas. Umumnya daerah dataran rendah terdapat di sekitar pantai.

Ciri-ciri dataran rendah antara lain, Tanahnya relatif datar, biasanya di daerah sekitar pantai, namun terdapat juga di daerah pedalaman. terjadi akibat proses sedimentasi, memiliki tanah yang subur dan dijadikan pemukiman. memiliki tekanan udara yang tinggi dibandingkan dataran tinggi.

a. Manfaat Dataran Rendah

Daerah dataran rendah dapat dimanfaatkan manusia untuk kegiatan pertanian, peternakan, perumahan, membangun industri, lahan pertanian padi, lahan perkebunan jagung, lahan perkebunan pisang, perkebunan sawit dan sebagainya.



Gambar 2.9 Lahan Pertanian Padi



Gambar 2.10 Lahan Pertanian Jagung

b. Mata Pencaharian Penduduk Dataran Rendah

Mata pencaharian penduduk dataran rendah adalah sebagai petani padi, petani jagung, petani pisang, pekerja industri dan sebagainya.



Gambar 2.11 Petani Padi



Gambar 2.12 Petani Jagung

c. Sumber Daya Alam Dataran Rendah

Sumber daya alam yang terdapat di dataran rendah, misalnya padi, jagung, pisang, kelapa sawit dan sebagainya.



Gambar 2.13 Padi (Beras)



Gambar 2.14 Jagung

c. Pantai



Gambar 2.15 Gambar kenampakan alam Perairan Pantai
Sumber : <https://KSMTour.com>

Pantai adalah bagian dari daratan yang berbatasan langsung dengan laut. Ketinggian wilayah pantai adalah 0 meter dari permukaan laut. Pantai terbentuk antara lain karena mendapatkan pengaruh gerakan air laut, seperti gelombang, pasang dan arus.

Ciri-ciri pantai antara lain Mempunyai garis pantai, Ciri pantai yang pertama adalah mempunyai garis pantai atau wilayah yang memisahkan daratan dengan lautan, tanahnya berpasir, Ada hewan laut pada area sekeliling pantai, seperti ikan , kepiting, kerang, bintang laut dan masih banyak lagi, terdapat tumbuhan akar napas.

a. Manfaat Daerah Pantai

Penduduk pantai memanfaatkan daerah pantai untuk mencari ikan, membuat lahan pertanian garam, budidaya rumput laut, lahan perikanan. Ada bagian pantai yang digunakan untuk pelabuhan kapal, kawasan industri, dan perdagangan.



Gambar 2.16 Lahan Perikanan



Gambar 2.17 Pertanian Garam

b. Mata Pencaharian Penduduk Pantai

Mata pencaharian penduduk di daerah pantai adalah sebagai nelayan , petani garam ,pedagang, petani rumput laut, dan lain sebagainya.



Gambar 2.18 Nelayan



Gambar 2.19 Petani Garam

c. Sumber Daya Alam Pantai

Sumber daya alam di pantai adalah ikan, kelapa, rumput laut, dan garam.



Gambar 2.20 Ikan



Gambar 2.21 Garam

Contoh pantai dari tingkat kota , kabupaten dan provinsi yang ada di sekitar kita antara lain ;

Pantai lhok bubon di kecamatan samatiga, kabupaten aceh barat sebagian besar masyarakat sekitar pantai bekerja sebagai nelayan, dan membuka lahan budidaya rumput laut.

Pantai seunagan kecamatan Kuala pesisir, Kabupaten Nagan Raya sebagian warga disana bekerja sebagai nelayan.

Pantai lampuuk kecamatan lhoknga, Aceh besar sebagai objek wisata dan tempat rekreasi.

Pantai utara Pantura di kabupaten cirebon provinsi jawa barat sebagai daerah pantai penghasil garam terbesar di Indonesia.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development*. *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas. Jadi metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) merupakan suatu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk atau suatu hal yang baru serta dapat menguji keefektifan yang telah dibuat.²⁸

Produk yang di hasilkan dari peneltian ini adalah media *picture and picture* pada materi IPS siswa kelas IV MIN 10 Nagan Raya.

Menurut Asim penelitian pengembangan dalam pembelajaran adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.²⁹ Pengertian penelitian pengembangan menurut Gay (1990) memberikan penjelasan bahwa penelitian pengembangan merupakan bentuk penelitian yang digunakan dalam

²⁸ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* (Bandung: Alfabeta Bandung, 2017), h. 297.

²⁹ Asim, *Sistematika Penelitian Pengembangan*, (Malang: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Malang, 2001), h. 1.

mengembangkan suatu produk tertentu yaitu apakah produk tersebut efektif atau tidak.³⁰

Dari berbagai pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian pengembangan mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Menilai perubahan-perubahan yang terjadi selama kurun waktu tertentu.
2. Untuk menghasilkan suatu produk baru melalui proses pengembangan.³¹

Pemilihan model pengembangan yang baik akan menghasilkan produk yang efektif dan efisien. Ada banyak model pengembangan salah satunya adalah model yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974, model 4 D ini terdiri dari 4 tahapan utama yaitu Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran).

B. Langkah-langkah Penelitian

1. Tahap pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian adalah tahap analisis kebutuhan . Analisis kebutuhan merupakan langkah pertama yang peneliti lakukan pada saat melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *Picture and picture* pada materi IPS yaitu

³⁰ Achmad Noor Fatirul, Djoko Adi Walujo, *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran*, (Tangerang, 2021), h. 7.

³¹ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Yogyakarta: Alfabeta, 2011), h. 161.

materi kenampakan alam dan pemanfaatannya siswa kelas IV MIN 10 Nagan Raya. Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk mendefinisikan syarat-syarat pengembangan seperti 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 yang sedang di hadapi dalam proses pembelajaran sehingga melatarbelakangi perlunya suatu proses pengembangan. Dengan melakukan analisis awal pada tahap ini peneliti akan memperoleh gambaran yang nyata tentang permasalahan yang ada di sekolah , dengan hal ini dapat membantu peneliti dalam menentukan dan memilih perangkat pembelajaran yang baik untuk dikembangkan.

b. Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Analisis peserta didik dilakukan dengan cara mengamati langsung karakteristik peserta didik pada kelas IV MIN 10 Nagan Raya. Analisis ini dilakukan dengan mempertimbangkan motivasi, gaya belajar, perkembangan emosi , kemampuan, dan pengalaman peserta didik, baik sebagai individu maupun kelompok. Analisis peserta didik meliputi karakteristik kemampuan akademik, usia,minat belajar dan motivasi terhadap mata pelajaran.

c. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas pokok yang harus dikuasai siswa agar siswa bisa mencapai kompetensi yang di tetapkan.

Analisis tugas terdiri dari analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) terkait materi yang akan dikembangkan melalui media pembelajaran *picture and picture*.

d. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi materi yang akan dikembangkan di dalam media *picture and picture*. Analisis konsep dibuat dalam peta konsep pembelajaran yang nantinya digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi, dengan cara mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis bagian-bagian utama materi pembelajaran.

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

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk memudahkan peneliti dalam memilih media pembelajaran, menentukan indikator pencapaian pembelajaran, dan memudahkan peneliti dalam mengkomunikasikan maksud dari kegiatan belajar mengajar.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah menganalisis permasalahan melalui tahap pendefinisian, selanjutnya tahap perancangan. Pada tahap ini dilakukan perancangan atau mendesain suatu produk yang akan dikembangkan, yaitu mendesain media pembelajaran *picture and picture* yang nantinya akan digunakan pada proses pembelajaran.

Tahapan desain media pembelajaran *picture and picture* , adalah sebagai berikut :

a. Mendesain Gambar-gambar

- 1) Memilih gambar-gambar sesuai dengan pengembangan materi
- 2) Buka aplikasi Microsoft word
- 3) Klik insert > shapes > Buat kotak ukuran 6 x 9
- 4) Menambahkan gambar ke kolom kotak
- 5) Kemudian cetak gambar

b. Mendesain buku kain

- 1) Siapkan alat dan bahan
- 2) Siapkan 8 lembar kain flanel dengan warna yang berbeda
- 3) Buat lah masing-masing 4 lembar buku kain , jahit bagian pinggir masing-masing halaman
- 4) Satukan setiap halaman buku kain
- 5) Bentuk pola tempat pemasangan gambar
- 6) Menambahkan materi pelajaran
- 7) Mendesain cover buku kain semenarik mungkin

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan yaitu media pembelajaran *picture and picture* . Tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu validasi Ahli (*expert appraisal*) yang disertai dengan revisi, dan Uji Coba Produk (*development testing*).

a. Validasi Ahli

Validasi merupakan kegiatan mengumpulkan data atau informasi dari para ahli atau biasa disebut validator untuk menentukan valid atau tidak valid produk yang dikembangkan. Ada dua validasi ahli dalam pengembangan media ini yaitu, Ahli media dan ahli materi. Media pembelajaran *picture and picture* yang sudah di desain kemudian akan di nilai oleh ahli media dan ahli materi.

Ahli media menilai kualitas media *picture and picture*, mulai dari jenis kain yang dipilih , jenis kertas gambar, dan memeriksa kerapian gambar dan menyatakan media *picture and picture* layak digunakan/uji coba dengan revisi sesuai saran dan komentar.

Ahli materi menilai materi yang dikembangkan di dalam media, menilai kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran , dan lain sebagainya yang tertera pada lembar validasi. Dan media *picture and picture* layak digunakan/uji coba dengan revisi sesuai saran dan komentar.

b. Uji Coba Produk (development testing)

Setelah melakukan validasi ahli kemudian melakukan uji coba lapangan pada kelas kelas IV MIN 10 Nagan Raya untuk mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran *picture and picture* di kelas.

4. Tahap Penyebaran (Disseminate)

Tahap penyebaran adalah tahap terakhir dalam penelitian pengembangan produk, yaitu menyebarluaskan hasil penelitian pengembangan yang telah

dilakukan.³² yaitu menyebarluaskan produk. Pada penelitian ini media *picture and picture* hanya di uji cobakan kepada siswa kelas IV MIN 10 Nagan Raya tanpa disebarkan pada skala yang lebih luas. Untuk mengetahui kelayakan media *picture and picture* peneliti menyebarluaskan angket respon siswa dan guru untuk melihat respon siswa dan guru terhadap pengembangan media *picture and picture*.

C. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di kelas IV MIN 10 Nagan raya. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022.

D. Subjek Penelitian

Menurut moelong (2000) yang dimaksud dengan subjek penelitian adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar belakang penelitian. Subjek di dalam penelitian merupakan orang yang benar-benar mengetahui permasalahan yang akan diteliti.³³ Sedangkan menurut Sugiono yang dimaksud dengan subjek penelitian (Informan) adalah orang yang dapat dipercaya menjadi narasumber atau sumber informasi oleh peneliti yang akan memberikan informasi secara akurat, guna untuk melengkapi data dari suatu penelitian.³⁴

Subjek dalam penelitian ini adalah penguji ahli, yaitu ahli media dan ahli materi .

³² Eko Prasetyo, *Ternyata Penelitian Itu Mudah Panduan Melaksanakan Penelitian Bidang Pendidikan*, (Lumajang: Edu Nomi, 2015), h. 43-46.

³³ Ahmad Tohardi, *Pengantar Metodologi Penelitian Sosial + Plus*, (Bandung: Tanjungpura University Press, 2019), h.491

³⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 116.

1. Penguji Ahli

Penguji ahli yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu dosen Universitas Islam Negeri Ar-Raniry dan guru di sekolah sebagai validator ahli media dan ahli materi dalam pengembangan media pembelajaran *picture and picture* .

a. Ahli media

Ahli media berperan dalam memberikan penilaian terhadap media *picture and picture* yang telah di desain

b. Ahli materi

Ahli materi berperan dalam memberikan penilaian terhadap pengembangan materi di dalam media *picture and picture*.

c. Guru MIN 10 Nagan Raya

2. Subjek Uji Coba

- a. Uji coba dilakukan pada siswa kelas IV MIN 10 Nagan Raya yang berjumlah 24 orang.

E. Teknik Pengumpulan Data

Riduwan (2015) berpendapat bahwa teknik pengumpulan data adalah teknik atau cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Dengan demikian, teknik pengumpulan data diartikan sebagai cara, metode, atau proses yang dipilih dan digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data penelitian secara akurat.³⁵ Disamping perlu menggunakan metode yang tepat, juga perlu memilih teknik dan alat pengumpulan data yang relevan. Penggunaan teknik dan alat

³⁵ Evanirosa, dkk, *Metode Penelitian Kepustakaan* (Bandung: Media Sains Indonesia 2022), h.101.

pengumpulan data yang tepat dapat memungkinkan diperolehnya data yang objektif.³⁶ Untuk memperoleh data yang akurat dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Validasi Media

Validasi media dilakukan oleh ahli media untuk mengetahui kevalidan media baik itu dari segi tampilan dan kualitas media pembelajaran *picture and picture*, dengan cara memberikan lembar validasi kepada validator untuk memeriksa valid atau tidaknya pengembangan media pembelajaran *picture and picture* yang dikembangkan.

2. Validasi Materi

Validasi materi dilakukan oleh ahli materi untuk mengetahui kevalidan materi dari segi isi dan pengembangan materi di dalam media pembelajaran *picture-picture*, dengan cara memberikan lembar validasi kepada validator untuk memeriksa valid atau tidaknya materi yang dikembangkan.

3. Angket

Angket juga sering disebut dengan kuesioner. Kuesioner adalah alat pengumpulan data atau informasi yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan-pertanyaan tertulis dan menjawab secara tertulis oleh responden.³⁷ Angket sebagai lembar penilaian suatu produk yang digunakan untuk mendapatkan data tentang kelayakan media *picture and picture* hasil pengembangan. Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa dan guru

³⁶ Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004), h. 155.

³⁷ P Joko Subagyo, *Metode penelitian dalam Teori dan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2015), h. 55.

terhadap media *picture and picture* dengan cara memberikan lembar angket.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi pada saat penelitian.³⁸

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

a. Lembar Validasi Media

Lembar validasi media yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar-lembar penelitian yang akan di berikan kepada validator untuk di nilai, penilaian dilakukan terhadap pengembangan media pembelajaran *picture and picture* meliputi aspek ketahanan media, Desain media, kualitas media, tampilan media dan manfaat media.

b. Lembar Validasi Materi

Lembar validasi materi yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar-lembar penelitian yang akan diberikan kepada validator untuk di nilai. Penilaian dilakukan terhadap pengembangan materi IPS meliputi aspek Kesesuaian materi dengan KD dan Indikator, Keakuratan materi, kemutakhiran materi, dan minat belajar siswa.

c. Lembar Angket

Lembar angket yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar penilaian yang diberikan siswa kelas IV dan guru wali kelas IV untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *picture and picture*.

³⁸ Nanang Martono, *Meode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2010), h. 166.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses untuk mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil pengumpulan data (Ahli media, ahli materi, angket respon siswa, dan angket respon guru) dengan cara mengorganisasi data ke dalam kategori dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain. Analisis data adalah kegiatan yang dilakukan setelah data diperoleh dari responden dan sumber lain yang telah terkumpul.³⁹

1. Teknik Analisis Hasil Validasi Media dan Materi

Kelayakan media *picture and picture* diukur menggunakan lembar validasi media dan validasi materi, lembar validasi tersebut dijawab dengan memberi tanda centang pada kategori yang disediakan oleh peneliti berdasarkan skala likert yang terdiri dari 5 skala penilaian yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.1 Skor Penilaian Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Keterangan	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup Baik (CB)	3
Kurang Baik (KB)	2
Tidak Baik (TB)	1

Hasil validasi yang tertera dalam lembar validasi media dan validasi materi akan dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut:⁴⁰

$$P \frac{F}{N}$$

³⁹ Dadang Tri Atmoko dan Rudanti, *Buku Siswa Geografi*, (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2020), h. 114.

⁴⁰ Herwati, *Pengembangan Media Keanekaragaman Aves Sebagai Sumber Belajar Biologi*, (Jurnal Lentera Pendidikan LPPM UM Metro, Vol. 1 No. 1 Juni, 2016), h. 32.

Keterangan :

P = Angka presentase atau skor penilaian

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi/skor maksimal

Kemudian, hasil dari persentase validasi media dan validasi materi dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan media *picture and picture*, kriteria interpretasi skor berdasarkan skala likert adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Tabel Kriteria Interpretasi Kelayakan⁴¹

Penilaian	Kriteria Interpretasi
80% -100%	Sangat layak
60% - 80%	Layak
40% - 60%	Cukup layak
20% - 40%	Tidak layak
0% - 20%	Sangat tidak layak

2. Teknik Analisis Hasil Angket Respon Siswa dan Guru.

Angket respon di analisis menggunakan lembar angket yang diberikan kepada siswa dan guru untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap pengembangan media *picture and picture*, hasil respon siswa dan guru dijawab dengan memberi tanda centang pada kategori yang disediakan oleh peneliti berdasarkan skala likert yang terdiri dari 5 skala penilaian yaitu sebagai berikut:

⁴¹Thofan Aradika Putra, “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Trigonometri,” Skripsi. (Lampung: Universitas Islam Negeri Reden Intan), h. 7

Tabel 3.3 Penskoran Pada Angket Respon Guru dan Siswa

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Hasil angket respon siswa dan guru dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Angka presentase atau skor penilaian

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi/skor maksimal

Kemudian, hasil dari persentase angket respon guru dan siswa dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan media *picture and picture*, kriteria interpretasi skor berdasarkan skala likert adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Respon Guru dan Siswa

Penilaian	Kriteria interpretasi
80% - 100	Sangat Menarik
60% - 80	Menarik
40% - 60	Cukup Menarik
20% - 40	Tidak Menarik
0% - 20	Sangat Tidak Menarik



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini merupakan suatu penelitian pengembangan dengan tujuan untuk menghasilkan suatu produk yang berupa media *picture and picture* pada materi pembelajaran IPS di kelas IV MIN 10 Nagan Raya. Sebagaimana dapat diketahui media *picture and Picture* yang dikembangkan pada penelitian ini dapat dinyatakan layak digunakan berdasarkan data hasil uji validasi ahli media, ahli materi, serta didukung hasil uji lapangan yaitu respon guru dan siswa kelas IV MIN 10 Nagan Raya. Adapun proses desain media *picture and picture* pada pembelajaran IPS kelas IV pada penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

Proses desain dari media *picture and picture* pada penelitian ini, peneliti menggunakan model 4D yang terdiri dari tahap *Define, Design, Development*, dan *Disseminate*. Adapun proses desain media *picture and picture* dengan menggunakan model 4D dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. *Define* (tahap pendefinisian)

Tahap pendefinisian ini peneliti melakukan terlebih dahulu menganalisis terkait masalah kebutuhan. Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di kelas IV MIN 10 Nagan Raya, peneliti menemukan beberapa masalah pada pembelajaran IPS yaitu terlihat guru masih menggunakan media gambar pada buku teks, dimana kualitas gambar pada buku teks tersebut tidak begitu jelas, kalimatnya terlalu panjang, sehingga siswa susah dalam memahami materi, terlebihnya pada materi kenampakan alam dan pemanfaatannya. Pada materi

tersebut siswa belum memperoleh gambaran nyata yang mudah dipahami, hanya dengan pemberian contoh yang tidak nyata mereka temukan dalam lingkungan daerah mereka tinggal dianggap sebagai sebuah cerita. Selain dari itu terlihat juga beberapa peserta didik tidak fokus pada pembelajaran dikarenakan pembelajaran yang berlangsung tidak menarik, jenuh dan membosankan.

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, peneliti mengembangkan media *picture and picture* untuk dapat memotivasi dan memudahkan siswa dalam memahami materi kenampakan alam dan pemanfaatannya.

2. Design (Perancangan)

Tahap perancangan ini dilakukan setelah tahap pendefinisian, pada tahap ini peneliti melakukan rancangan suatu produk dengan melakukan beberapa kegiatan yang dimulai dari pemilihan media, penjabaran kompetensi, pengumpulan bahan rancangan, rancangan awal dan penyusunan lembar validasi serta angket. adapun rancangan awal dari media *picture* dapat diuraikan sebagai berikut:

Pada rancangan awal ini peneliti menggunakan tiga tahap rancangan diantaranya:

a. Mendesain Gambar-gambar

Tahap mendesain gambar disini peneliti terlebih dulu mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan materi, kemudian peneliti mendesain gambar-gambar yang telah dikumpulkan dengan menggunakan aplikasi *microsoft word* yaitu dengan cara membuka aplikasi *microsoft word*, Klik insert > Shapes> pilih

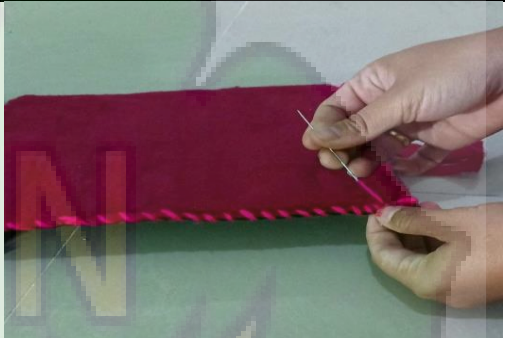
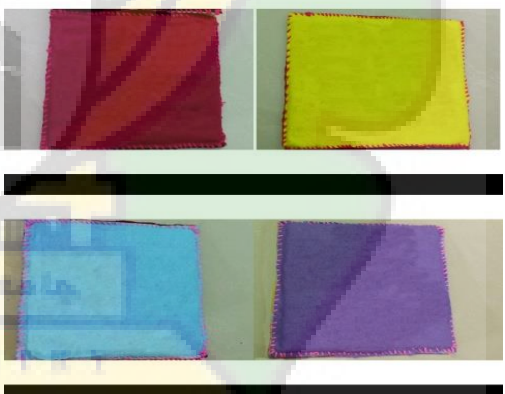
fitur bentuk persegi dan buat kotak dengan ukuran 6 x 9, tambahkan gambar dengan klik pada kotak > *shapes fill*, pilih *menu picture*, kemudian cetak gambar.

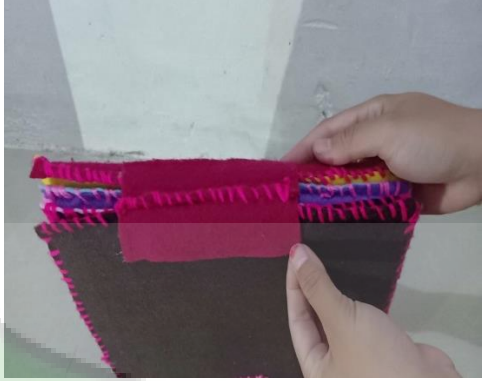
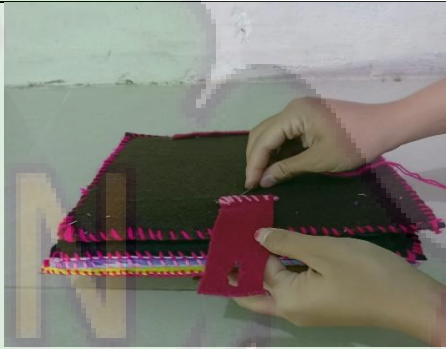
b. Mendesain buku kain

Adapun tahap mendesain buku kain media *picture and picture* dapat disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1 Tahap dalam Mendesain Buku Kain

No.	Keterangan	Gambar
1.	Mempersiapkan alat dan bahan yang terdiri dari gunting, lem batang, benang wol, jarum, penggaris, pulpen, kain flanel, kardus, kancing tempurung, dan kancing perekat.	
2.	Siapkan 8 lembar kain flanel ukuran 22 x 22 dengan warna-warna yang berbeda	

3.	Siapkan 4 kardus berukuran 20 x 20. Kemudian Siapkan dua kain flanel dengan warna yang berbeda	
4.	Lapisi kardus dengan kain flanel di kedua sisi, lalu jahit di setiap pinggir kain flanel.	
5.	Buatlah masing-masing 4 lembar buku kain yang sudah dijahitkan bagian pinggirnya	

6.	Setelah lembaran buku kain selesai di jahit, satukan semua lembaran nya	
7.	Kemudian menjahit pengait buku	

Adapun hasil jadi dari rancangan awal media *picture and picture* yang telah dikembangkan dapat disajikan sebagai berikut.

a. Halaman Cover media *picture and picture*

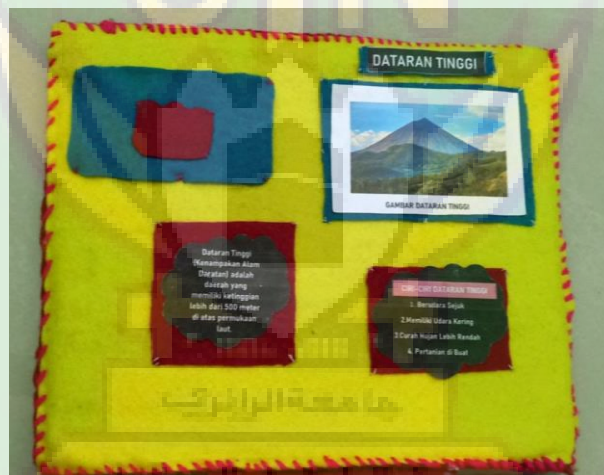


Gambar 4.1 Halaman Cover Media *Picture And Picture*

Halaman cover merupakan halaman pertama dari media *picture and picture* dengan *background* warna kuning cerah, dimuat judul dan beberapa gambar yang terkait dengan materi kenampakan alam dan pemanfaatannya, kelas, nama pengembang, serta dosen pendukung dalam pengembangan media *picture and picture*.

b. Halaman Materi

Halaman materi di sini peneliti membuat 4 halaman yang terdiri halaman materi dan uji coba pencocokan. Pada halaman pertama dan ketiga merupakan halaman penjelasan materi terkait kenampakan alam, halaman tersebut salah satunya dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.2 Halaman Pertama Materi

Halaman kedua dan keempat merupakan halaman uji coba pencocokan dari materi kenampakan alam dan pemanfaatannya, salah satu halaman tersebut dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 4.3 Halaman kedua Uji Coba Pencocokan (Pemasangan Gambar)

c. Halaman Uji Coba Pencocokan

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini peneliti melakukan uji kelayakan media *picture and picture* yang telah dirancang, uji kelayakan tersebut dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dengan menggunakan instrumen penilaian berupa lembar validasi yang telah disusun dengan menggunakan skala likert, selain dari peneliti juga melakukan uji coba lapangan yang dilakukan kepada guru dan peserta didik kelas IV MIN 10 Nagan Raya. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menganalisis hasil akhir dari pengembangan media *picture and picture* setelah dilakukannya revisi dari ahli materi dan ahli media.

a. Validasi Media *Picture And Picture*

Validasi media *picture and picture* ini dilakukan dengan dua tahap validasi yaitu validasi media dan materi. Tahap validasi ini masing-masing ditujukan kepada 2 pakar ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Tujuan dari validasi ini adalah untuk mengetahui kelayakan dari media *picture and picture*

baik segi kualitas media dan ketepatan materi yang dikembangkan. Adapun hasil yang diperoleh dari ahli media dapat disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media Terhadap Media *Picture and Picture*

No	Aspek yang diamati	Skor	
		V1	V2
1	Ketahanan		
	a. Ketahanan buku kain	4	4
	b. Ketahanan gambar	4	5
	c. Pemilihan kertas gambar	4	4
2	Desain Media		
	a. Kualitas gambar	4	5
	c. Kejelasan gambar	4	5
	d. Ukuran gambar	4	4
	e. Warna gambar	5	5
	f. Warna kain bervariasi	5	5
3	Manfaat		
	a. Peningkatan minat belajar siswa	5	4
	b. Peningkatan pemahaman siswa	5	4
Jumlah		44	45
Persentase		89%	
Kriteria		Sangat Layak	

Sumber: Dosen dan Guru Ahli Media

Keterangan:

Validator 1= Azmil Hasan Lubis, M.Pd

Validator 2 = Dessi Meifuliardi, S.Pd

Pada tabel 4.3 diketahui aspek yang diamati oleh ahli media terdiri dari 3 indikator yang mencakup 10 aspek. Validator pertama diperoleh jumlah skor 44, dimana validator pertama memberikan point 4 pada indikator ketahanan sebanyak 3 aspek dan pada indikator desain media sebanyak 3 aspek, point 5 yang diberikan pada indikator desain media sebanyak 2 aspek dan 2 aspek pada indikator manfaat. Adapun validator 2 diperoleh jumlah skor 45, di mana validator ke 2 memberikan poin 4 pada indikator ketahanan 2 aspek, pada indikator desain media 1 aspek dan pada indikator manfaat 2 aspek. Selain dari itu mendapatkan poin 5. Jumlah skor yang diperoleh dari setiap validator, kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus persentase. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan perolehan nilai rata-rata persentase dari 2 ahli media yaitu 89% dengan kategori sangat layak.

Berikutnya hasil kelayakan yang diperoleh dari ahli materi dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi Terhadap Media *Picture and Picture*

No	Aspek yang diamati	Skor	
		V1	V2
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar dan Indikator		
	a. Kesesuaian materi dengan Kompetensi dasar	5	4
	b. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	5	4
	c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	4
2	Keakuratan Materi		
	a. Keakuratan konsep dan definisi	5	4
	b. Keakuratan data dan fakta	4	5
	c. Keakuratan contoh	5	5
	d. Keakuratan Istilah-istilah	4	4
3	Kemutakhiran Materi		
	a. Menggunakan contoh dan kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari	5	5
4	Minat belajar siswa		
	a. Mendorong rasa ingin tahu	5	5
	b. Meningkatkan konsentrasi belajar	5	5
Jumlah		48	45
Persentase		93%	
Kriteria		Sangat Layak	

Sumber: Data Hasil Dosen dan Guru Ahli Materi

Keterangan:

Validator 1: Mawardi, S.Ag, M.Pd

Validator 2: Ernawati, S.Pd

Berdasarkan data tabel 4.3 diketahui aspek penilaian yang dinilai oleh ahli materi yang terdiri dari 4 indikator yang mencakup 10 aspek. Jumlah skor yang diperoleh dari validator pertama sebanyak 48, di mana validator pertama memberikan penilaian poin 4 pada indikator keakuratan materi sebanyak 2 aspek, selain dari dua aspek tersebut, aspek lainnya mendapatkan poin 5. Adapun jumlah skor yang diperoleh dari validator 2 sebanyak 45, di mana validator 2 memberikan penilaian poin 5 pada indikator keakuratan materi sebanyak 2 aspek, pada indikator kemutakhiran materi 1 aspek, dan pada indikator minat belajar siswa 2 aspek, selain dari itu mendapatkan poin 4 setiap aspeknya. Jumlah skor yang diperoleh dari setiap validator ahli materi, kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus persentase. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan perolehan nilai rata-rata persentase dari 2 ahli materi yaitu 93% dengan kategori sangat layak.

b. Revisi hasil validasi media *picture and picture*

Pada tahap ini, peneliti melakukan perbaikan terhadap media *picture and picture* yang telah dilakukan validasi dari ahli materi dan ahli media. Revisi media *picture and picture* ini didasarkan dari hasil validasi yang disarankan atau diberi masukan oleh ahli materi dan ahli media.

1) Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media ada beberapa yang harus diperbaiki dari media *picture and picture* dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Bagian cover.

Ukuran cover harus penuh sesuai ukuran buku kain, jenis kertas yang digunakan, sebelumnya menggunakan kertas HVS, kemudian saran dan perbaikan pada cover harus menggunakan jenis kertas yang tidak mudah rusak seperti jenis kertas foto dan linen. Adapun bentuk cover media *picture and picture* sebelum dan sesudah revisi dapat dilihat pada gambar sebagai berikut.



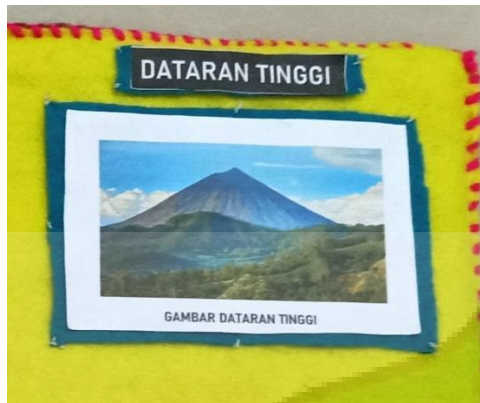
Gambar 4.4 Cover Sebelum Revisi



Gambar 4.5 Cover Sesudah Revisi

b) Kualitas gambar

Sebelumnya gambar diprint menggunakan kertas HVS, saran dari ahli media adalah dengan menggunakan print gambar yang kualitas tinggi dan ukuran gambar harus penuh agar lebih jelas. Adapun bentuk gambar media *picture and picture* sebelum dan sesudah revisi dapat dilihat pada gambar sebagai berikut.



Gambar 4.6
Gambar sebelum Revisi



Gambar 4.7
Gambar sesudah revisi

2) Ahli materi

Saran dan perbaikan dari ahli materi terhadap media *picture and picture* yaitu media *picture and picture* sebaiknya digunakan dengan cara digantung dengan menambahkan kancing pengait pada setiap halaman. Adapun bentuk penambahan kancing pada media *picture and picture* sebelum dan sesudah revisi dapat dilihat pada gambar sebagai berikut.



Gambar 4.8
Gantungan Sebelum di revisi



Gambar 4.9
Gantungan Sesudah di Revisi

c. Uji coba Lapangan

Tahap ini merupakan tahap pengujian media *picture and picture* di lapangan yang dilakukan dengan menggunakan lembar angket dinilai oleh guru dan siswa MIN 10 Nagan Raya. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memperoleh hasil respon sebagai pendukung terhadap kelayakan dari media *picture and picture*.

Hasil respon yang diperoleh dari guru dapat disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Respon Guru Terhadap Media *Picture and Picture*

No	Pernyataan	Skor	Persentase
1	Desain media <i>picture and picture</i> secara keseluruhan menarik	5	100%
2	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas dalam media <i>picture and picture</i>	4	80%
3	Penyajian materi dalam media <i>picture and picture</i> tersusun secara sistematis	4	80%
4	Media <i>picture and picture</i> memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran	5	100%
5	Media <i>picture and picture</i> mampu menumbuhkan semangat belajar siswa	5	100%
6	Media <i>picture and picture</i> mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa	4	80%
7	Media <i>picture and picture</i> membantu guru membangun kemandirian belajar siswa	5	100%
8	Media <i>picture and picture</i> membantu guru meningkatkan konsentrasi siswa	5	100%
9	Gambar dan ilustrasi dalam media <i>picture and picture</i> sesuai dengan contoh kasus	5	100%

	yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari		
10	Secara keseluruhan media <i>picture and picture</i> layak digunakan pada pembelajaran	4	80%
Jumlah		46	920%
Rata-rata		4.6	92%
Kriteria		Sangat Menarik	

Sumber: *Data Hasil Respon Guru MIN 10 Nagan Raya*

Berdasarkan data hasil respon pada tabel 4.4 di atas diketahui 10 aspek pertanyaan yang dinilai oleh satu orang guru, dengan diperoleh jumlah skor 46, hasil skor tersebut dianalisis dengan menggunakan rumus persentase. adapun hasil persentase dari respon guru yaitu 92% dengan kategori sangat menarik.

Hasil respon siswa kelas IV MIN 10 Nagan raya terhadap media *picture and picture* dapat disajikan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.5 Hasil Respon Siswa Terhadap Media *Picture and Picture*

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase
1	Saya tertarik dengan tampilan media <i>picture and picture</i>	90	85.7%
2	Saya tertarik dengan gambar pada media pembelajaran <i>picture and picture</i>	98	93.3%
3	Saya bersemangat belajar IPS dengan <i>media picture and picture</i>	90	85.7%
4	Saya selalu memperhatikan ketika guru menjelaskan	94	89.5%
5	Saya terlibat aktif dalam proses	98	93.3%

	pembelajaran		
6	Saya mampu belajar mandiri menggunakan media <i>picture and picture</i>	100	95.2%
7	Saya terlibat aktif dalam proses pemasangan gambar	95	90.5%
8	Saya mampu menjawab pertanyaan yang guru berikan	98	93.3%
9	Saya memahami materi yang disampaikan guru	95	90.5%
10	Saya mampu menyimpulkan materi pelajaran ketika menggunakan media <i>picture and picture</i>	97	92.4%
Total Jumlah		955	910%
Rata-rata		95.5	91%
Kriteria		Sangat Menarik	

Sumber: *Data hasil Respon Siswa Kelas IV MIN 10 Nagan Raya*

Berdasarkan data hasil respon siswa pada tabel 4.5 di atas diketahui 10 aspek pertanyaan yang dinilai oleh 21 orang siswa kelas IV MIN 10 Nagan Raya, diperoleh total jumlah 955 dengan rata-rata persentase yaitu 91% dengan kategori sangat menarik.

Berdasarkan hasil validasi dan juga didukung dari hasil uji coba lapangan dapat disimpulkan bahwa media *picture and picture* layak digunakan pada proses pembelajaran IPS kelas IV MIN 10 Nagan Raya.

B. Pembahasan

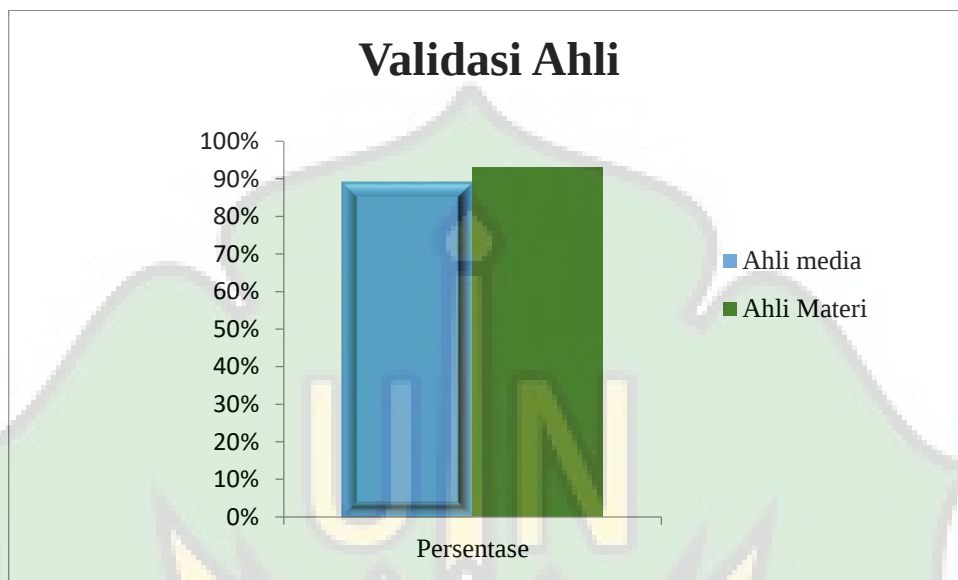
Pengembangan media *picture and picture* pada pembelajaran IPS kelas IV MIN 10 Nagan Raya dengan menggunakan model pengembangan 4D yaitu tahap pertama *define* (pendefinisian) adalah menganalisis suatu permasalahan yang berkenaan dengan proses pembelajaran, karakteristik dari kebutuhan siswa dalam pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melakukan suatu analisis dengan mencari informasi awal yang berkaitan dengan perangkat pembelajaran berupa media *picture and picture* suatu yang dibutuhkan siswa. Tahap kedua *design* (perancangan) adalah tahap awal dari pembuatan produk media *picture and picture*, peneliti memulai tahap ini dengan pemilihan media, format, penjabaran kompetensi, pengumpulan bahan rancangan, rancangan awal, dan penyusunan lembar validasi. Tahap ketiga *development* (pengembangan) yaitu tahap pengujian kelayakan terhadap media *picture and picture* yang telah dirancang. Pengujian kelayakan tersebut yang dilaksanakan kepada pakar ahli media dan ahli materi dengan menggunakan lembar validasi, selain dari itu peneliti juga melakukan uji coba lapangan dengan tujuan untuk mengetahui respon terhadap kelayakan media *picture and picture*, uji coba lapangan tersebut ditujukan kepada guru dan siswa kelas IV MIN 10 Nagan Raya dengan menggunakan instrumen angket.

Setelah produk media *picture and picture* yang telah dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media serta dilakukan uji coba lapangan, sehingga dapat diperoleh hasil yaitu sebagai berikut:

Hasil validasi ahli media dan ahli materi terhadap media *Picture and Picture* yang telah divalidasikan oleh 2 dosen Prodi PGMI UIN Ar-Raniry dan 2

Guru MIN 10 Nagan Raya. Diperoleh hasil dapat dilihat pada gambar diagram berikut ini.

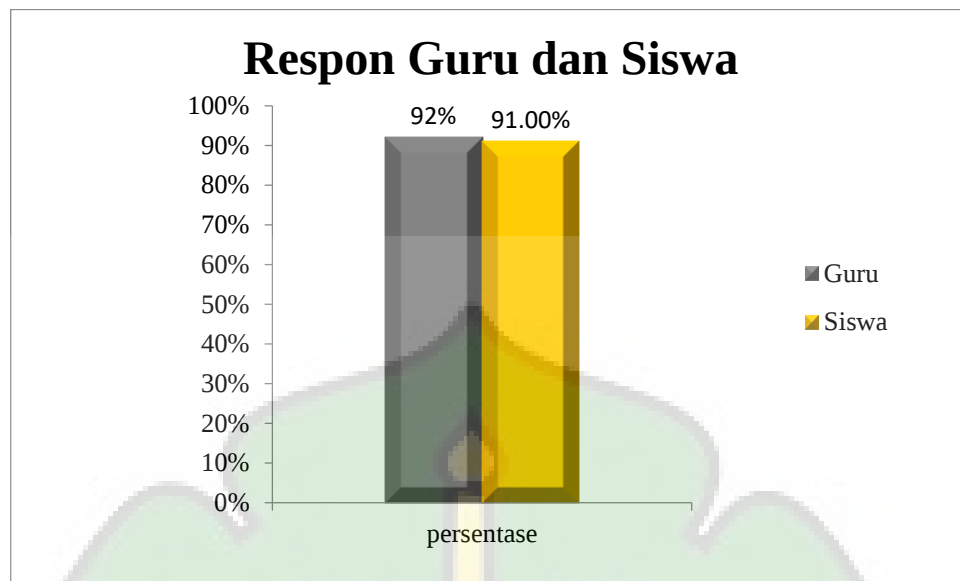
Gambar 4.10 Grafik Validasi Ahli Media dan Ahli Materi



Grafik 4.10 Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Berdasarkan hasil dari validator ahli media diperoleh hasil validasi terhadap media *picture and picture* dengan persentase 89% kategori sangat layak, adapun pada validator ahli materi diperoleh persentase 93% dengan kategori sangat layak.

Sebagaimana hasil uji coba lapangan berupa respon guru dan siswa terhadap media *picture and picture* di kelas IV MIN 10 Nagan Raya, dengan jumlah guru yang terdiri dari satu orang dan siswa yang berjumlah 21 orang. adapun hasil respon guru dan siswa terhadap media *picture and picture* dapat dilihat pada gambar diagram berikut.



Grafik 4.11 Hasil Respon Guru dan Siswa

Berdasarkan hasil dari respon guru terhadap media *picture and picture* diperoleh persentase 92% kategori sangat menarik, adapun hasil respon pada siswa diperoleh persentase 91% dengan kategori sangat menarik.

Setelah diperoleh hasil validasi dan uji coba lapangan terhadap kelayakan media *picture and picture*, maka dapat dinyatakan bahwa media *picture and picture* layak digunakan pada pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan pemanfaatannya pada kelas IV MIN 10 Nagan Raya setelah dilakukan revisi akhir produk sesuai dengan masukan dari validator.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Picture and Picture* kelas IV MIN 10 Nagan Raya yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Telah dikembangkan desain media pembelajaran *Picture and Picture* pada materi IPS kenampakan alam dan pemanfaatannya di kelas IV MIN 10 Nagan Raya yang mengacu pada model 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu, Define (Pendefinisian), Design (Perencanaan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran). Media ini di dalamnya memuat gambar-gambar yang menarik, dan juga menggambarkan ilustrasi yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian media *picture and picture* ini telah memberikan mereka rangsangan untuk selalu memperhatikan materi yang di ajarkan, Sehingga siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dari sebelumnya.
2. Kelayakan media pembelajaran *Picture and Picture* pada materi IPS kenampakan alam dan pemanfaatannya di kelas IV MIN 10 Nagan Raya berdasarkan penilaian para validator, yaitu: (a) hasil validasi ahli media dan secara keseluruhan diperoleh skor 89% kategori "sangat layak", (b) hasil validasi ahli materi dan secara keseluruhan diperoleh skor 93% dengan kategori "sangat layak"

3. Hasil respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran *picture and picture* pada materi IPS kenampakan alam dan pemanfaatannya di kelas IV MIN 10 Nagan Raya ,yaitu (a) hasil respon Guru memperoleh skor 92% dengan kategori “Sangat Menarik”, (b) hasil respon siswa diperoleh skor 91% dengan kategori “Sangat Menarik”.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka penulis mengajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *picture and picture* ini, diharapkan dapat dijadikan salah satu media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Guru dapat menerapkan media pembelajaran *picture and picture* dalam proses pembelajaran agar pembelajaran lebih terfokus dan menyenangkan.

2. Bagi Pembaca

Skripsi ini dapat meningkatkan pengetahuan tentang pengembangan *media picture and picture* dan dapat dijadikan referensi dalam membuat penelitian selanjutnya.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat mengembangkan media pembelajaran *picture and picture* dengan tema lainnya, dan mengembangkan media *picture and picture* yang lebih sempurna dari sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- A Purba, Ramen, dkk. (2020). *Pengantar media pembelajaran*. Medan;Yayasan kita menulis.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (2003). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua*, Balai Pustaka.
- Evanirosa, dkk. (2022). *Metode Penelitian Kepustakaan* Bandung: Media Sains Indonesia.
- Ghony, Djunaidi, dan Almanshur, Fauzan. (2009). *Petunjuk Praktis Penelitian Pendidikan*.Malang: UIN Malang Press.
- Gulo. (2002) .*Metodologi Penelitian*.Jakarta: Gramedia Widia sarana Indonesia.
- Herwati. (2016). “Pengembangan Media Keanekaragaman Aves Sebagai Sumber Belajar Biologi”. *Jurnal Lentera Pendidikan LPPM UM Metro*. Vol. 1 No. 1 Juni
- Husein Batubara, Hamdan. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*, Semarang; Fatawa Publishing.
- Ibda, Hamidulloh. (2017) . *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*. semarang ; CV. Pilar Nusantara.
- Kustandi, Cecep, dan Darmawan, Daddy. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta;Kencana.
- Krismanto, Joko. (2022). *Tipe-tipe model pembelajaran kooperative* Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Kelas 3A PGSD. (2019). *Tulisan Bersama Tentang Desain Pembelajaran SD*. Jawa barat: CV Jejak, Anggota IKAPI.
- Margono. (2004). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Mulyatiningsih, Endang. (2011) . *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Rasimin, (2020). *Pengembangan karakter toleran dalam pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal*. Salatiga: Lembaga penelitian dan pengabdian Kepada masyarakat (LP2M).
- Riduwan.(2014). *Dasar-Dasar Statistika*.Bandung: Alfabeta.
- Santyasa, Wayan. (2007). *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. Banjarangkan klungkung: Universitas Ganesh.

- Sanjaya, Wina. (2008). *Perencanaan dan Sistem pembelajaran*. Jakarta;Kencana Prenada Grup.
- Setyosari, Punaji. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta; Kencana.
- Septia Dewi, Lisa. (2020), *Bahasa Indonesia SD 2*. Jawa Barat: Guepedia The first On-Publisher in Indonesia.
- Soewadji, Jusuf. (2012). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Subagyo, P Joko. (2015). *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktik*. Jakarta; PT Rineka Cipta.
- Susanto, Ahmad. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sudjiono, Anas. (2015). *Pengantar Statistik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Siti Maemunawati, Muhammad Alif. (2020) .*Peran guru, Orang tua, Metode dan Media Pembelajaran Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*. Banten: Penerbit 3M Media Karya Serang.
- Sutriono Hariadi. (2018). *Media presentasi pembelajaran*.porbolingo; Dinas pendidikan, Pemuda,dan Olahraga bidang ketenagaan.
- Septy Nurfadhilla. (2021). *Media pembelajaran*. Suka Bumi; CV Jejak.
- Siska, Yulia. (2018). *Pembelajaran IPS di SD/MI*. Yogyakarta; Garudhawaca.
- Sugiono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Wibawanto, Wandah. (2020). *Konsep dan Pengembangan Simulasi Fisika*, Semarang: LPM UNNES.
- Wiyono, Hadi. (2021). *Pendidikan IPS*, Jawa Tengah: Anggota IKAPI.

Lampiran 1

SURAT PENUNJUK PEMBIMBING

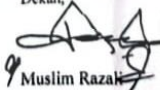
SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
 Nomor: B-1922/Un.08/FTK/KP.07.6/02/2022

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 Laynan 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 02 Februari 2022
- Menetapkan :
 PERTAMA : Menunjuk Saudara:
- | | |
|------------------------------------|----------------------------|
| 1. Darmiah, S.Ag, MA | sebagai pembimbing pertama |
| 2. Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd | sebagai pembimbing kedua |
- Untuk membimbing skripsi :
- | | |
|---------------|---|
| Nama | : Tina Rahmayana |
| NIM | : 180209101 |
| Program Studi | : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) |
| Judul Skripsi | : Pengembangan Media Pembelajaran <i>Picture and Picture</i> pada Materi IPS Kelas IV MIN 10 Nagan Raya |
- 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 Ganjil Tahun Akademik 2022/2023
- 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 : 08 Februari 2022
 An. Rektor
 Dekan,


 Muslim Razak

Lampiran 2

SURAT PENGANTAR VALIDASI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
 FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
 Telepon (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
 EMAIL : ftk_uin@ar-raniry.ac.id Web : ftk_uin.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-317/Un.08/PGMI/07/2022

Banda Aceh, 25 Agustus 2022

Lampiran : -

Hal : Pengantar Validasi Instrumen Skripsi

Kepada Yth:

Bapak Azmil Hasan Lubis, M.Pd

di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh memohon kepada Ibu untuk dapat menjadi Validator, mahasiswa yang namanya tersebut di bawah ini:

Nama : Tina Rahmayana

NIM : 180209101

Prodi : PGMI

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Picture and Picture pada Materi IPS Siswa KELAS IV MIN 10 Nagan Raya

Demikianlah surat pengantar ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wa'alaikumussalam wr wb.

Ketua Prodi PGMI

Mawardi

Lampiran 3

SURAT PENGANTAR VALIDASI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Jl. Syech Abdur Raul Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
 Telepon: (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
 EMAIL : ftk_uin@ar-raniry.ac.id Web: ftk_uin.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-316/Un.08/PGMI/07/2022

Banda Aceh, 25 Agustus 2022

Lampiran : -

Hal : Pengantar Validasi Instrumen Skripsi

Kepada Yth:

Bapak Mawardi, S.Ag., M.Pd

di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh memohon kepada Ibu untuk dapat menjadi Validator, mahasiswa yang namanya tersebut di bawah ini:

Nama : Tina Rahmayana

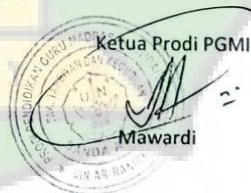
NIM : 180209101

Prodi : PGMI

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Picture and Picture pada Materi IPS Siswa Kelas IV MIN 10 Nagan Raya

Demikianlah surat pengantar ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wa'alaikumussalam wr wb.



Lampiran 4

HASIL VALIDASI MEDIA OLEH VALIDATOR**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA****Instrumen Validasi Pengembangan Media Pembelajaran *Picture and Picture*
pada Materi IPS Siswa Kelas IV MIN 10 Nagan Raya****Identitas Validator**

Nama : Azmil Hasan Lubis, M.Pd.

NIP : 199306242020121016

Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai kualitas media *picture and picture* pada materi IPS siswa kelas IV MIN 10 nagan raya.
2. Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian di bawah ini berdasarkan nomor 1,2,3,4 atau 5.

1 : Tidak baik , 2 : Kurang baik , 3 : Cukup baik, 4 : Baik, 5 : Sangat Baik

A. Aspek Pengamatan

No	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
	Ketahanan					
	a. Ketahanan buku kain				✓	
	b. Ketahanan gambar				✓	
	c. Pemilihan kertas gambar				✓	

	Desain Media					
	a. Kualitas gambar				✓	
	c. Kejelasan gambar				✓	
	d. Ukuran gambar				✓	
	e. Warna gambar					✓
	f. Warna kain bervariasi					✓
3.	Manfaat					
	a. Peningkatan minat belajar siswa					✓
	b. Peningkatan pemahaman siswa					✓

B. Komentar dan saran

Bapak/Ibu mohon dituliskan komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan.

- jahitan kain dirapikan
 - Kualitas print out gambar harus tinggi
 - Ukuran gambar disesuaikan agar lebih jelas
 Rekomendasi : Buatlah / Daftarkan HKI.

A. Kesimpulan

Bapak/Ibu mohon melingkari salah satu :

1. Media pembelajaran *picture and picture* layak digunakan/ uji coba tanpa revisi.
2. Media pembelajaran *picture and picture* layak digunakan/ uji coba dengan revisi sesuai saran dan komentar.
3. Media pembelajaran *picture and picture* tidak layak digunakan/ uji coba di sekolah.

Banda Aceh, 1-10-2022

Ahli Media

(Azizul Hasan Lubis, M.Pd.)

NIP.199306242020121016



Lampiran 5

HASIL VALIDASI MATERI OLEH VALIDATOR**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI**

**Instrumen Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Picture and Picture
pada Materi IPS Siswa Kelas IV MIN 10 Nagan Raya**

Identitas Validator

Nama : Mawardi,S.Ag.,M.Pd

NIP : 196905141994021001

Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai kualitas media *picture and picture* pada materi IPS siswa kelas IV MIN 10 nagan raya.
2. Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian di bawah ini berdasarkan nomor 1,2,3,4 atau 5.

1 : Tidak baik , 2 : Kurang baik , 3 : Cukup baik, 4 : Baik, 5 : Sangat Baik

A. Aspek Pengamatan

No	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar dan Indikator				✓	
	a. Kesesuaian materi dengan Kompetensi dasar					✓

	b. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran						✓
	c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran						✓
	Keakuratan Materi						
	a. Keakuratan konsep dan definisi						✓
	b. Keakuratan data dan fakta				✓		
	c. Keakuratan contoh						✓
	f. Keakuratan Istilah-istilah				✓		
	Kemutakhiran Materi						
	a. Menggunakan contoh dan kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari						✓
	Minat belajar siswa						
	a. Mendorong rasa ingin tahu						✓
	b. Meningkatkan konsentrasi belajar						✓

B. Komentar dan saran

Bapak/Ibu mohon dituliskan komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan.

Saran :

Media bisa juga digunakan dengan cara digantung, disamping juga di Meja.

C. Kesimpulan

Bapak/Ibu mohon melingkari salah satu :

1. Media pembelajaran *picture and picture* layak digunakan/ uji coba tanpa revisi.
2. Media pembelajaran *picture and picture* layak digunakan/ uji coba dengan revisi sesuai saran dan komentar.
3. Media pembelajaran *picture and picture* tidak layak digunakan/ uji coba di sekolah.

Banda Aceh, ...1-9-2022

Ahli Materi

(Mawardi, S.Ag., M.Pd)

NIP. 196905141994021001

Lampiran 6

SURAT PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-12053/Un.08/FTK.1/TL.00/09/2022
Lamp :-
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah MIN 10 Nagan Raya

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **TINA RAHMAYANA / 180209101**
Semester/Jurusan : IX / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat sekarang : Desa Kulam Jeureuneh Kec. Beutong Kab. Nagan Raya

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Picture and Picture pada Materi IPS Siswa Kelas IV MIN 10 Nagan Raya**

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

Banda Aceh, 08 September 2022
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 08 Oktober
2022

Dr. M. Chalis, M.Ag.

Lampiran 7

HASIL VALIDASI MEDIA OLEH GURU**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**

**Instrumen Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Picture and Picture
pada Materi IPS Siswa Kelas IV MIN 10 Nagan Raya**

Identitas Validator

Nama : *DESSI MEIFULIARDI*
 NIP : *198805082009011002*
 Instansi : *MIN 10 Nagan Raya*

Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai kualitas media *picture and picture* pada materi IPS siswa kelas IV MIN 10 nagan raya
2. Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian di bawah ini berdasarkan nomor 1,2,3,4 atau 5.

1 : Tidak baik , 2 : Kurang baik , 3 : Cukup baik, 4 : Baik, 5 : Sangat Baik

A. Aspek Pengamatan

No	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
	Ketahanan					
	a. Ketahanan buku kain				✓	
	b. Ketahanan gambar					✓

	c. Pemilihan kertas gambar					✓
	Desain Media					
	a. Kualitas gambar					✓
	c. Kejelasan gambar					✓
	d. Ukuran gambar				✓	
	e. Warna gambar					✓
	f. Warna kain bervariasi					✓
3.	Manfaat					
	a. Peningkatan minat belajar siswa				✓	
	b. Peningkatan pemahaman siswa				✓	

B. Komentar dan saran

Bapak/Ibu mohon dituliskan komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan.

Media gambar ini sudah bagus dan sudah layak di gunakan.

C. Kesimpulan

Bapak/Ibu mohon melingkari salah satu :

1. Media pembelajaran *picture and picture* layak digunakan/ uji coba tanpa revisi.
2. Media pembelajaran *picture and picture* layak digunakan/ uji coba dengan revisi sesuai saran dan komentar.
3. Media pembelajaran *picture and picture* tidak layak digunakan/ uji coba di sekolah.

Nagan Raya, 19 September 2022

Ahli Media



(DESSI MEIFULIARDI)

NIP. 198805082009010002



Lampiran 8

HASIL VALIDASI MATERI OLEH GURU**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI**

**Instrumen Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Picture and Picture
pada Materi IPS Siswa Kelas IV MIN 10 Nagan Raya**

Identitas Validator

Nama : **ERNAWATI.S.Pd.SD**
 NIP : **198306152009012010**
 Instansi : **MIN 10 NAGAN RAYA**

Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai kualitas media *picture and picture* pada materi IPS siswa kelas IV MIN 10 nagan raya.
2. Berilah tanda cek (✓) pada kolom penilaian di bawah ini berdasarkan nomor 1,2,3,4 atau 5.

1 : Tidak baik , 2 : Kurang baik , 3 : Cukup baik, 4 : Baik, 5 : Sangat Baik

A. Aspek Pengamatan

No	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar dan Indikator					
	a. Kesesuaian materi dengan Kompetensi dasar				✓	

b. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran				✓	
c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
Keakuratan Materi					
a. Keakuratan konsep dan definisi				✓	
b. Keakuratan data dan fakta					✓
c. Keakuratan contoh					✓
f. Keakuratan Istilah-istilah				✓	
Kemutakhiran Materi					
a. Menggunakan contoh dan kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari					✓
Minat belajar siswa					
a. Mendorong rasa ingin tahu					✓
b. Meningkatkan konsentrasi belajar					✓

B. Komentar dan saran

Bapak/Ibu mohon dituliskan komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan.

materi yang disampaikan pada media ini. Mudah di pahami

C. Kesimpulan

Bapak/Ibu mohon melingkari salah satu :

1. Media pembelajaran *picture and picture* layak digunakan/ uji coba tanpa revisi.
2. Media pembelajaran *picture and picture* layak digunakan/ uji coba dengan revisi sesuai saran dan komentar.
3. Media pembelajaran *picture and picture* tidak layak digunakan/ uji coba di sekolah.

Nagan Raya, 9 September 2022

Ahli Materi

(ERNA WATI S.Pd, S.P.)

NIP 19830615 2009012010



Lampiran 9

HASIL ANGKET RESPON GURU

LEMBAR ANGKET RESPON GURU

“Pengembangan Media Pembelajaran *Picture and picture* pada Materi IPS Siswa

Kelas IV MIN 10 Nagan Raya”

Nama : ERIKAWATI.S.Pd.SD

NIP : 198306152009012010

Instansi : MIN 10 NAGAN RAYA

Petunjuk pengisian :

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap pengembangan media pembelajaran *picture and picture* pada materi IPS siswa kelas IV MIN 10 Nagan Raya”

1. Isilah identitas Bapak/Ibu yang telah disediakan
2. Berilah tanda check (✓) pada kolom yang tersedia !

Keterangan :

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

KS = Kurang Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
1	Desain media <i>picture and picture</i> secara keseluruhan menarik					✓
2	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas dalam media <i>picture and picture</i>				✓	
3	Penyajian materi dalam media <i>picture and picture</i> tersusun secara sistematis				✓	

4	Media <i>picture and picture</i> memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran					✓
5	Media <i>picture and picture</i> mampu menumbuhkan semangat belajar siswa					✓
6	Media <i>picture and picture</i> mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa				✓	
7	Media <i>picture and picture</i> membantu guru membangun kemandirian belajar siswa					✓
8	Media <i>picture and picture</i> membantu guru meningkatkan konsentrasi siswa					✓
9	Gambar dan ilustrasi dalam media <i>picture and picture</i> sesuai dengan contoh kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari					✓
10	Secara keseluruhan media <i>picture and picture</i> layak digunakan pada pembelajaran				✓	

Komentar dan saran

media ini sudah bagus dan layak di gunakan dalam proses pembelajaran.

Nagan Raya, 9 September 2022

Ahli Materi

(ERNA WATI S.Pd.SD.)

NIP 19830615 2009012010

Lampiran 10

Hasil angket respon siswa keseluruhan berjumlah 21 siswa. Akan tetapi peneliti hanya melampirkan 3 siswa saja sebagai perwakilan semua respon siswa. Berikut hasil respon siswa:

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

“Pengembangan Media Pembelajaran *Picture and picture* pada Materi IPS Siswa Kelas IV
MIN 10 Nagan Raya”

Nama : FARAR MAULANA

Sekolah : MIN 10 NAGAN RAYA

Kelas : IV (empat)

Petunjuk :

Berilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda !

Keterangan :

STS = Sangat Tidak Setuju (1)

TS = Tidak Setuju (2)

KS = Kurang Setuju (3)

S = Setuju (4)

SS = Sangat Setuju (5)

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
1	Saya tertarik dengan tampilan media <i>picture and picture</i>					✓
2	Saya tertarik dengan gambar pada media pembelajaran <i>picture and picture</i>					✓
3	Saya bersemangat belajar IPS dengan media <i>picture and picture</i>					✓
4	Saya selalu memperhatikan ketika guru menjelaskan materi pelajaran					✓
5	Saya terlibat aktif dalam proses pembelajaran					✓

6	Saya mampu belajar mandiri menggunakan media <i>picture and picture</i>					✓
7	Saya terlibat aktif dalam proses pemasangan gambar					✓
8	Saya mampu menjawab pertanyaan yang guru berikan					✓
9	Saya memahami materi yang disampaikan guru					✓
10	Saya mampu menyimpulkan materi pelajaran ketika menggunakan media <i>picture and picture</i>					✓

Komentar dan saran

.....

.....

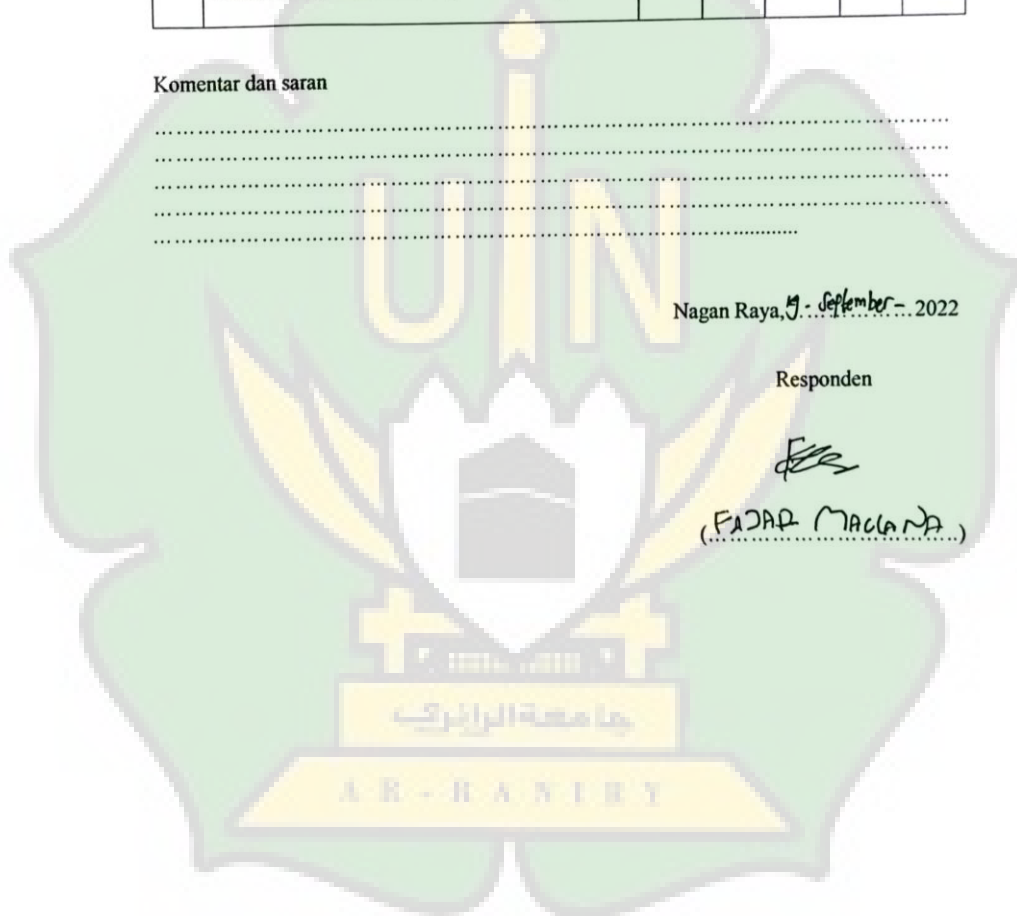
.....

.....

Nagan Raya, 19 September 2022

Responden


(Fajar Maulana)



LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

"Pengembangan Media Pembelajaran *Picture and picture* pada Materi IPS Siswa Kelas IV
MIN 10 Nagan Raya"

Nama : *nanda sintia*

Sekolah : *min 10 nagan raya*

Kelas : *IV (4)*

Petunjuk :

Berilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda !

Keterangan :

STS = Sangat Tidak Setuju (1)

TS = Tidak Setuju (2)

KS = Kurang Setuju (3)

S = Setuju (4)

SS = Sangat Setuju (5)

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
1	Saya tertarik dengan tampilan media <i>picture and picture</i>				✓	
2	Saya tertarik dengan gambar pada media pembelajaran <i>picture and picture</i>				✓	
3	Saya bersemangat belajar IPS dengan media <i>picture and picture</i>					✓
4	Saya selalu memperhatikan ketika guru menjelaskan materi pelajaran				✓	
5	Saya terlibat aktif dalam proses pembelajaran				✓	

6	Saya mampu belajar mandiri menggunakan media <i>picture and picture</i>				✓	
7	Saya terlibat aktif dalam proses pemasangan gambar					✓
8	Saya mampu menjawab pertanyaan yang guru berikan					✓
9	Saya memahami materi yang disampaikan guru				✓	
10	Saya mampu menyimpulkan materi pelajaran ketika menggunakan media <i>picture and picture</i>				✓	

Komentar dan saran

.....

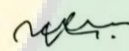
.....

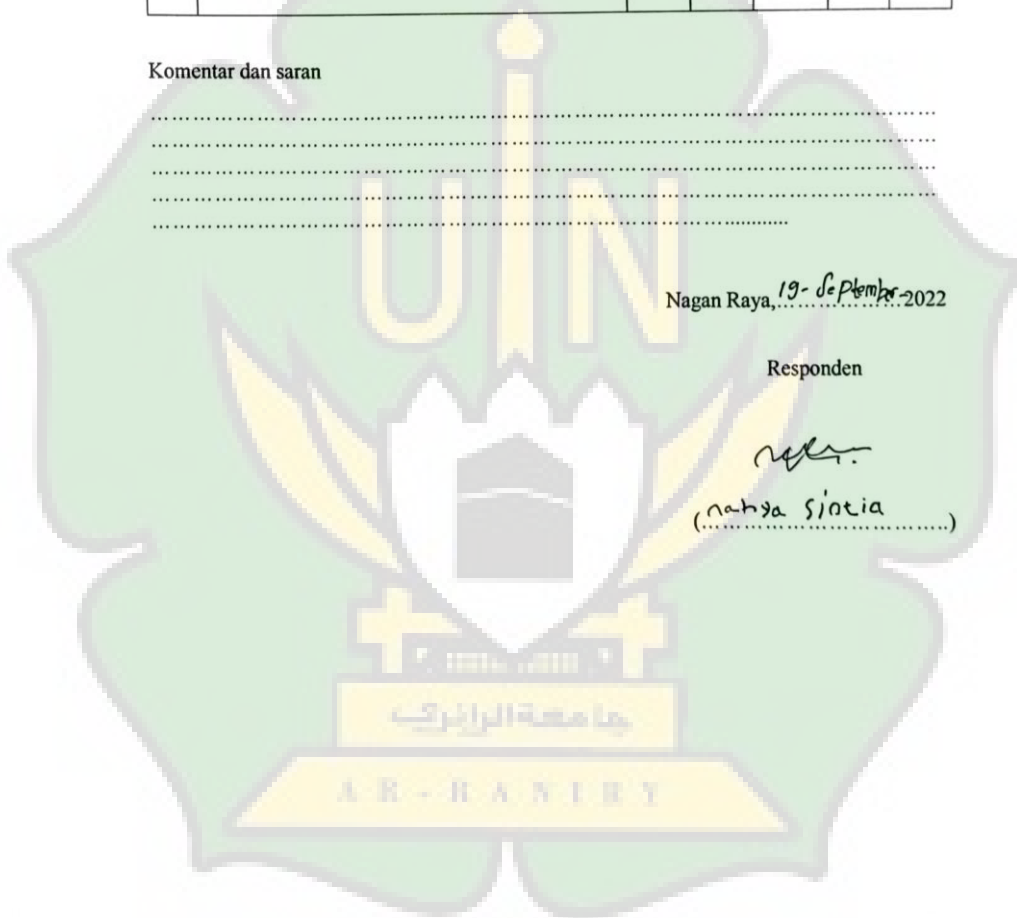
.....

.....

Nagan Raya, 19 September 2022

Responden


(nasya sintia)



LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

“Pengembangan Media Pembelajaran *Picture and picture* pada Materi IPS Siswa Kelas IV

MIN 10 Nagan Raya”

Nama : Fuzan akbar

Sekolah : min 10 Nagan Raya

Kelas : IV (4)

Petunjuk :

Berilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda !

Keterangan :

STS = Sangat Tidak Setuju (1)

TS = Tidak Setuju (2)

KS = Kurang Setuju (3)

S = Setuju (4)

SS = Sangat Setuju (5)

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
1	Saya tertarik dengan tampilan media <i>picture and picture</i>				✓	
2	Saya tertarik dengan gambar pada media pembelajaran <i>picture and picture</i>					✓
3	Saya bersemangat belajar IPS dengan media <i>picture and picture</i>				✓	
4	Saya selalu memperhatikan ketika guru menjelaskan materi pelajaran					✓
5	Saya terlibat aktif dalam proses pembelajaran				✓	

6	Saya mampu belajar mandiri menggunakan media <i>picture and picture</i>						✓
7	Saya terlibat aktif dalam proses pemasangan gambar						✓
8	Saya mampu menjawab pertanyaan yang guru berikan						✓
9	Saya memahami materi yang disampaikan guru						✓
10	Saya mampu menyimpulkan materi pelajaran ketika menggunakan media <i>picture and picture</i>						✓

Komentar dan saran

.....

.....

.....

.....

.....

Nagan Raya, 19-September-2022

Responden



(Fauzan akbar.....)

Lampiran 11

SURAT BALASAN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN NAGAN RAYA
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 10

Jln. Nasional Suka Makmue – Takeungon Desa Meunasah Teungoh Kode POS : 23672
 Email : min10naganraya@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : B-067/MI.01.17.10/PP.00.9/07/2022

Sehubungan dengan surat dari Universitas Islam Negeri AR-RANIRY Banda Aceh, Nomor : B-7942/Un.08/FKT.3/PP.00.9/07/2022, hal Izin Penelitian Ilmiah Mahasiswa, maka Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 10 Nagan Raya dengan ini menerangkan nama mahasiswa di bawah ini :

Nama : Tina Rahmayana
 Nim : 180209101
 Semester/Jurusan : VIII/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Prodi : Pendidikan Fakultas Tarbiyah
 Jenjang : S1

Benar telah mengadakan Penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 10 Nagan Raya pada tanggal, 19 September 2022 guna melengkapi data pada penyusunan Skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Picture and Picture pada Materi IPS Siswa Kelas IV MIN 10 Nagan Raya**".

Demikian surat Keterangan diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Nagan Raya, 19 September 2022

Kepala,



Aimanuddin, S. Pd I
 NIP. 197805181998031009

Lampiran 12

DOKUMENTASI PENELITIAN

Mengantar Surat Penelitian
Kepada Kepala Sekolah



Menjelaskan Tujuan Penelitian



Pengisian Lembar validasi Media
dengan Guru



Pengisian Lembar validasi Materi
dengan Guru

**DOKUMENTASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *PICTURE*
AND *PICTURE* PADA KELAS IV MIN 10 NAGAN RAYA**



Menyampaikan Tema dan Tujuan Pembelajaran



Menampilkan Media *picture* and *picture*



Memperlihatkan Gambar-Gambar



Menjelaskan Materi Pelajaran



Langkah-langkah Penggunaan
Media *Picture and Picture*



Kegiatan Memasang Gambar



Kegiatan Memasang Gambar



Memberikan Kesempatan
Bertanya



Membagikan Angket



Memberikan Kesimpulan dan
Menutup Pembelajaran

Lampiran 13

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

**BIODATA RIWAYAT HIDUP PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU
MADRASAH IBTIDAIYAH FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH**

Identitas Mahasiswa

Nama : Tina Rahmayana
 NIM : 180209101
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Tempat/Tgl. Lahir : Kulam Jeureuneh/ 17 Maret 2001
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Alamat : Kulam Jeureuneh, kec Beutong Kab Nagan Raya.
 Agama : Islam
 Telp/Hp : 0852 1163 5832
 Email : tina.rahmayana2001@gmail.com

Riwayat Pendidikan

TK : TK Al-Iqra
 SD : SD Negeri Blang Mesjid
 SMP : SMP Negeri 1 Beutong
 SMA : SMA Negeri 1 Beutong
 Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Data Orang Tua

Nama Ayah : Burhanuddin
 Pekerjaan Ayah : Wiraswasta
 Nama Ibu : Salami
 Pekerjaan Ibu : PNS