

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR TEMA  
TERINTEGRASI NILAI KEISLAMAN PADA  
MATA PELAJARAN IPS KELAS IV  
DI SD NEGERI 93 SELUMA**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Diajukan Oleh:

**Wulan Fitri Sari**  
NIM. 1911240026

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS (FTT)  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
TAHUN 2023**

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wulan Fitri Sari  
Tempat, Tanggal Lahir : Bengkulu, 28 April 2001  
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
NIM : 1911240026

Dengan ini saya menyatakan:

1. Karya tulis/skripsi ini berjudul: Pengembangan Media Kartu Bergambar Tema Terintegrasi Nilai Keislaman Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SD Negeri 93 Seluma.
2. Karya tulis/skripsi ini murni gagasan dan pemikiran sendiri, tanpa bantuan yang tidak sah dari pihak lain, kecuali dari tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis/skripsi ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas atau dicantumkan acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Bengkulu,

September 2023

Yang Menyatakan



**Wulan Fitri Sari**

**NIM.1911240026**



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU**

Jalan Raden Fatah Pagur Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telp. (0736) 51276-51171-51172-53879. Fax. (0736) 51171-51172  
Website: [www.iainibengkulu.ac.id](http://www.iainibengkulu.ac.id)

**PENGESAHAN PENGUJI**

Skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Kartu Bergambar Tema Terintegrasi Nilai Keislaman pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV**" yang disusun oleh **Wulan Fitri Sari NIM. 1911240026** telah dipertahankan di depan dewan penguji Fakultas Tarbiyah Dan Tadris UINFAS Bengkulu pada, hari Selasa tanggal 3 Oktober 2023 dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S.Pd).

Ketua

**Prof. Dr. Edi Ansvah, M.Pd**

NIP. 197007011999031002

Sekretaris

**Betti Dian Wahyuni, M.Pd.Mat**

NIDN. 2003038101

Penguji I

**Wiwinda, M.Ag**

NIP. 197606042001122004

Penguji II

**Abdul Aziz Mustamin, M.Pd.I**

NIP. 198504292015031007

Bengkulu, // Oktober 2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



**Dr. Muk Molyadi, M.Pd**

NIP. 197005142000031004



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU**

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telp. (0736) 51276-51171-51172-53879, Fax. (0736) 51171-51172  
Website: [www.uinbengkulu.ac.id](http://www.uinbengkulu.ac.id)

**NOTA PEMBIMBING**

Untuk Skripsi Sdri. Wulan Fitri Sari

NIM 1911240026

Kepada

**Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu**

Di Bengkulu

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi ini:

Nama Wulan Fitri Sari

NIM 1911240026

Judul Pengembangan Media Kartu Bergambar Tema Terintegrasi Nilai Keislaman pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SD Negeri 93 Seluma

Telah memenuhi syarat untuk dijadikan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh Sarjana dalam bidang ilmu Tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum wr. wb.*

Pembimbing I

Bengkulu, Juni 2023

Pembimbing II

**Dr. Khermarinah, M.Pd.I**

**Abdul Aziz Mustamin, M.Pd.I**

NIP. 196312231993032002

NIP. 198504292015031007

**Nama :** Wulan Fitri Sari

**NIM :** 1911240026

**Prodi :** Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

### **ABSTRAK**

Permasalahan di kelas IV SD Negeri 93 Seluma, menunjukkan terdapat kendala, seperti pembelajaran siswa masih pasif, saat guru memberikan pertanyaan hanya sedikit siswa yang berusaha menjawab, kurang memiliki rasa percaya diri dan motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, guru belum melaksanakan keterampilan dalam menggunakan model dan metode pembelajaran yang bervariasi seperti melakukan pengelompokan siswa dalam belajar, diskusi, dan presentasi, dan media pembelajaran kurang digunakan, guru hanya memanfaatkan buku cetak dan LKS saat pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media kartu bergambar tema terintegrasi nilai keislaman pada mata pelajaran IPS kelas IV di SD Negeri 93 Seluma. Jenis penelitian yaitu metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) model pengembangan dari Borg and Gall, dengan pengumpulan data observasi, lembar validasi, angket respon siswa, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini, yaitu: Hasil penelitian yang penulis lakukan, maka dapat disimpulkan bahwa: Desain akhir dari media kartu bergambar tema dalam proses uji kelayakan media kartu bergambar tema oleh validator ahli, yaitu: validator ahli media memberikan nilai berjumlah 64 atau 100% (sangat layak); validator ahli bahasa memberikan nilai berjumlah 18 atau 75% (sangat layak), dan validator ahli materi memberikan nilai berjumlah 18 atau 75% (layak). Hasil uji kepraktisan media kartu bergambar tema dilakukan dengan memberikan angket respon siswa dengan hasil nilai angket, yaitu: terdapat 4 item angket (item no. 1, 3, 4, dan 8) dengan kategori Sangat Baik, dan 6 item angket (item no. 2, 5, 6, 7, 9, dan 10) dengan kategori Baik. Maka dapat penulis simpulkan bahwa siswa merespon dengan baik media kartu bergambar tema.

***Kata Kunci: Pengembangan Media Kartu Bergambar Tema Terintegrasi Nilai ke Islaman.***

**Nama : Wulan Fitri Sari**

**NIM : 1911240026**

**Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

### ***ABSTRACT***

*Problems in class IV of SD Negeri 93 Seluma, show that there are obstacles, such as student learning is still passive, when the teacher asks questions only a few students try to answer, lack of self-confidence and motivation in following the learning process, teachers have not implemented skills in using models and There are various learning methods such as grouping students in learning, discussions and presentations, and less use of learning media, teachers only use printed books and worksheets during learning. The aim of this research is to determine the validity and practicality of picture card media with an integrated theme of Islamic values in social studies subjects in class IV at SD Negeri 93 Seluma. The type of research is the research and development method (research and development) development model from Borg and Gall, with observation data collection, validation sheets, student response questionnaires, and documentation. The results of this research are: The results of the research that the author conducted, it can be concluded that: The final design of the themed card media in the feasibility test process for the themed card media by expert validators, namely: the media expert validator gave a score of 64 or 100% ( very worthy); Linguist expert validators give a score of 18 or 75% (very decent), and material expert validators give a score of 18 or 75% (decent). The results of the test of the practicality of the themed card media were carried out by giving student response questionnaires with questionnaire scores, namely: there were 4 questionnaire items (item no. 1, 3, 4, and 8) in the Very Good category, and 6 questionnaire items (item no. 2, 5, 6, 7, 9, and 10) in the Good category. So the author can conclude that students responded well to the media of themed picture cards.*

**Keywords: Development of picture card media with an integrated theme of Islamic values.**

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Kartu Bergambar Tema Terintegrasi Nilai Keislaman pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SD Negeri 93 Seluma”**. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasulullah Muhammad saw.

Dengan segala ketekunan, kemauan dan bantuan dari berbagai pihak maka penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya dan penulis juga dapat mengatasi permasalahan, kesulitan, hambatan dan rintangan yang terjadi pada diri penulis. Penulis menyadari bahwa skripsi ini memiliki banyak kekurangan, baik dari segi bahasa, maupun metodologinya. Untuk itu, segala kritik, saran dan perbaikan dari semua pihak, penulis terima dengan lapang dada dan senang hati.

Kepada semua pihak yang telah sudi membantu demi kelancaran penyusunan skripsi ini, penulis hanya dapat menyampaikan ungkapan terima kasih, terkhusus penulis ucapkan kepada:

1. Prof. Dr. KH. Zulkarnain Dali, M.Pd, selaku Rektor UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
2. Dr. Mus Mulyadi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris (FTT) UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
3. Abdul Aziz Mustamin, M.Pd.I selaku Koordinator Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), sekaligus Pembimbing Skripsi II yang telah memberikan izin, dorongan, dan bantuan kepada penulis selama mengikuti perkuliahan hingga penulisan skripsi ini selesai.
4. Dr. Khermarinah, M.Pd,I selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak membimbing, mengarahkan dan meluangkan waktu serta pikiran guna membimbing penullis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Kepala Sekolah dan Guru di SD Negeri 93 Seluma yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian di sekolah tersebut.

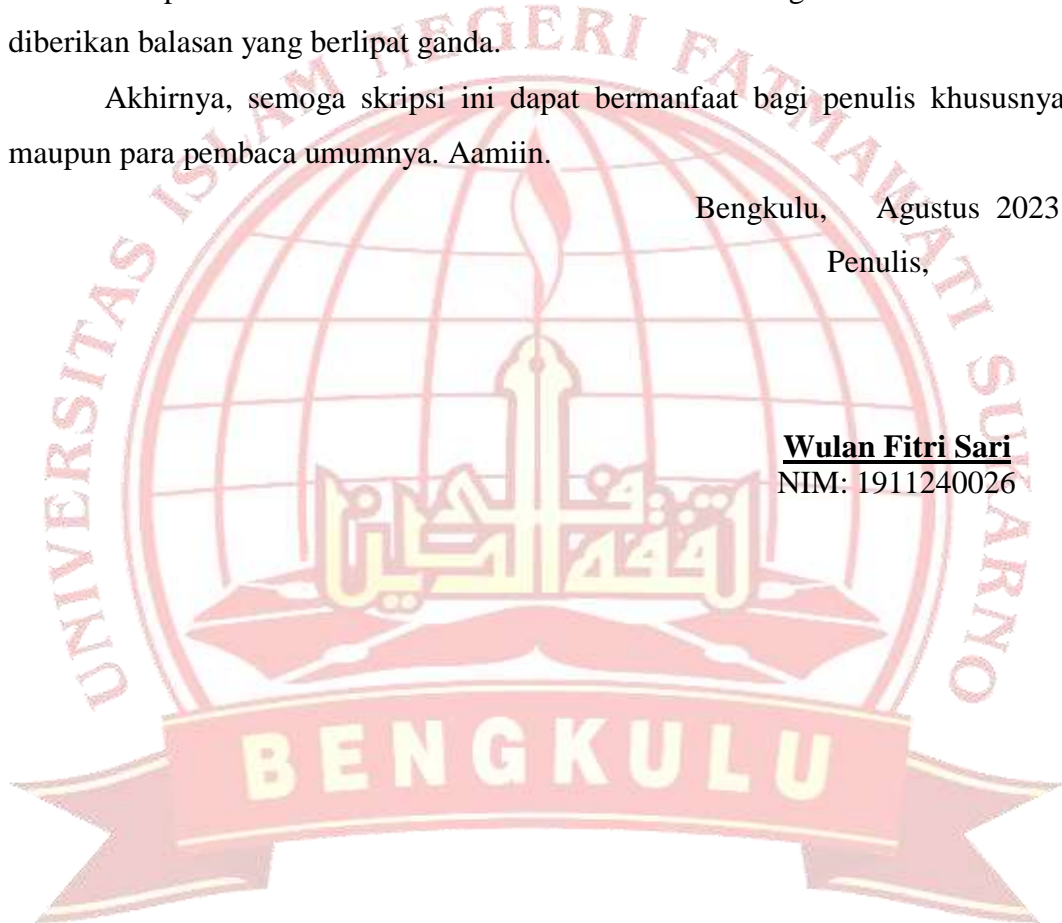
6. Kepala Perpustakaan Kampus dan Pengelola Perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Tadris (FTT) UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah mengizinkan penulis memperoleh buku referensi dalam menyusun skripsi ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu dalam kata pengantar ini.

Harapan dan doa penulis semoga amal baik semua pihak yang telah membantu penulis diterima Allah swt dan dicatat sebagai amal baik serta diberikan balasan yang berlipat ganda.

Akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya maupun para pembaca umumnya. Aamiin.

Bengkulu, Agustus 2023  
Penulis,

**Wulan Fitri Sari**  
NIM: 1911240026





## DAFTAR ISI

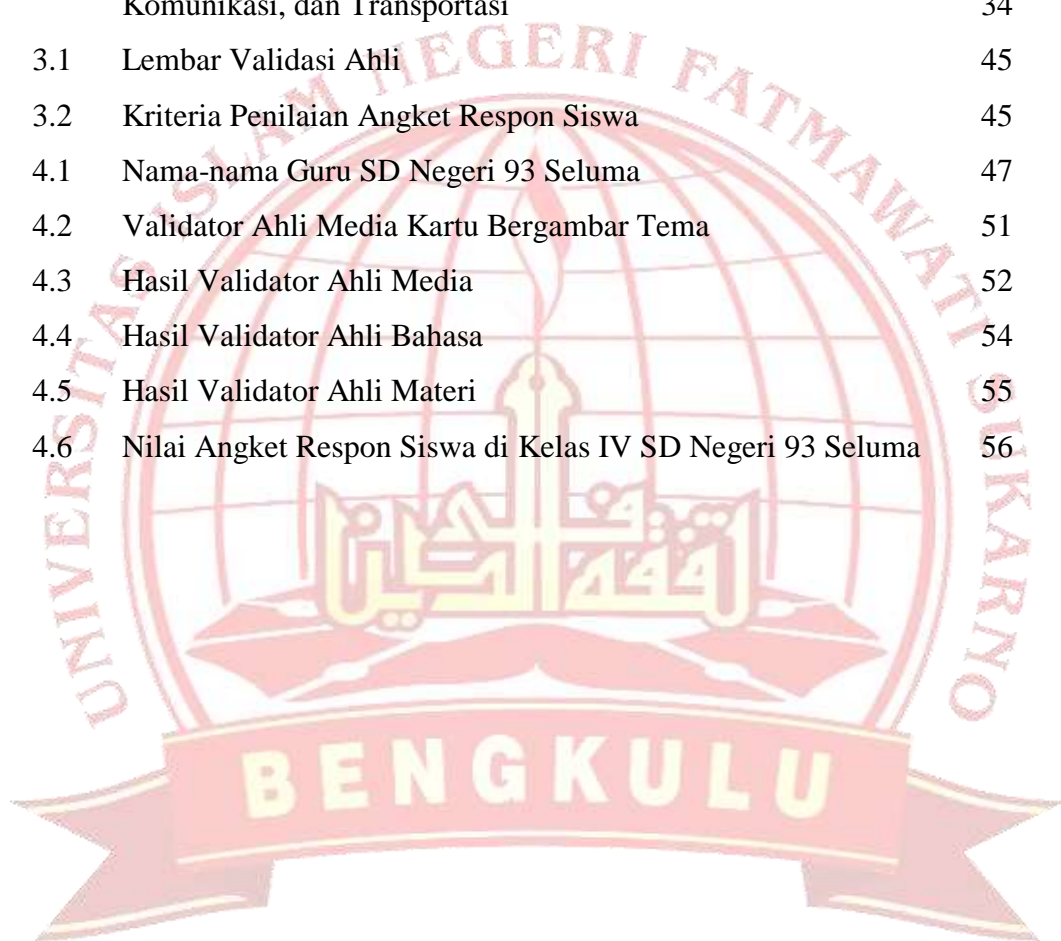
	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN PEMBIMBING</b> .....	<b>iii</b>
<b>NOTA PEMBIMBING I DAN II</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	7
D. Spesifikasi Produk .....	8
E. Asumsi Pengembangan .....	8
<b>BAB II : LANDASAN TEORI</b>	
A. Deskripsi Teori	
1. Media Kartu Bergambar Tema .....	9
2. Nilai ke Islaman .....	15
3. Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas IV .....	25
B. Kajian Pustaka .....	34
C. Kerangka Berpikir .....	38
<b>BAB III : METODE PENELITIAN</b>	
A. Model Pengembangan .....	40
B. Prosedur Pengembangan .....	40
1. Potensi dan Masalah .....	41

2. Pengumpulan Data .....	41
3. Desain Produk .....	42
4. Validasi Produk .....	42
5. Revisi Produk .....	42
6. Uji Coba Pemakaian .....	43
C. Subjek Penelitian .....	44
D. Teknik Pengumpulan Data .....	44
E. Teknik Analisis Data .....	44
<b>BAB IV : HASIL PENELITIAN</b>	
A. Deskripsi Wilayah Penelitian .....	48
B. Deskripsi Prototipe Produk .....	49
C. Hasil Uji Lapangan .....	51
1. Hasil Uji Lapangan Terbatas .....	51
2. Hasil Uji Lapangan Lebih Luas .....	57
D. Prototipe Hasil Pengembangan .....	58
<b>BAB V : PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	61
B. Saran-saran .....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Judul</b>	<b>Halaman</b>
2.1	Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS Kelas IV SD	30
2.2	Tema dan Subtema IPS Kelas IV SD	32
2.3	Materi Pembelajaran Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi	34
3.1	Lembar Validasi Ahli	45
3.2	Kriteria Penilaian Angket Respon Siswa	45
4.1	Nama-nama Guru SD Negeri 93 Seluma	47
4.2	Validator Ahli Media Kartu Bergambar Tema	51
4.3	Hasil Validator Ahli Media	52
4.4	Hasil Validator Ahli Bahasa	54
4.5	Hasil Validator Ahli Materi	55
4.6	Nilai Angket Respon Siswa di Kelas IV SD Negeri 93 Seluma	56



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Judul</b>	<b>Halaman</b>
2.1	Bagan Kerangka Berpikir	38
3.1	Bagan Langkah-langah Penggunaan Metode R&D	40
4.1	Desain Awal ( <i>Propotipe Product</i> ) Media Kartu Bergambar Tema	49
4.2	Propotipe Hasil Pengembangan Media Kartu Bergambar Tema	60



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak, maka makna hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.<sup>1</sup> Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>2</sup>

Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu: 1) Faktor intern yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, seperti faktor jasmaniah, psikologis, dan faktor kelelahan; 2) Faktor ekstern yaitu faktor yang ada di luar individu, faktor keluarga (cara orangtua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang budaya), faktor sekolah (model atau metode dalam pembelajaran, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin

---

<sup>1</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013).

<sup>2</sup>Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013).

sekolah, alat pelajaran atau media pembelajaran), faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat).<sup>3</sup>

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di SD/MI/SDLB. IPS bertujuan mendorong peserta didik untuk menghargai lingkungan di sekitar mereka, serta mengetahui dan memahami dasar keterampilan untuk pembelajaran ketingkat selanjutnya, membekali wawasan dan keterampilan siswa di pendidikan dasar untuk mampu beradaptasi dan bermasyarakat serta menyesuaikan dengan perkembangan dalam era globalisasi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan, dibimbing dan dibantu menjadi warga negara Indonesia dan warga dunia yang efektif. IPS secara rinci mempunyai tujuan, agar siswa memiliki kemampuan untuk: mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.<sup>4</sup>

Ruang lingkup materi IPS pada jenjang SD/MI adalah memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, Antropologi Budaya, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara

---

<sup>3</sup>A. Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011).

<sup>4</sup>Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2013).

Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai, mata pelajaran yang bersumber dari kehidupan sosial masyarakat yang diseleksi dengan menggunakan konsep-konsep ilmu sosial yang digunakan untuk kepentingan pembelajaran.<sup>5</sup> Standar kompetensi dan kompetensi dasar tingkat SD/MI kelas IV (empat) dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Kajian IPS lebih ditekankan pada masalah-masalah atau gejala sosial budaya yang terdapat di masyarakat dan di lingkungannya pada masa lampau dan masa sekarang dalam rangka mengantisipasi perubahan sosial budaya beserta dampaknya terhadap kelangsungan hidup manusia.

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.<sup>6</sup>

Dalam pelaksanaan pembelajaran, tugas utama seorang guru adalah mengajar, mendidik dan melatih siswa mencapai taraf kecerdasan, ketinggian budi pekerti, dan keterampilan yang optimal. Menurut undang-undang guru dan

---

<sup>5</sup>Tim Pustaka Yustisia, *Perundangan Tentang Kurikulum Sistem Pendidikan Nasional 2013* (Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2013).

<sup>6</sup>Darda Syahrizal, *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Dan Aplikasinya* (Jakarta: Niaga Swadaya, 2013).

dosen, guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.<sup>7</sup> Agar dapat mampu melaksanakan tugasnya dengan baik guru harus menguasai berbagai kemampuan dan keahlian.

Guru dituntut menguasai materi pelajaran dan mampu menyajikannya dengan baik serta mampu menilai kinerjanya. Setiap peserta didik membutuhkan sarana dalam memperoleh ilmu pengetahuan agar biasa mengikuti perkembangan zaman dan menyesuaikan diri dengan perubahan yang ada di lingkungan tempat tinggalnya. Peserta didik dapat memperoleh ilmu pengetahuan di lingkungan sekolah dengan mengikuti proses pembelajaran. Dalam Q.S. Al-Mujadalah ayat 11 berbunyi:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ  
 اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ ا نَشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ  
 أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: “Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majlis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.”<sup>8</sup>

<sup>7</sup>Redaksi Sinar Grafika, *Undang-Undang Guru dan Dosen* (Jakarta: Sinar Grafika, 2014).

<sup>8</sup>Departemen Agama RI, *Al-Quran Bayan* (Jakarta: Al-Quran Terkemuka, 2019).



Pembelajaran IPS di SD merupakan salah satu pembelajaran utama, karena pembelajaran inilah yang membawa siswa menjadi makhluk sosial di lingkungan sekolah dan masyarakat. Permasalahan dalam pembelajaran IPS, di antaranya ada kecenderungan pemahaman yang salah bahwa IPS cenderung pada hafalan. Guru dalam menerapkan metode pembelajaran kurang variatif, dan lebih banyak menggunakan metode ceramah dan mencatat. Hal tersebut dapat menimbulkan pembelajaran yang membosankan dan tidak menarik minat siswa dalam belajar, sehingga siswa kurang memahami pentingnya belajar dan tidak akan termotivasi untuk belajar.

Permasalahan tersebut juga terjadi di kelas IV SD Negeri 93 Seluma. Penulis melakukan observasi awal dengan mewawancarai kepala sekolah dan guru pada tanggal 25 Juli 2022, dan berdasarkan kompetensi dasar mata pelajaran IPS di kelas IV, yaitu: siswa dapat mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi. Dari hasil wawancara, menunjukkan bahwa terdapat beberapa kendala yang ditemui, seperti mulanya ketika pembelajaran siswa masih pasif, saat guru memberikan pertanyaan hanya sedikit siswa yang berusaha menjawab, sedangkan yang lain diam saja. Siswa kurang memiliki rasa percaya diri juga keberanian karena takut jawabannya salah. Siswa juga kurang memiliki motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan belum mengetahui manfaat materi yang dipelajari bagi dirinya. Guru belum melaksanakan keterampilan dalam menggunakan model dan metode

pembelajaran yang bervariasi seperti melakukan pengelompokan siswa dalam belajar, diskusi, dan presentasi. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru cenderung lebih banyak menggunakan metode ceramah dan mencatat. Media pembelajaran kurang digunakan, guru hanya memanfaatkan buku cetak, LKS dan gambar dalam bentuk poster saat pembelajaran, padahal ketika guru menggunakan media pembelajaran maka siswa lebih tertarik dan minat untuk mengikuti pembelajaran. Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS juga belum maksimal, dan memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah pada mata pelajaran IPS yaitu 75. Dengan melihat data hasil belajar dan pelaksanaan di mata pelajaran IPS, maka perlu diadakan peningkatan kualitas proses pembelajaran agar siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>9</sup>

Penulis melihat siswa tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan gambar berbentuk poster yang guru beli di toko buku sebagai media pembelajaran, tetapi gambar yang ada tidak beranekaragam sesuai dengan tema pembelajaran. Hal ini membuat penulis berinisiatif untuk media gambar dengan tema pembelajaran yang ada berbentuk kartu kecil, dan terintegrasi nilai keislaman, dengan tujuan agar siswa tidak hanya mendapatkan ilmu pengetahuan berdasarkan tema yang dipelajarinya tetapi juga dapat menghubungkannya dengan kehidupan dan akhlak siswa.

Dari analisis kebutuhan yang penulis kumpulkan, maka penulis tertarik membuat media pembelajaran berbentuk kartu bergambar tema yang

---

<sup>9</sup>Observasi Awal, *Wawancara dengan Guru dan Kepala Sekolah (SD Negeri 93 Seluma)*.

terintegrasi nilai keislaman, agar kompetensi dasar siswa yang ingin dicapai dalam pembelajaran IPS dapat tercapai. Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Kartu Bergambar Tema Terintegrasi Nilai Keislaman pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SD Negeri 93 Seluma.”**

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini:

1. Bagaimana kevalidan media kartu bergambar tema terintegrasi nilai keislaman pada mata pelajaran IPS kelas IV di SD Negeri 93 Seluma?
2. Bagaimana kepraktisan media kartu bergambar tema terintegrasi nilai keislaman pada mata pelajaran IPS kelas IV di SD Negeri 93 Seluma?

### **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui kevalidan media kartu bergambar tema terintegrasi nilai keislaman pada mata pelajaran IPS kelas IV di SD Negeri 93 Seluma.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media kartu bergambar tema terintegrasi nilai keislaman pada mata pelajaran IPS kelas IV di SD Negeri 93 Seluma.

Dilihat dari tujuan penelitian, maka penulis menetapkan manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Secara teoritis, dapat menemukan pengetahuan baru tentang cara membuat media kartu bergambar tema dan menggunakannya dalam pembelajaran.

2. Secara praktis: bagi siswa, dapat mengenal media pembelajaran yang biasanya jarang dipakai oleh guru, sehingga siswa tidak jenuh dan lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung; dan bagi guru, dapat mengembangkan media poster cerita pada mata pelajaran IPS dan mata pelajaran lainnya, sehingga pembelajaran tidak membuat siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar.

#### **D. Spesifikasi Produk**

Produk pengembangan media kartu bergambar tema yang digunakan penulis dalam penelitian ini mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

1. Bentuk. Media kartu bergambar tema berbentuk kartu berukuran 5 x 7,5 cm atau kertas A4 dipotong menjadi 4 bagian. Agar kartu bergambar tema ini dapat digunakan berkali-kali, maka kartu tersebut dilaminating.
2. Isi. Gambar pada media ini disesuaikan dengan tema pembelajaran, yaitu teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi. Kartu bergambar tema ini memuat proses produksi, macam-macam alat komunikasi dan gambar media transportasi baik tradisional maupun modern.
3. Warna. Gambar-gambar yang terdapat dalam kartu bergambar tema ini, dicetak dengan gambar asli benda dan warna yang menarik, sehingga akan mudah dipahami oleh siswa.

#### **E. Asumsi Pengembangan**

Adapun asumsi dari penelitian ini, yaitu: media kartu bergambar tema terintegrasi nilai keislaman yang dikembangkan pada mata pelajaran IPS kelas IV di SD Negeri 93 Seluma.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Media Kartu Bergambar Tema

###### a. Pengertian dan Tujuan Media Pembelajaran

Kata media secara etimologis berasal dari kata Latin, yaitu *medium*, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, dan merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan yang dalam arti umum dipakai untuk melanjutkan alat komunikasi.<sup>1</sup> Secara istilah, kata media menunjukkan segala sesuatu yang membawa atau menyalurkan informasi antara sumber dan penerima, seperti film, televisi, radio, alat visual yang diproyeksikan, barang cetakan, dan lain-lain sejenis itu adalah media komunikasi untuk menyampaikan suatu pesan atau gagasan.<sup>2</sup>

Tujuan disusunnya media pembelajaran adalah untuk menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan lingkungan sosial siswa. Juga untuk membantu siswa dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup>Saiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013).

<sup>2</sup>Susanto, *Ibid.*

<sup>3</sup>Iif Khoiru Ahmadi, *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011).

## b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

- 1) Media audio, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti *tape recorder*.
- 2) Media visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan dalam wujud visual.
- 3) Media audiovisual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, dan media ini dibagi kedalam dua jenis, yaitu: audiovisual diam, yang menampilkan suara dan visual diam, seperti *sound slide*; audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, seperti film, *video cassette* dan VCD.<sup>4</sup>

## c. Macam-macam bentuk Media Visual Gambar

- 1) *Bulletin board* adalah papan biasa tanpa dilapisi flannel untuk menyajikan gambar atau kata-kata yang mudah ditempel dan mudah dilepas dengan ukuran 160 x 180 cm.
- 2) *Flannelgraph* merupakan media berbentuk guntingan gambar yang kemudian ditempelkan pada papan ukuran 50 x 75 cm.
- 3) *Flipchart* yaitu lembaran kertas berbentuk album kemudian disusun dengan urutan dan terikat pada bagian atasnya dengan ukuran 50 - 150 cm.
- 4) Poster merupakan media yang memuat gambar dan tulisan yang biasanya digunakan untuk *persuasive* dengan ukuran 25 - 50 cm.

---

<sup>4</sup>Ramayulis, *Dasar-Dasar Kependidikan* (Jakarta: Kalam Mulia, 2015).

5) Kartu bergambar merupakan media pembelajaran yang memuat gambar dan keterangannya dengan ukuran 5 - 25 cm.<sup>5</sup>

d. Kartu Bergambar Tema

Sejarah dari kartu kilas (*flashcard*) yang diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia Pennsylvania. Glenn Dolman adalah seorang terapi fisik dan pelopor dalam bidang perkembangan otak anak, yang bekerja dan menangani anak-anak pada ratusan Negara. Flashcard pertama kali diperkenalkan oleh Dolman pada tahun 1964, melalui bukunya yang berjudul “*How to Teach Your Baby to Read*” pada bab ke 7 yang menyebutkan tentang persiapan bahan pelajaran.<sup>6</sup> Lebih lanjut Doman menjelaskan bahan pembuatan *flashcard* yaitu terbuat dari karton yang agak kaku sehingga mudah berdiri dan tidak mudah rusak bila dipegang.

Kartu bergambar adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, angka atau tanda simbol yang mengingatkan siswa kepada suatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. Melalui kartu bergambar, dapat memudahkan siswa dalam memahami materi serta mempermudah guru dalam memberikan materi pada siswa.<sup>7</sup>

Media kartu bergambar yang digunakan oleh penulis adalah kartu berukuran 5 x 8 cm atau kertas berukuran A4 yang dibagi menjadi 4 bagian, terbuat dari karton atau kertas tebal serta delaminating. Kartu

<sup>5</sup>Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Jogjakarta: Diva Press, 2011).

<sup>6</sup>Muh. Rijalul Akbar, *Flash Card sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian*, (Sukabumi: Haura Utama, 2012).

<sup>7</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2015).

bergambar yang penulis gunakan memuat gambar sesuai dengan tema yang dipelajari oleh siswa. Gambar-gambar yang terdapat dalam kartu tersebut dibuat dari cetakan komputer yang digunting dan ditempel maupun kartu yang telah dicetak dan dipotong sesuai ukuran kartu. Gambar dalam kartu bergambar tema berisi gambar secara utuh yang bertujuan untuk disatukan oleh siswa menjadi satu rangkaian cerita.

Kartu bergambar tema termasuk dalam media pembelajaran jenis visual yang dapat membuat orang menangkap ide atau informasi yang terkandung dengan jelas, lebih jelas dari pada hanya menggunakan kata-kata, artinya gambar lebih realitas menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.<sup>8</sup>

Makna dari gambar yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran yaitu gambar yang ada hubungannya dengan pelajaran yang sedang dipelajari dengan syarat sebagai berikut:

- 1) Gambar harus bagus, jelas, menarik, mudah dimengerti dan cukup besar untuk memperlihatkan detail.
- 2) Apa yang tergambar harus cukup penting dan cocok untuk hal yang sedang dipelajari atau masalah yang sedang dihadapi.
- 3) Gambar harus benar atau autentik, artinya menggambarkan situasi yang serupa jika dilihat dalam keadaan sebenarnya.
- 4) Gambar harus sesuai dengan kecerdasan orang yang melihatnya.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup>A. S. Sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Perss, 2011).

<sup>9</sup>Arsyad, *Op.Cit.*



e. Tujuan Penggunaan Kartu Bergambar Tema

Tujuan dari media kartu bergambar tema, yaitu:

- 1) Menumbuhkan keceriaan siswa. Kartu bergambar tema ini dapat dilakukan sebagai permainan disaat guru telah menjelaskan materi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran.
- 2) Melatih kecermatan siswa. Kartu bergambar tema ini dapat disatukan menjadi gambar utuh dengan membagi kartu beberapa bagian, sehingga siswa dapat dengan cermat menyatukan gambar sesuai dengan tema yang dibahas.
- 3) Mengenalkan siswa gambar-gambar sesuai dengan tema yang dibahas. Kartu bergambar tema ini dibuat agar siswa lebih memahami materi dengan mengingat gambar yang diberikan oleh guru.<sup>10</sup>

f. Langkah-langkah Penerapan Kartu Bergambar Tema

Langkah-langkah penerapan kartu bergambar tema dalam penelitian ini sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dalam RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran), sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi gambar dan materi yang sesuai dengan tema yang sedang dipelajari, yaitu tema Teknologi.
- 2) Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang berisi potongan gambar dan tulisan.

---

<sup>10</sup>A. J. Rani, 'Penerapan Media Kartu Bergambar dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bilangan' (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018).

- 3) Tiap siswa mencari kelompok sesuai dengan gambar dalam kartu yang dipegang yang bertemakan: teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi.
- 4) Guru meminta kelompok siswa yang telah sesuai dengan tema kartu, untuk berdiskusi tentang materi pembelajaran sesuai dengan gambar yang terdapat dalam kartu yang dimiliki.
- 5) Guru meminta salah satu siswa dari setiap kelompok untuk memaparkan isi dari diskusi kelompoknya.
- 6) Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.<sup>11</sup>

g. Kelebihan Media Kartu Bergambar Tema

Adapun kelebihan dari kartu bergambar tema, yaitu:

- 1) Praktis. Kartu bergambar tema dibuat dengan cara mencetak kartu yang berisi gambar dari computer, gambar tersebut sesuai dengan materi pelajaran atau tema yang dipelajari oleh siswa yang bisa didownload dari buku sekolah elektronik. Saat menggunakannya, guru juga tidak memerlukan listrik ataupun media lainnya. Guru cukup menyediakan kartu bergambar tema yang telah dibuat sebelumnya.
- 2) Mudah dibawa. Dengan ukuran yang kecil, kartu bergambar tema ini mudah untuk dibawa oleh guru dapat disimpan di tas atau saku,

---

<sup>11</sup>Langkah-langkah Pembelajaran dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) di kelas IV SD Negeri 93 Seluma.

sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dan dapat digunakan di mana saja baik di dalam maupun luar kelas.

- 3) Mudah diingat. Gambar dalam kartu bergambar tema ini dibuat sesuai dengan tema atau materi yang sedang dipelajari oleh siswa sehingga siswa mudah mengingat materi yang telah diajarkan.
- 4) Menyenangkan. Kartu bergambar tema ini bisa dipraktekkan dengan membuat permainan berkelompok, dan siswa bisa berdiskusi juga berkompetisi untuk menjelaskan tema yang ada di kartu bergambar yang didapatnya.

#### h. Kekurangan Media Kartu Bergambar Tema

Dari kelebihan dari kartu bergambar tema yang ada di atas, penulis juga menemukan kekurangan dari media ini, yaitu:

- 1) Kartu bergambar tema akan terlihat lebih menarik jika dicetak atau diprint, yang artinya guru harus mengeluarkan biaya lebih untuk membuat kartu bergambar tema tersebut.
- 2) Guru harus benar-benar mencari tema yang tepat untuk membuat kartu bergambar tema yang baik sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran.

## 2. Nilai ke Islaman

### a. Pengertian Nilai

Nilai adalah keyakinan yang membuat seseorang bertindak atas dasar pilihannya.<sup>12</sup> Definisi ini dilandasi oleh pendekatan psikologi,

---

<sup>12</sup>Slameto, *Op.Cit.*

karena itu tindakan dan perbuatannya seperti keputusan benar-salah, baik-buruk, indah-tidak indah. Setiap tindakan social maupun bentuk perilaku manusia di dalam lingkungan dan masyarakat seringkali dikaitkan dengan nilai, sebab nilai sosial ini sendiri memberikan pemaknaan yang begitu penting dalam kehidupan yang dijalani oleh manusia itu sendiri.

b. Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar

Para ahli pendidikan Islam memberikan definisi pendidikan Islam dipengaruhi oleh nilai-nilai Islam, yaitu pendidikan yang Islami. Islami artinya segala sesuatu yang berkaitan dengan faktor, upaya dan kegiatan pendidikan bersifat Islam, merujuk kepada konsep-konsep yang terkandung dalam ayat-ayat Allah, tertulis maupun tidak tertulis pada setiap tingkatnya, baik filosofis, konsep, teoritis maupun praktis.<sup>13</sup>

PAI mempunyai tujuan sesuai dengan falsafah dan pandangan hidup yang digariskan al-Quran. Meski sumber perumusan tujuan PAI yaitu al-Quran dan Sunnah, para pakar pendidikan Islam membuat formulasi dengan redaksi yang tidak sama, meski substansinya sama. Tujuan utama pendidikan Islam adalah beribadah dan *taqarrub* kepada Allah dan kesempurnaan insan yang tujuannya kebahagiaan dunia dan akhirat. Rumusan pendidikan agama Islam dalam lima pokok sasaran, yaitu: pembentukan akhlak mulia, persiapan untuk kehidupan dunia dan akhirat, persiapan untuk mencari rezeki dan pemeliharaan segi-segi

---

<sup>13</sup>Ramayulis, *Dasar-Dasar Kependidikan* (Jakarta: Kalam Mulia, 2015).

pemanfaatannya, menumbuhkan ruh ilmiah para pelajar dalam mengkaji ilmu, mempersiapkan para pelajar untuk suatu profesi tertentu sehingga ia mudah mencari rezeki.<sup>14</sup>

Tujuan pendidikan agama Islam di lembaga-lembaga pendidikan formal di Indonesia dapat dibagi menjadi dua macam, yakni ujian umum dan khusus. Pertama, tujuan umum pendidikan agama ialah membimbing anak agar mereka menjadi orang Muslim sejati, beriman teguh, beramal saleh dan berakhlak mulia serta berguna bagi masyarakat, agama, dan negara. Kedua, tujuan khusus pendidikan agama ialah tujuan pendidikan agama pada setiap tahap atau tingkatan yang dilalui, seperti tujuan pendidikan agama di sekolah dasar berbeda dengan tujuan pendidikan agama untuk sekolah menengah maupun perguruan tinggi.<sup>15</sup>

#### c. Tujuan Mempelajari Nilai Keislaman di Sekolah Dasar

Adapun tujuan pendidikan agama Islam untuk tingkat sekolah dasar, yaitu penanaman rasa agama kepada peserta didik; menanamkan perasaan cinta kepada Allah dan Rasul-Nya; memperkenalkan ajaran Islam yang bersifat global, seperti rukun Islam dan rukun iman; membiasakan anak-anak berakhlak mulia, dan melatih anak-anak untuk mempraktikkan ibadah yang bersifat praktis, seperti shalat dan puasa; dan membiasakan contoh teladan yang baik.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup>Ali Mufron, *Ilmu Pendidikan Islam* (Yogyakarta: Aura Pustaka, 2013).

<sup>15</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2013).

<sup>16</sup>Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, *ibid.*

Berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD/MI dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah adalah menyebutkan, menghafal, membaca, dan mengartikan surat-surat pendek dalam Al-Quran, mulai surat Al-Fatihah sampai surat Al-Alaq; mengenal dan meyakini aspek-aspek rukun iman dari iman kepada Allah sampai iman kepada *Qadha* dan *Qadar*; berperilaku terpuji dalam kehidupan sehari-hari serta menghindari perilaku tercela; mengenal dan melaksanakan rukun Islam mulai dari bersuci (*thaharah*) sampai zakat serta mengetahui tata cara pelaksanaan ibadah haji; menceritakan kisah nabi-nabi serta mengambil teladan dari kisah tersebut dan menceritakan kisah tokoh orang-orang tercela dalam kehidupan nabi.<sup>17</sup>

Pendidikan agama Islam di lembaga-lembaga pendidikan formal di Indonesia dapat dibagi menjadi dua macam, yakni tujuan umum dan khusus. Pertama, tujuan umum pendidikan agama ialah membimbing anak agar mereka menjadi orang Muslim sejati, beriman teguh, beramal saleh dan berakhlak mulia serta berguna bagi masyarakat, agama, dan negara. Kedua, tujuan khusus pendidikan agama ialah tujuan pendidikan agama pada setiap tahap atau tingkatan yang dilalui, seperti tujuan pendidikan agama di sekolah dasar berbeda dengan tujuan pendidikan agama untuk sekolah menengah maupun perguruan tinggi.

---

<sup>17</sup>Tim Pustaka Yustisia, *Perundangan tentang Kurikulum Sistem Pendidikan Nasional 2013* (Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2013).

Adapun tujuan pendidikan agama Islam untuk tingkat sekolah dasar, yaitu penanaman rasa agama kepada peserta didik; menanamkan perasaan cinta kepada Allah dan Rasul-Nya; memperkenalkan ajaran Islam yang bersifat global, seperti rukun Islam dan rukun iman; membiasakan anak-anak berakhlak mulia, dan melatih anak-anak untuk mempraktikkan ibadah yang bersifat praktis, seperti shalat dan puasa; dan membiasakan contoh teladan yang baik.<sup>18</sup>

Pendidikan Agama Islam adalah intisari ajaran agama Islam. Berikut adalah silabus dari mata pelajaran PAI untuk kelas IV SD/MI, yaitu:

- 1) Kelas IV semester 1 dengan standar kompetensi: Membaca surat-surat Al-Qu'ran; Mengenal sifat jaiz Allah SWT; Menceritakan kisah Nabi; Membiasakan perilaku terpuji; dan Mengenal ketentuan-ketentuan shalat. Kompetensi dasar: Membaca QS Al-Fatihah dengan lancar; Membaca QS Al-Ikhlash dengan lancar; Menyebutkan sifat jaiz Allah SWT; Mengartikan sifat jaiz Allah SWT; Menceritakan kisah Nabi Adam AS; Menceritakan kisah kelahiran Nabi Muhammad SAW; Menceritakan perilaku masa kanak-kanak Nabi Muhammad SAW; meneladani perilaku taubatnya Nabi Adam AS; Meneladani perilaku masa anak-anak Nabi Muhammad SAW; menyebutkan rukun salat; menyebutkan sunnah shalat; menyebutkan

---

<sup>18</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Op.Cit.

syarat sah dan wajib shalat; menyebutkan hal-hal yang membatalkan shalat.

2) Kelas IV semester 1 dengan standar kompetensi: Membaca surat-surat Al-Qu'ran; Mengenal malaikat dan tugasnya; Menceritakan kisah Nabi; Membiasakan perilaku terpuji; dan Melaksanakan dzikir dan doa. Kompetensi dasar: Membaca QS Al-Kautsar dengan lancar; Membaca QS An-Nashr dengan lancar; Membaca QS Al-Ashr dengan lancar; menjelaskan pengertian Malaikat; menyebutkan nama-nama Malaikat; menyebutkan tugas-tugas Malaikat; menceritakan kisah Nabi Ibrahim AS; menceritakan kisah Nabi Ismail AS; meneladani perilaku Nabi Ibrahim AS; meneladani Nabi Ismail AS; melakukan dzikir setelah shalat; dan membaca doa setelah shalat.

d. Nilai Keislaman dalam Ruang Lingkup Sekolah Dasar

Ruang lingkup pendidikan agama Islam di SD/MI meliputi keserasian, keselarasan, dan keseimbangan antara hubungan manusia dengan Allah SWT., hubungan manusia dengan sesama manusia, dan ketiga hubungan manusia dengan dirinya sendiri, serta hubungan, manusia dengan makhluk lain dan lingkungannya.<sup>19</sup> Pendidikan agama Islam sebagai suatu proses yang mengarah kepada pembentukan kepribadian manusia juga diletakkan pada tujuan yang ideal dalam perspektif yang Islami.

---

<sup>19</sup>Ali Mufron, *Ilmu Pendidikan Islam* (Yogyakarta: Aura Pustaka, 2013).



Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam juga identik dengan aspek-aspeknya karena materi yang terkandung di dalamnya merupakan perpaduan yang saling melengkapi satu dengan yang lainnya. Dalam dimensi keilmuan yang dibelajarkan mempunyai ruang lingkup pembahasan, yaitu meliputi aspek-aspek sebagai berikut: Al Qur'an dan Hadits, Aqidah, Akhlak, Fikih, Tarikh dan Kebudayaan Islam. Adapun aspek-aspek ruang lingkup diantaranya:

1) Al-Quran dan Hadits. Ruang lingkup mata pelajaran Hadis, yaitu: pemahaman dan pengalaman melalui keteladanan dan pembiasaan mengenai hadits-hadits yang berkaitan dengan kebersihan, niat, menghormati orang tua, persaudaraan, silaturahmi, taqwa, menyayangi anak yatim, salat berjamaah, ciri-ciri orang munafiq dan amal shaleh. Ruang lingkup mata pelajaran al-Quran, yaitu: pengetahuan dasar membaca dan menulis al-Quran yang benar sesuai dengan kaidah ilmu tajwid; hafalan surat-surat pendek dalam al-quran dan pemahaman sederhana tentang arti dan makna kandungannya serta pengamalannya melalui keteladanan dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari.<sup>20</sup>

2) Aqidah-Akhlak. Mata pelajaran aqidah-akhlak adalah salah satu bagian mata pelajaran pendidikan agama islam yang digunakan sebagai wahana pemberian pengetahuan, bimbingan dan pengembangan kepada siswa agar dapat memahami, meyakini dan

---

<sup>20</sup>Ali Mufron, *Ibid.*

menghayati kebenaran ajaran islam, serta bersedia mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Aqidah-akhlak di SD/MI berisi pelajaran yang dapat mengarahkan kepada pencapaian kemampuan dasar peserta didik untuk dapat memahami rukun iman dengan sederhana serta pengamalan dan pembiasaan berakhlak Islami secara sederhana pula, untuk dapat dijadikan perilaku dalam kehidupan sehari-hari serta sebagai bekal untuk jenjang pendidikan berikutnya.

Ruang lingkup mata pelajaran Aqidah-akhlak di SD/MI, yaitu:

- a) Aspek aqidah (keimanan) meliputi: Kalimat thoyyibah sebagai materi pembiasaan, meliputi: Laa ilaaha illallah, basmalah, alhamdulillah, subhanallah, Allahu Akbar, ta'awwud, Masya Allah, Assalamu'alaikum, shalawat, Tarji', Laa haula wala quwwata illa billah dan istighfar.
- b) Al-Asma al-Husna sebagai materi pembiasaan, meliputi: al-Ahad, al-Khaliq, ar-Rahman, ar-Rahiim, as-Sami', ar-Razak, al-Mughny, al-Hamid, asy-Syakur, al-Quddus, ash-Shomad, al-Muhaimin, al-'Adhim, al-Karim, al-Kabir, al-Malik, al-Bathin, al-Waly, al-Mujib, al-Wahhab, al-'Alim, adh-Dhahir, ar-Rasyid, al-Hadi, as-Salam, al-Mu'min, al-Latif, al-Baqi, al-Bashir, al-Muhyi, al-Mumit, al-Qowy, al-Hakim, al-Jabbar, al-Mushawwir, al-Qadir, al-Ghafur, al-Afuww, ash-Shabur dan al-Halim.

- c) Iman kepada Allah dengan pembuktian sederhana melalui kalimat thoyyibah, Al-Asma al-Husna dan pengenalan terhadap sholat lima waktu sebagai manifestasi iman kepada Allah.
- d) Meyakini rukun iman (iman kepada Allah, Malaikat, Kitab, Rosul dan Hari akhir serta Qadla dan Qadar Allah).
- e) Pembiasaan Akhlak karimah (mahmudah) secara berurutan disajikan pada tiap semester dan jenjang kelas, yaitu: Disiplin, hidup bersih, ramah, sopan-santun, syukur nikmat, hidup sederhana, rendah hati, jujur, rajin, percaya diri, kasih sayang, taat, rukun, tolong-menolong, hormat dan patuh, siddiq, amanah, tabligh, Fathonah, tanggung jawab, adil, bijaksana, teguh pendirian, dermawan, optimis, qonaah dan tawakal.
- f) Mengindari Akhlak Sayi'ah (madzmumah) secara berurutan disajikan pada tiap semester dan jenjang kelas, yaitu: hidup kotor, berbicara jorok/kasar, bohong, sombong, malas, durhaka, khianat, iri, dengki, membangkang, munafik, hasud, kikir, serakah, pesimis, putus asa, marah, fasik dan murtad.
- g) Adab terhadap diri sendiri, yaitu: adab mandi, tidur, buang air besar/kecil, berbicara, meludah, berpakaian, makan, minum, bersin, belajar dan bermain.
- h) Adab terhadap Allah, yaitu: Adab di Masjid, mengaji dan beribadah.

- i) Adab kepada sesama, yaitu: Kepada orang tua, saudara, guru, teman dan tetangga.
- j) Adab terhadap lingkungan, yaitu: kepada binatang dan tumbuhan, di tempat umum dan di jalan.
- k) Aspek kisah teladan, meliputi: Kisah Nabi Ibrahim mencari Tuhan, Nabi Sulaiman dengan tentara semut, masa kecil Nabi Muhammad s.a.w., masa remaja Nabi Muhammad s.a.w., Nabi Ismail, Kan'an, kelicikan saudara-saudara Nabi Yusuf a.s., Tsa'labah, Masithah, Ulul Azmi, Abu Lahab, Qarun, Nabi sulaiman dan umatnya, Ashabul Kahfi, Nabi Yunus dan Nabi Ayub. Materi kisah-kisah teladan ini disajikan sebagai penguat terhadap isi materi, yaitu aqidah dan Akhlak, sehingga tidak ditampilkan dalam standar kompetensi, tapi ditampilkan dalam kompetensi dasar dan indikator.<sup>21</sup>
- 3) Fiqih. Ruang lingkup mata pelajaran Fiqih di SD/MI meliputi: Fiqih ibadah, yang menyangkut: pengenalan dan pemahaman tentang cara pelaksanaan rukun Islam yang benar dan baik, seperti: tata cara thaharah, shalat, puasa, zakat, dan ibadah haji; Fiqih muamalah, yang menyangkut: pengenalan dan pemahaman mengenai ketentuan tentang makanan dan minuman yang halal dan haram, khitan, qurban, serta tata cara pelaksanaan jual beli dan pinjam meminjam.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup>Ali Mufron, *Ibid.*

<sup>22</sup>Ali Mufron, *Ibid.*

4) Tarikh (Sejarah Kebudayaan Islam). Ruang lingkup SKI di SD/MI meliputi: Sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad Saw; Dakwah Nabi Muhammad Saw dan para sahabatnya, yang meliputi kegigihan dan ketabahannya dalam berdakwah, kepribadian Nabi Muhammad Saw, hijrah Nabi Muhammad Saw ke Thoif, peristiwa Isra' Mi'raj Nabi Muhammad Saw; Peristiwa hijrah Nabi Muhammad Saw ke Yatsrib, keperwiraan Nabi Muhammad Saw, peristiwa Fathul Mekah, dan peristiwa akhir hayat Rasulullah Saw; Peristiwa-peristiwa pada masa Khulafaurrasyidin; Sejarah perjuangan tokoh agama Islam di daerah masing-masing.<sup>23</sup>

e. Indikator Nilai Keislaman yang Terdapat dalam Kartu Bergambar Tema

Adapun indikator nilai keislaman dalam kartu bergambar tema yang penulis buat dan digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

- 1) Siswa mengucapkan kalimat *thayyibah*, seperti: *basmallah, hamdallah, takbir, subhanallah, dan masyaallah.*
- 2) Penanaman *akhlakul karimah*, seperti: menghormati pemberian orangtua dan orang lain, bersyukur atas yang dilakukan orang lain kepada dirinya, bersopan santun dalam bergaul dengan sesama manusia.

---

<sup>23</sup>Ali Mufron, *Ilmu Pendidikan Islam* (Yogyakarta: Aura Pustaka, 2013).

### 3. Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas IV Sekolah Dasar

#### a. Pengertian IPS

IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu: sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, politik, hukum, ekonomi dan budaya. IPS menggambarkan interaksi individu atau kelompok dalam masyarakat baik dalam lingkungan fisik dan lingkungan sosial, mulai dari yang terkecil misalkan keluarga, tetangga, rukun tetangga atau rukun warga, desa/kelurahan, kecamatan, kabupaten, provinsi, negara dan dunia.<sup>24</sup>

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS bertujuan mendorong peserta didik untuk menghargai lingkungan di sekitar mereka serta mengetahui dan memahami dasar keterampilan untuk pembelajaran ketingkat selanjutnya, yang berusaha membekali wawasan dan keterampilan siswa Sekolah Dasar untuk mampu beradaptasi dan bermasyarakat serta menyesuaikan dengan perkembangan dalam era globalisasi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan, dibimbing dan dibantu menjadi warga negara Indonesia dan warga dunia yang efektif.

#### b. Tujuan Pembelajaran IPS

Permendiknas No. 22 tahun 2016 tentang Standar Isi untuk mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan untuk:

---

<sup>24</sup>Susanto, *Op. Cit.*

- 1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat, di tingkat lokal, nasional, dan global.<sup>25</sup>

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 23 tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan (SKL), siswa diharapkan dapat:

- 1) Memahami identitas diri dan keluarga, serta mewujudkan sikap saling menghormati dalam kemajemukan keluarga.
- 2) Mendeskripsikan kedudukan dan peran anggota dalam keluarga dan lingkungan tetangga serta kerjasama diantara keduanya.
- 3) Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.
- 4) Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.
- 5) Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah nasional, keragaman suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia.

---

<sup>25</sup>Tim Pustaka Yustisia, *Op.Cit.*

- 6) Menghargai peranan tokoh pejuang dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.
- 7) Memahami perkembangan wilayah Indonesia, keadaan sosial negara di Asia Tenggara serta benua-benua.
- 8) Mengenal gejala (peristiwa) alam yang terjadi di Indonesia dan negara tetangga, serta dapat melakukan tindakan dalam menghadapi bencana alam.
- 9) Memahami peran Indonesia di era global.<sup>26</sup>

c. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas IV SD/MI

1) Kompetensi Inti

Kompetensi inti merupakan kompetensi utama yang kemudian dijabarkan dalam beberapa aspek, diantaranya aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan, dan harus dipelajari oleh siswa di setiap jenjang dan mata pelajaran. Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 menyatakan bahwa kompetensi inti pada kurikulum 2013 adalah kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki peserta didik setiap tingkat kelas. Kompetensi inti tidak diajarkan langsung dalam proses pembelajaran, melainkan setiap mata pelajaran harus memiliki tujuan yang sama dengan rumusan kompetensinya. Tujuan dari dibuatnya kompetensi inti adalah untuk membentuk karakter unggul bagi siswa melalui

---

<sup>26</sup>Tim Pustaka Yustisia, *Op.Cit.*



kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan tujuan yang ingin dicapai melalui kurikulum 2013.

## 2) Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar adalah bentuk penguasaan peserta didik terhadap pengetahuan, perilaku, keterampilan, dan sikap setelah mendapatkan materi pembelajaran pada jenjang pendidikan tertentu. Kompetensi dasar dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik dan harus mengacu pada kompetensi inti yang telah dirumuskan.

Tujuan dari kompetensi dasar mengacu pada aspek yang hendak dicapai di dalamnya, yaitu: meningkatkan pengetahuan di bidang kognitif; mengasah bakat, minat, dan kemampuan; mengajarkan norma-norma untuk mempraktikkan segala tugas yang menjadi tanggung jawabnya; dan memperbaiki sikap individu.

Indikator merupakan tanda yang menunjukkan bahwa tingkat capaian kompetensi dasar bisa mengubah perilaku peserta didik yang dinilai dari sikap, pengetahuan, dan keterampilannya. Adapun komponen-komponen yang harus diperhatikan saat menyusun indikator adalah sebagai berikut:

- a) Penjabaran indikator harus mengacu pada kompetensi dasar.
- b) Rumusan indikator harus memuat kata kerja operasional yang bisa diukur dan diamati. Kata kerja operasional yang bisa digunakan harus sesuai dengan tingkat levelnya, baik itu kognitif

(menyebutkan, menuliskan, menyatakan, menerjemahkan, mengubah, menguraikan, menggunakan, mengoperasikan, merancang, menerapkan, merencanakan, merumuskan, menafsirkan, mengkritisi, dan sebagainya), afektif (memilih, bertanya, mengikuti, mengonfirmasi, menjawab, membaca, mengundang, melibatkan, menyatukan, menyusun, menghubungkan, mempertahankan prinsip, dan sebagainya), psikomotorik (mengamati proses, memberi perhatian pada sesuatu, mengubah, membangun Kembali, melatih, membiasakan sikap positif dan mempertahankannya, menyesuaikan, mengembangkan, dan menerapkan model).

c) Indikator harus menjadi acuan guru dalam menyusun alat penilaian.

### 3) Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti IPS Kelas IV SD

Tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu: (1) kompetensi sikap spriritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakulikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakulikuler.

Rumusan kompetensi Sikap Spiritual yaitu “Menerima, menghargai, dan menjalankan ajaran agaman yang dianutnya”. Adapun rumusan kompetensi Sikap Sosial yaitu “Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan

tetangganya”. Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*), yaitu melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah; dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik. Pertumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

Kompetensi Pengetahuan dan kompetensi Keterampilan dirumuskan sebagai berikut:

**Tabel 2.1**  
**Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar**  
**(Pengetahuan dan Keterampilan)**  
**Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas IV SD/MI**

<b>Kompetensi Inti</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
<b>KI.3 Pengetahuan</b> Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.	3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang. 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi

	<p>dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p>
<p><b>KI.4 Keterampilan:</b> Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</p>	<p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.</p> <p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p> <p>4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan social dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p> <p>4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.</p>

## 4) Tema dan Sub Tema IPS Kelas IV Sekolah Dasar

Berikut ini adalah tema dan sub tema dalam pembelajaran IPS di SD dan MI, yaitu:

**Tabel 2.2**  
**Tema dan Subtema**  
**Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas IV SD/MI**

<b>BAB</b>	<b>Tema</b>	<b>Subtema</b>
<b>I</b>	Peta dan Komponennya	1. Peta 2. Komponen peta 3. Menggunakan skala sederhana
<b>II</b>	Kenampakan Alam dan Keragaman Lingkungan	1. Ciri-ciri dan manfaat kenampakan alam serta ciri-ciri sosial dan budaya setempat 2. Peristiwa alam dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial di daerah setempat
<b>III</b>	Sumber Daya Alam dan Kegiatan Ekonomi	1. Jenis sumber daya alam dan peta persebarannya 2. Manfaat dan cara menjaga kelestarian sumber daya alam 3. Hubungan sumber daya alam dengan kegiatan ekonomi masyarakat
<b>IV</b>	Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya	1. Keanekaragaman suku bangsa dan budaya 2. Menghargai keanekaragaman di masyarakat
<b>V</b>	Peninggalan Sejarah	1. Berbagai bentuk peninggalan sejarah di lingkungan setempat 2. Jenis-jenis peninggalan sejarah

		3. Menjaga kelestarian peninggalan sejarah
<b>VI</b>	Kepahlawanan dan Patriotisme	1. Sikap kepahlawanan dan patriotism dalam kehidupan sehari-hari 2. Berjiwa besar dalam kehidupan sehari-hari
<b>VII</b>	Aktivitas Ekonomi	1. Aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam 2. Aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan potensi lain daerah
<b>VIII</b>	Koperasi	1. Mengenal koperasi 2. Koperasi dan kesejahteraan masyarakat 3. Kegiatan koperasi di lingkungan sekitar
<b>IX</b>	Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi	1. Perkembangan teknologi produksi 2. Perkembangan teknologi komunikasi 3. Perkembangan teknologi transportasi
<b>X</b>	Permasalahan Sosial	1. Mengenal permasalahan sosial di daerah 2. Kesenjangan social

#### 5) Materi Pembelajaran dalam Penelitian

Materi pembelajaran dalam penelitian ini yaitu perkembangan teknologi produksi komunikasi dan transportasi. Indikator pencapaian kompetensi, sebagai berikut:

**Tabel 2.3**  
**Materi Pembelajaran**  
**Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi**

No.	Subtema	Materi
1.	Perkembangan Teknologi Produksi	a. Teknologi produksi masa lalu. b. Teknologi produksi masa kini. c. Diagram proses produksi. d. Jenis-jenis barang produksi.
2.	Perkembangan Teknologi Komunikasi	a. Alat komunikasi masa lalu. b. Alat komunikasi masa kini. c. Cara berkomunikasi pada masa lalu. d. Cara berkomunikasi pada masa kini.
3.	Perkembangan Teknologi Transportasi	a. Teknologi transportasi masa lalu. b. Teknologi transportasi masa kini. c. Pengalaman menggunakan teknologi transportasi.

## B. Kajian Pustaka

1. Isyati Rodiyah Handayani, 2013. *Penggunaan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peninggalan Sejarah pada Siswa Kelas IV di MINU Curungrejo Kepajen*. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan perencanaan pembelajaran menggunakan kartu bergambar untuk meningkatkan hasil belajar peninggalan sejarah pada siswa kelas IV; (2) Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran menggunakan kartu bergambar untuk meningkatkan hasil belajar peninggalan sejarah pada siswa kelas IV; (3) Mendeskripsikan penilaian

pembelajaran menggunakan kartu bergambar untuk meningkatkan hasil belajar peninggalan sejarah pada siswa kelas IV MINU Curungrejo Kepajen. Dari hasil observasi dan data di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar peninggalan sejarah pada siswa kelas IV MINU Curungrejo Kepajen. Indikator hasil belajar yang dicapai adalah menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, tampak bersemangat dan antusias dalam pembelajaran, aktif dalam kegiatan diskusi dan menyampaikan tanggapan. Hasil observasi lapangan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari Siklus I sebesar 52,3% dan Siklus II sebesar 76,2%, jadi peningkatan hasil belajar dari Siklus I ke Siklus II mengalami peningkatan sebesar 23,9%.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media kartu bergambar. Adapun perbedaannya ialah penelitian di atas menggunakan kartu bergambar yang telah ada, sedangkan penelitian ini peneliti mendesain sendiri gambar dalam kartu dan disesuaikan dengan materi IPS tetapi bermuatan nilai ke Islaman.

2. Atika Julia Rani, 2018. *Penerapan Media Kartu Bergambar dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bilangan di TK Bhakti Kesuma Sukabanjar Gedong Tataan Pesawaran*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Adapun rumusan masalah yang penulis ajukan: apakah penerapan media kartu bergambar dapat mengembangkan kemampuan mengenal bilangan di TK Bhakti Kesuma Sukabanjar Gedongtataan Pesawaran?



Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan jenis penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas B sebanyak 15 peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat penulis simpulkan bahwa penerapan media kartu bergambar dapat mengembangkan kemampuan mengenal bilangan peserta didik kelas B di Taman Kanak-Kanak Bhakti Kesuma Sukabanyar, dengan hasil berkembang sesuai harapan mencapai 80%. Hal ini terlihat dari adanya perkembangan kemampuan anak yang telah mencapai indikator perkembangan: mengucapkan do'a sesudah dan sebelum melakukan sesuatu, mengenal perilaku baik/sopan dan buruk, membiasakan diri berperilaku baik, mengucapkan salam dan membalas salam.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media kartu bergambar. Adapun perbedaannya ialah penelitian di atas menggunakan kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan, sedangkan penelitian ini kartu bergambar didesain sesuai dengan materi IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Umi Arsiyati. *Penggunaan Media Kartu Bergambar untuk meningkatkan Kemampuan Menulis Deskripsi Siswa Kelas II SDN Margorejo IV Surabaya*. Jurnal. PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya.

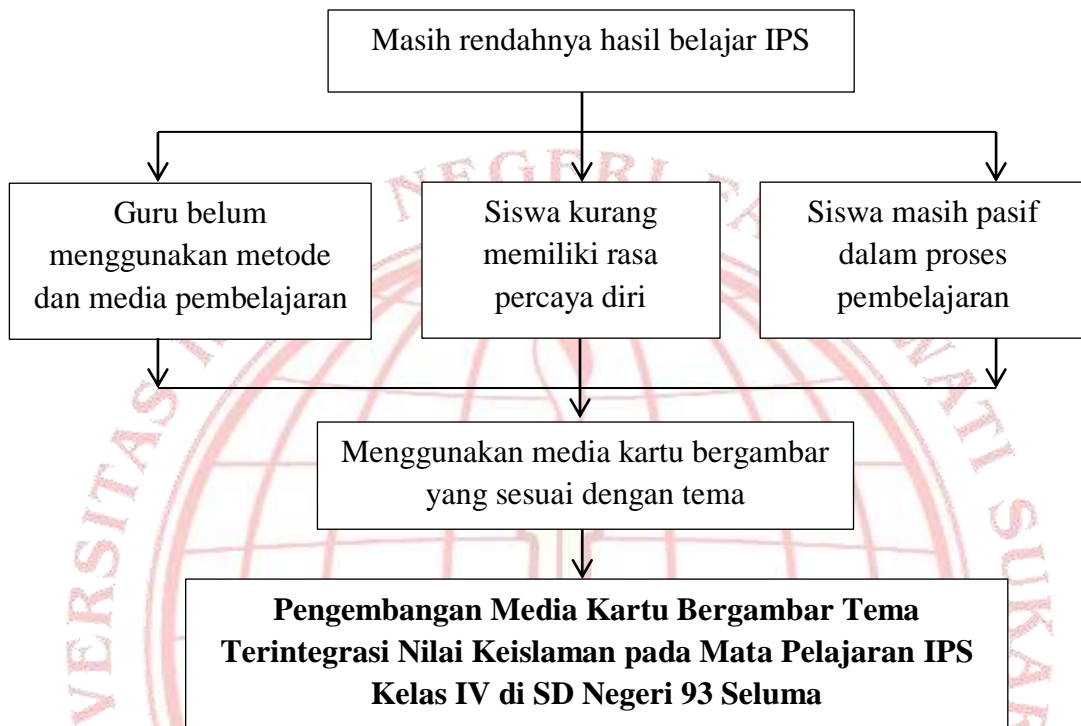
Siswa kelas II SDN Margorejo IV Surabaya kurang aktif dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia tentang menulis deskripsi karena guru tidak menggunakan media yang mendukung. Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini

untuk mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran mendeskripsikan hasil belajar siswa dalam menulis deskripsi, dan mendeskripsikan kendala yang muncul pada saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar dan cara mengatasinya. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas. Subyeknya adalah guru dan siswa kelas II SDN Margorejo IV Surabaya yang berjumlah 40 siswa. Keterlaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai siklus I adalah 90,62% dan siklus II meningkat menjadi 93,75%. Nilai ketercapaian pelaksanaan pembelajaran siklus I rata-rata 82,9 dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 93,7. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dengan nilai ketuntasan klasikal 77,5% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 92,5%. Kendala yang ditemukan dapat diatasi oleh peneliti dengan baik. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar menulis deskripsi siswa kelas II SDN Margorejo IV Surabaya.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media kartu bergambar. Adapun perbedaannya ialah penelitian di atas menggunakan kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan menulis, sedangkan penelitian ini kartu bergambar didesain sesuai dengan materi IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### C. Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 2.1**  
**Bagan Kerangka Berpikir**

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Model Pengembangan**

Jenis penelitian yang penulis gunakan yaitu metode penelitian dan pengembangan (*research and development*), yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan pengembangan bersifat longitudinal (*bertahap bisa multi years*).<sup>1</sup> Penelitian hibah bersaing (didanai oleh Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi), adalah penelitian yang menghasilkan produk, sehingga metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan. Namun demikian metode penelitian dan pengembangan bisa juga digunakan dalam bidang ilmu-ilmu sosial seperti psikolog, sosiologi, pendidikan, manajemen, dan lain-lain.<sup>2</sup>

#### **B. Prosedur Pengembangan**

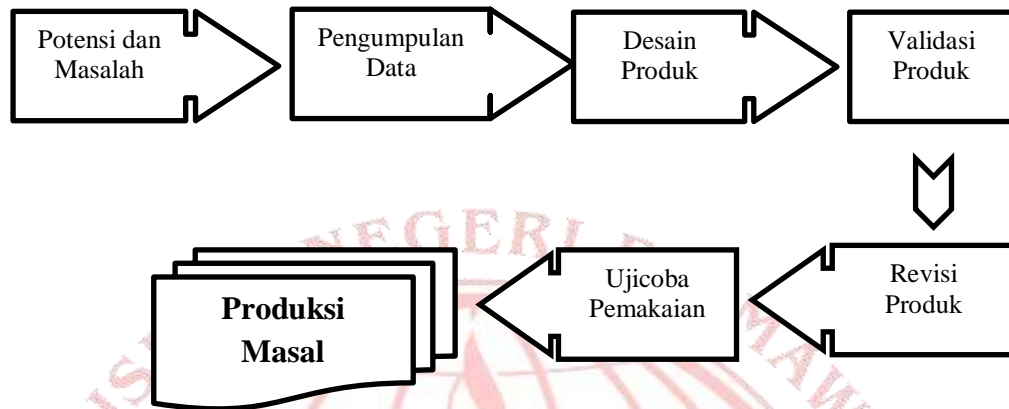
Penelitian ini menggunakan model pengembangan dari Borg and Gall, dengan langkah-langkah penelitian dan pengembangan ini terdiri dari 7 langkah, yaitu sebagai berikut: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) revisi produk, 6) uji coba pemakaian,

---

<sup>1</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017).

<sup>2</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development* (Bandung: Alfabeta, 2019).

7) pembuatan produk masal (Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, 2016). Seperti yang terdapat pada gambar di bawah ini:



**Gambar 3.1**  
**Bagan Langkah-langkah Penggunaan**  
**Metode *Research and Development* (R&D)**

### 1. Potensi dan Masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Potensi dan masalah dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi awal dengan pengumpulan informasi melalui wawancara kepada guru di SD Negeri 93 Seluma yang memiliki potensi untuk bisa meningkatkan hasil belajarnya.

### 2. Pengumpulan Data

Kegiatan dilakukan pada tahap ini adalah mengumpulkan informasi tentang media kartu bergambar tema sebagai produk yang akan diadaptasi untuk dikembangkan menjadi produk. Pengumpulam informasi dilakukan melalui penelitian yang relevan untuk mengetahui kelebihan dan

kekurangan media tersebut untuk kemudian dapat diketahui bagian apa saja yang perlu dikembangkan pada produk. Pengumpulan data juga berguna untuk mengetahui karakteristik siswa di SD Negeri 93 Seluma, sehingga dapat dijadikan bahan pertimbangan pada media kartu bergambar tema. Pengumpulan informasi ini juga dilakukan melalui wawancara dengan siswa untuk mengetahui karakteristik siswa serta kebutuhan terhadap produk. Hal ini bertujuan supaya media pembelajaran yang dikembangkan cocok dengan permasalahan yaitu rendahnya hasil belajar IPS siswa.

### **3. Desain Produk**

Pokok bahasan materi yang dikembangkan dalam media kartu bergambar tema adalah mengetahui gambar yang sesuai dengan tema yang akan dipelajari sebagai upaya meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV dengan tema teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi.

### **4. Validasi Produk**

Validasi desain merupakan proses kegiatan menilai apakah rancangan produk akan lebih efektif saat digunakan. Validasi produk dilakukan oleh tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dirancang. Di dalam lembar validasi ahli media tersebut, validator juga memberi komentar dan saran.

### **5. Revisi Produk**

Dari hasil uji coba produk akan dihasilkan tanggapan dari siswa. Tanggapan tersebut digunakan sebagai bahan revisi. Setelah dilakukan

revisi produk, selanjutnya media kartu bergambar tema dapat digunakan pada uji coba pemakaian pada siswa sampel penelitian, yaitu siswa kelas IV SD Negeri 93 Seluma.

## **6. Uji Coba Pemakaian**

Uji coba pemakaian dilakukan kepada siswa subjek penelitian, dimana masing-masing siswa memberikan tanggapan terhadap media kartu bergambar tema yang digunakan dalam mengenal teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi. Desain uji coba keefektifan produk penelitian ini menggunakan angket respon siswa kelas IV SD Negeri 93 Seluma.

### **C. Subjek Penelitian**

Penelitian pengembangan media kartu bergambar tema ini dilaksanakan di kelas IV dengan 24 siswa di SD Negeri 93 kabupaten Seluma, pada tanggal 18 Juli sampai tanggal 18 Agustus 2023.

### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Lembar Observasi Validator**

Instrumen yang digunakan untuk melihat kevalidan media kartu bergambar adalah dengan menggunakan lembar observasi yang akan diisi oleh validator. Data kelayakan produk yang dihasilkan ditentukan melalui hasil validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

## 2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data yaitu daftar nilai, daftar hadir dan arsip-arsip lain yang dimiliki oleh guru dan sekolah. Data ini berfungsi untuk mengetahui kondisi subjek penelitian sebelum dilakukan penelitian. Dokumentasi yang peneliti kumpulkan adalah profil sekolah SD Negeri 93 kabupaten Seluma, data siswa, lembar observasi juga foto-foto selama penelitian.

### E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis pada penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Data hasil dari penelitian ini berupa tanggapan dari ahli media terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan ditinjau dari berbagai aspek yang dinilai. Dari ahli validasi yang dilakukan oleh ahli media akan diperoleh kritik dan saran untuk dilakukan revisi.

Penelitian ini melakukan analisis data dengan cara deskriptif kualitatif dan menggabungkan data kuantitatif untuk merevisi pengembangan produk media kartu bergambar tema. Data kualitatif didapatkan dari masukan, tanggapan, kritik, dan saran yang diperoleh dari hasil kajian ahli media yang disampaikan secara lisan. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari analisis lembar observasi dan dokumentasi ahli media, dan hasil serangkaian uji coba yang kemudian diolah menjadi data kualitatif dan dijadikan dasar untuk merevisi produk pengembangan media kartu bergambar tema ini.

Data yang dianalisis, baik data kualitatif maupun kuantitatif dijadikan sebagai dasar untuk merevisi media kartu bergambar tema yang



dikembangkan. Namun demikian, tidak semua data yang masuk dijadikan dasar untuk merevisi produk. Data yang dijadikan dasar untuk merevisi produk adalah data yang telah melalui analisis. Dalam penganalisis tersebut terdapat data harus memenuhi sebagaimana uraian sebagai berikut:

#### 1. Data kualitatif

Data kualitatif yang dijadikan dasar untuk membuat produk dan merevisi produk media kartu bergambar tema yang dikembangkan adalah:

- a. Saran dan hasil wawancara pada guru dalam analisis kebutuhan
- b. Benar menurut ahli materi dan ahli media serta guru kelas
- c. Sesuai dengan kriteria pembelajaran dan logis menurut peneliti

#### 2. Data kuantitatif

##### a. Analisis Data Lembar Validasi Ahli

Data kuantitatif berupa penilaian yang dihimpun melalui lembar validasi penilaian produk oleh para ahli yang kemudian peneliti perhitungkan tingkat kelayakan produk tersebut. Data dari instrumen memiliki kriteria empat tingkat yang menggunakan skala likert. Untuk menentukan hasil presentasi skor penilaiannya dengan menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:<sup>3</sup>

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

P = Presentasi Tingkat Perubahan

F = Frekuensi Nilai yang di Peroleh

N = Jumlah Item Penilaian

---

<sup>3</sup>Arikunto, Suharsini. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: RinekaCipta, 2013), hal. 81.

**Tabel 3.1**  
**Kriteria Penilaian Validator Ahli**

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Sangat Sesuai/ Sangat Layak	4
Sesuai / Layak	3
Kurang Sesuai / Kurang Layak	2
Tidak Sesuai / Tidak Layak	1

b. Analisis Data Angket Respon Siswa

Penilaian media kartu bergambar tema dalam penelitian dan pengembangan ini ditentukan dengan nilai minimal skor 4, yaitu kategori Baik. Jika rata-rata penilaian oleh validator ahli menunjukkan nilai 3,00, maka media kartu bergambar tema layak diujicobakan pada siswa subjek penelitian. Selanjutnya, jika hasil ujicoba siswa juga menunjukkan hasil skor 4,00 dengan kategori Baik, maka produk media kartu bergambar tema layak untuk dilakukan pencetakan dalam jumlah banyak. Adapun kriteria penilaian yang terdapat dalam angket respon siswa sebagai berikut:<sup>4</sup>

**Tabel 3.2**  
**Kriteria Penilaian Angket Respon Siswa**

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Tidak Baik	1

<sup>4</sup>Endang Widi Winarni, *Penelitian Kuantitatif Kualitatif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hal.51.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Wilayah Penelitian**

##### **1. Sejarah SD Negeri 93 Seluma**

SD Negeri 93 Seluma berdiri pada tahun 1982, yang beralamatkan di desa Bungamas kecamatan Seluma Timur kabupaten Seluma provinsi Bengkulu, yang saat ini dipimpin oleh bapak Renawi S.Pd. Pada dasarnya situasi dan kondisi di SD Negeri 93 Seluma cukup kondusif untuk proses pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan pada pagi hari, yakni pada hari Senin sampai dengan hari Kamis dimulai pada 07.30 sampai dengan 12.40 WIB, sedangkan hari Jum'at dan Sabtu hanya sampai jam 10.40 WIB dengan Akreditasi B. Di sekeliling sekolah dikelilingi rumah-rumah penduduk walaupun tidak begitu padat. Sekolah ini memiliki jumlah siswa kurang lebih seratus siswa-siswi yang mempunyai latar belakang yang berbeda-beda.

##### **2. Visi, Misi dan Tujuan SD Negeri 93 Seluma**

###### **a. Visi**

Mewujudkan SD Negeri 93 Seluma sebagai sekolah yang terpercaya di Kabupaten Seluma.

###### **b. Misi**

- 1) Menyiapkan generasi muda unggul yang memiliki potensi yang IMTAQ dan IMTEK.

- 2) Membentuk sumber daya manusia yang aktif, kreatif, inovatif sesuai dengan perkembangan zaman.
- 3) Membangun citra sekolah sebagai mitra terpercaya di masyarakat.
- 4) Meningkatkan kinerja dan disiplin pegawai dan siswa dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Tujuan

Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan terhadap tuhan yang maha esa dan mengembangkan perilaku yang berbudi luhur untuk menyosong masa depan.

3. Daftar Nama Guru SD Negeri 93 Seluma

Terdapat 11 orang guru di SD Negeri 93 Seluma, dengan status 3 orang guru PNS, 2 orang guru PPPK, dan 6 orang guru honorer:

**Tabel 4.1**  
**Nama-nama Guru SD Negeri 93 Seluma**

No.	Nama	NIP	Jabatan
1.	Renawi,S.Pd	196606121988031008	Kepala Sekolah
2.	Kardi, M.TPd	197005051998011001	Guru PNS
3.	Desmalelah S.Pd	196705221994052001	Guru PNS
4.	Putry Permata S. S.Pd	199607262022212009	Guru PPPK
5.	Replan Irawan, S.Pd	198603032022211027	Guru PPPK
6.	Rozana Evi S. S.Pd.I	-	Guru Honor
7.	Rizky Govinda, S.Pd	-	Guru Honor

8.	Bela Fristama S.Pd	-	Guru Honor
9.	Faizal Umi Adha	-	TU
10.	Yeda Marita	-	TU
11.	Sutarno	-	Penjaga

(Sumber: Arsip SD Negeri 93 Seluma tahun 2023)

## B. Deskripsi Prototipe Produk

Dalam tahap perancangan, peneliti telah membuat produk awal (*prototype*) atau rancangan produk. Media kartu bergambar tema dicetak dengan ukuran 5 x 7,5 cm memakai kertas karton manila dengan gambar nyata atau bukan gambar kartun/animasi. Sebelum rancangan (*design*) produk dilanjutkan ke tahap berikutnya, rancangan produk tersebut perlu divalidasi.

Di bawah ini adalah desain awal media poster cerita yang penulis rancang sebelum dilakukan validasi oleh Validator ahli, yaitu sebagai berikut:





**Gambar 4.1**  
**Desain Awal (*Prototipe Produk*) Media Kartu Bergambar Tema**

1. Judul tema : Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi
2. Gambar Kartu : Gambar alat-alat teknologi
  - a. Teknologi produksi: Masa lalu (kerbau membajak sawah, alat pemintal benang, lesung penumbuk padi), masa kini (traktor pembajak, mesin tenun modern, mesin jahit)

- b. Teknologi komunikasi: masa lalu (kentongan, surat, merpati pos), masa depan (telepon, smartphone, laptop)
- c. Teknologi transportasi: masa lalu (kuda atau delman, sepeda, becak), masa kini (mobil, motor, pesawat terbang)

3. Tulisan : Nilai ke Islaman tentang ciptaan Allah dan rasa syukur

Desain awal ini telah penulis konsultasikan terlebih dahulu dengan Pembimbing Skripsi, maka dari itu desain yang penulis rancang telah sesuai dengan kriteria media kartu bergambar tema yang digunakan oleh guru untuk mengajar di kelas. Setelah itu, kemudian peneliti melakukan validasi kepada 3 orang Validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

### C. Hasil Uji Lapangan

Pada tahap pengembangan ini, terdapat dua kegiatan, yaitu *expert appraisal* (penilaian ahli) dan *developmental testing* (ujicoba pengembangan).

Dalam kegiatan pengembangan ini, dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

#### 1. Hasil Uji Lapangan Terbatas

Langkah selanjutnya yang penulis lakukan setelah membuat rancangan awal produk media kartu bergambar tema adalah kegiatan *expert appraisal* (penilaian ahli) dalam ujicoba lapangan terbatas. Produk media poster cerita kemudian divalidasi oleh tiga ahli dibidang yang berkaitan dengan produk tersebut. Data uji validasi media kartu bergambar



tema diperoleh dengan menunjukkan produk awal dan instrumen penilaian berupa lembar validasi ahli kepada ahli media, ahli bahasa dan ahli materi pembelajaran IPS. Validasi desain pada tahap pertama, validator melakukan validasi terhadap media kartu bergambar tema yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV sekolah dasar.

Validasi dilakukan oleh tiga validator, yaitu bapak Suhirman yang merupakan ahli dibidang media, bapak Medyyan Heriadi ahli dibidang bahasa, dan ibu Putry Permata S ahli dibidang materi pembelajaran IPS sekolah dasar. Adapun hasil yang didapatkan dari penilaian validator terhadap media kartu bergambar tema, yaitu:

**Tabel 4.2**  
**Validator Ahli Media Kartu Bergambar Tema**

No.	Validator Ahli	Nama
1.	Ahli Media	Suhirman
2.	Ahli Bahasa	Meddyan Heriadi
3.	Ahli Materi	Putry Permata S

a. Penilaian Validator Ahli Media

Validator ahli media dalam penelitian ini adalah bapak Suhirman, yang merupakan Dosen Media Pembelajaran di Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu. Penilaian validasi media ini dilakukan pada tanggal 19 Juli 2023, dengan nilai sebagai berikut:

**Tabel 4.3**

### Hasil Validator Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Bentuk	- Bentuk kartu sesuai dengan kartu yang beredar di pasaran.				√
		- Bentuk kartu sesuai dengan media yang diperlukan dalam pembelajaran usia Sekolah Dasar				√
2.	Ukuran	- Ukuran kartu sesuai dengan media lain yang ada.				√
		- Ukuran kartu memudahkan untuk dibawa				√
		- Ukuran kartu memudahkan untuk dipindahkan.				√
3.	Bahan	- Kartu terbuat dari bahan yang aman untuk siswa.				√
		- Kartu terbuat dari bahan yang aman untuk lingkungan.				√
		- Kartu terbuat dari bahan yang mudah didapatkan.				√
		- Kartu terbuat dari bahan yang biasa digunakan untuk media				√

		pembelajaran.				
4.	Warna	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Warna yang terdapat dalam kartu menarik minat belajar.</li> <li>- Warna dalam kartu sesuai dengan usia siswa.</li> <li>- Warna yang terdapat dalam kartu mudah dikenali oleh siswa.</li> </ul>				√
						√
						√
5.	Gambar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gambar kartu sesuai dengan materi pelajaran.</li> <li>- Gambar kartu sesuai dengan usia siswa.</li> <li>- Gambar kartu mudah untuk dimengerti oleh siswa.</li> <li>- Gambar kartu dapat menarik perhatian siswa.</li> </ul>				√
						√
						√
						√

$$P = \frac{FN}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{64}{64} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Berdasarkan data di atas, diketahui hasil keseluruhan skor dari validator ahli media yaitu 64, dengan persentase 100%, dan kategori skor Sangat Sesuai/Layak. Adapun komentar dari validator ahli media tersebut adalah “Media sudah layak digunakan untuk penelitian.

b. Penilaian Validator Ahli Bahasa

Validator ahli bahasa dalam penelitian ini adalah bapak Meddyan Heriadi yang merupakan Dosen Bahasa Indonesia di Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu. Penilaian validasi media ini dilakukan pada tanggal 20 Juli 2023, dengan nilai:

**Tabel 4.4**  
**Hasil Validator Ahli Bahasa**

No.	Indikator Bahasa	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Bahasa sesuai dengan ejaan yang disempurnakan (EYD).			√	
2.	Bahasa sesuai dengan materi yang dibahas.			√	
3.	Tulisan mudah dibaca oleh siswa.			√	
4.	Kalimat sesuai dengan materi yang dibahas.			√	
5.	Kalimat mudah dimengerti oleh siswa.			√	
6.	Kalimat mudah dibaca oleh siswa.			√	
<b>Jumlah Skor</b>				<b>18</b>	

<b>Persentase Penilaian</b>	<b>75 %</b>
<b>Kategori Skor</b>	<b>Sangat Sesuai/Layak</b>

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

$$= \frac{18}{24} \times 100\%$$

$$= 75\%$$

Berdasarkan data di atas, diketahui hasil keseluruhan skor dari validator ahli bahasa yaitu 18, dengan persentase 75%, dan kategori skor Sangat Sesuai/Layak. Adapun komentar dari validator ahli media tersebut adalah “Lanjutkan penelitian.” dan saran “Bagus.”

#### c. Penilaian Validator Ahli Materi

Validator ahli bahasa dalam penelitian ini adalah ibu Putry Permata Sari yang merupakan guru kelas IV di SD Negeri 93 Seluma. Penilaian validasi media ini dilakukan pada tanggal 20 Juli 2023, dengan nilai:

**Tabel 4.5**  
**Hasil Validator Ahli Materi**

No.	Indikator Materi	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Materi dalam kartu bergambar tema sesuai dengan Kompetensi kelas IV.			√	
2.	Materi dalam kartu bergambar tema sesuai dengan tema pelajaran.			√	

3.	Materi dalam kartu bergambar tema sesuai dengan yang materi dalam buku cetak dan LKS siswa.			√	
4.	Materi dalam kartu bergambar tema mudah dipahami oleh siswa.			√	
5.	Materi dalam kartu bergambar tema sesuai dengan gambar.			√	
6.	Kesesuaian antara tulisan dan materi dalam kartu bergambar tema.			√	
<b>Jumlah Skor</b>				<b>18</b>	
<b>Persentase Penilaian</b>			<b>75%</b>		
<b>Kategori Skor</b>			<b>Sesuai/Layak</b>		

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{18}{24} \times 100\% \\
 &= 75\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan data di atas, diketahui hasil keseluruhan skor dari validator ahli bahasa yaitu 18, dengan persentase 75%, dan kategori skor Sesuai/Layak. Adapun komentar dari validator ahli materi tersebut adalah “Gambar telah sesuai dengan materi pelajaran.”

## 2. Hasil Uji Lapangan Lebih Luas

Setelah media kartu bergambar tema direvisi berdasarkan pendapat Validator Ahli, kemudian penulis melakukan uji coba produk pada siswa kelas IV di SD Negeri 93 Seluma.

Penulis mengajar pembelajaran IPS berbantuan media kartu bergambar tema, dan selanjutnya penulis memberikan angket respon siswa, agar siswa dapat mengutarakan pendapatnya tentang produk media kartu bergambar tema yang telah penulis kembangkan. Berikut ini adalah hasil dari penilaian angket respon siswa yang disebarakan pada 24 orang siswa, sebagai berikut:

**Tabel 4.6**  
**Nilai Angket Respon Siswa di Kelas IV SD Negeri 93 Seluma**

No.	Nama Siswa	Nilai Item Angket										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Acha	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	48
2	Anggun	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	47
3	Arin	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49
4	Chyntia	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
5	Debi	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	47
6	Elianda	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49
7	Faisal	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49
8	Gita	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
9	Indah	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	48
10	Kelvin	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
11	Lidia	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	47
12	Parel	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49
13	M. Faqih	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	47
14	Nabila	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49
15	Nova	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	48
16	Raffa	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	48
17	Rahmat	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
18	Rina	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49
19	Rizky	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	48
20	Sendri	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	47
21	Syfati	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49
22	Valentine	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	48
23	Yulia	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
24	Yolanda	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	48

<b>Total</b>	<b>120</b>	<b>113</b>	<b>120</b>	<b>120</b>	<b>119</b>	<b>119</b>	<b>116</b>	<b>120</b>	<b>107</b>	<b>110</b>	<b>1164</b>
<b>Rata-rata Nilai</b>	<b>5</b>	<b>4.71</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>4.96</b>	<b>4.96</b>	<b>4.83</b>	<b>5</b>	<b>4.46</b>	<b>4.6</b>	<b>4,85</b>
<b>Kategori</b>	<b>SB</b>	<b>B</b>	<b>SB</b>	<b>SB</b>	<b>B</b>	<b>B</b>	<b>B</b>	<b>SB</b>	<b>B</b>	<b>B</b>	<b>SB</b>

Adapun perincian dari nilai respon angket siswa setelah pembelajaran IPS dilakukan *treatment* dengan menggunakan media kartu bergambar tema sebagai alat bantu dalam pembelajaran, adalah sebagai berikut:

a. Item No. 1 :  $\frac{120}{24} = 5$  (Sangat Baik)

b. Item No. 2 :  $\frac{113}{24} = 4,71$  (Baik)

c. Item No. 3 :  $\frac{120}{24} = 5$  (Sangat Baik)

d. Item No. 4 :  $\frac{120}{24} = 5$  (Sangat Baik)

e. Item No. 5 :  $\frac{119}{24} = 4,96$  (Baik)

f. Item No. 6 :  $\frac{119}{24} = 4,96$  (Baik)

g. Item No. 7 :  $\frac{116}{24} = 4,83$  (Baik)

h. Item No. 8 :  $\frac{120}{24} = 5$  (Sangat Baik)

i. Item No. 9 :  $\frac{107}{24} = 4,45$  (Baik)

j. Item No. 10:  $\frac{110}{24} = 4,58$  (Baik)

Dari tabel dan perhitungan di atas, maka rincian respon siswa adalah terdapat 4 item angket (item no. 1, 3, 4, dan 8) dengan kategori Sangat Baik, dan 6 item angket (item no. 2, 5, 6, 7, 9, dan 10) dengan kategori Baik. Maka dapat penulis simpulkan bahwa siswa merespon dengan baik media kartu bergambar tema.



#### D. Prototipe Hasil Pengembangan

Setelah melakukan validasi dengan Ahli media, Ahli bahasa dan Ahli materi, juga menyebarkan angket respon siswa saat pembelajaran menggunakan media kartu bergambar tema, maka proptotipe hasil pengembangan media kartu bergambar tema, yaitu sebagai berikut:

1. Judul tema : Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi
2. Gambar Kartu : Gambar alat-alat teknologi
  - a. Teknologi produksi: Masa lalu (kerbau membajak sawah, alat pemintal benang, lesung penumbuk padi), masa kini (traktor pembajak, mesin tenun modern, mesin jahit)
  - b. Teknologi komunikasi: masa lalu (kentongan, surat, merpati pos), masa depan (telepon, smartphone, laptop)
  - c. Teknologi transportasi: masa lalu (kuda atau delman, sepeda, becak), masa kini (mobil, motor, pesawat terbang)
3. Tulisan : Nilai ke Islaman tentang ciptaan Allah dan rasa syukur

##### TRAKTOR PEMBAJAK SAWAH



##### NILAI KEISLAMAN

Mesin traktor dapat membantu Petani membajak sawah, alat modern yang manusia ciptakan adalah kemampuan otaknya tetap atas kuasa Allah SWT.

##### MESIN TENUN MODERN



##### NILAI KEISLAMAN

Mesin tenun dapat menyatukan benang menjadi bahan baju. Sehingga kita bisa menutup aurat dan memperindah penampilan.



**Gambar 4.2**  
**Prototipe Hasil Pengembangan Media Kartu Bergambar Tema**

Media kartu bergambar tema yang penulis kembangkan telah melalui uji validasi oleh para ahli, juga diberikan respon Baik oleh siswa, dan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Hasil penelitian yang penulis lakukan, maka dapat disimpulkan bahwa: Desain akhir dari media kartu bergambar tema dalam proses pembelajaran IPS, sebagai berikut: (1) Judul tema: teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi; (2) Gambar kartu: gambar alat-alat teknologi (a) teknologi produksi: masa lalu (kerbau membajak sawah, alat pemintal benang, lesung penumbuk padi), masa kini (traktor pembajak, mesin tenun modern, mesin jahit), (b) teknologi komunikasi: masa lalu (kentongan, surat, merpati pos), masa depan (telepon, *smartphone*, laptop), (c) teknologi transportasi: masa lalu (kuda atau delman, sepeda, becak), masa kini (mobil, motor, pesawat terbang); (3) Tulisan: nilai ke Islaman tentang ciptaan Allah dan rasa syukur.

Hasil uji kelayakan media kartu bergambar tema oleh validator ahli, yaitu: validator ahli media memberikan nilai berjumlah 64 atau 100% (sangat layak); validator ahli bahasa memberikan nilai berjumlah 18 atau 75% (sangat layak), dan validator ahli materi memberikan nilai berjumlah 18 atau 75% (layak).

Hasil uji kepraktisan media kartu bergambar tema dilakukan dengan memberikan angket respon siswa dengan hasil nilai angket, yaitu: terdapat 4 item angket (item no. 1, 3, 4, dan 8) dengan kategori Sangat Baik, dan 6 item

angket (item no. 2, 5, 6, 7, 9, dan 10) dengan kategori Baik. Maka dapat penulis simpulkan bahwa siswa merespon dengan baik media kartu bergambar tema.

## **B. Saran-saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dalam penelitian ini dapat diberikan saran kepada beberapa pihak, yaitu:

### **1. Kepala Sekolah**

Motivasi dari kepala sekolah sangat diharapkan agar dapat memberi inisiatif kepada guru agar menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat siswa bersemangat mengikuti proses pembelajaran, selain memberikan motivasi kepala sekolah juga diharapkan dapat memfasilitasi media pembelajaran yang inovatif.

### **2. Guru Kelas**

Guru diharapkan tidak hanya memberikan proses pembelajaran dengan menggunakan papan tulis dan buku cetak saja, namun dapat diterapkan media pembelajaran baik itu visual, audio, juga audiovisual, termasuk media poster cerita, agar anak mempunyai semangat belajar dan mampu meningkatkan hasil belajar, seperti pembelajaran IPS.

### **3. Siswa**

Siswa diharapkan selalu bersemangat saat bersekolah, baik itu di kelas saat pembelajaran, maupun di luar kelas. Siswa sebaiknya meningkatkan hasil belajarnya, walaupun guru tidak menggunakan media pembelajaran dan keterbatasan sarana prasarana yang dimiliki oleh sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Iif Khoiru. 2013. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Asnawir dan Basyiruddin Usman. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pres.
- Aunurrahman, 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Basri, Hasan. 2020. *Filsafat Pendidikan Islam*. Bandung: Pustaka Setia.
- Departemen Agama RI. 2019. *Al-Quran Bayan*. Jakarta: Al-Quran Terkemuka.
- Fahrudin, Dkk. 2022. *Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Bicara Anak*. *Journal of Classroom Action Research* Volume 4 Nomor 1.
- Mufron, Ali. 2013. *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Aura Pustaka.
- Mulyatiningsih, Endang. 2019. *Metode Penelitian Terapan*. Bandung: Alfabeta.
- Niam, Ulin. 2015. *Pengembangan Media Kartu Bergambar sebagai Media Pembelajaran Geografi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kembang Kabupaten Jepara T.A 2014-2015*. Skripsi: Universitas Negeri Semarang.
- Ramayulis. 2015. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Rani, A. J. 2018. *Penerapan Media Kartu Bergambar dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bilangan*. Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Sadiman, Arief Sadiman. 2013. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.

Suryani, Nunuk. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Susanto, Ahmad. 2013. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.

Syahrizal, Darda. 2013. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional dan Aplikasinya*. Jakarta: Niaga Swadaya.

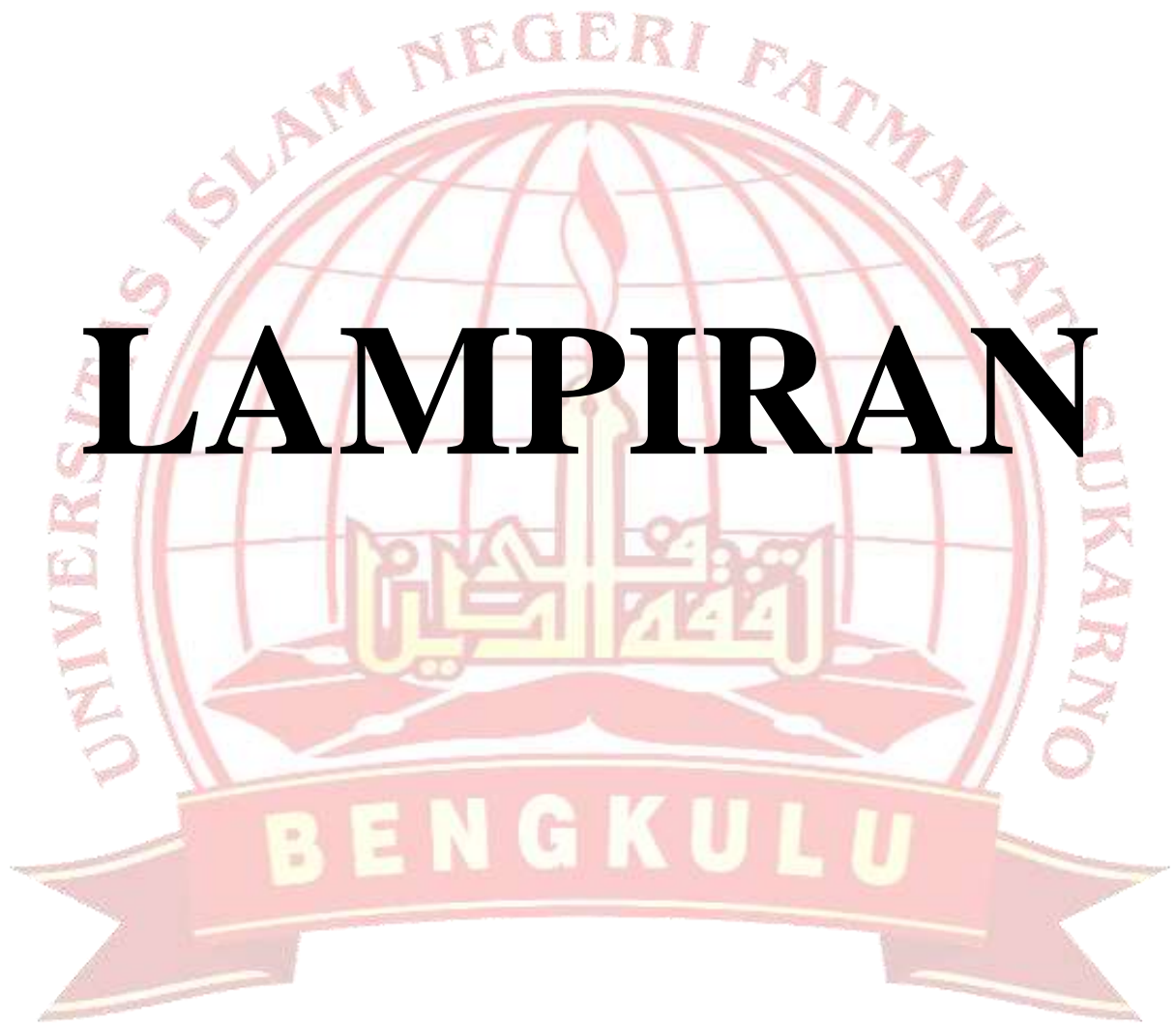
Tim Pustaka Pelajar. 2012. *Undang-Undang Guru dan Dosen*. Jakarta: Sinar Grafika.

Tim Pustaka Yustisia. 2013. *Perundangan tentang Kurikulum Sistem Pendidikan Nasional 2013*. Yogyakarta: Pustaka Yustisia.

Uno, Hamzah B. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Winarni, Endang Widi. 2018. *Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.





# LAMPIRAN

## LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

**Pengembangan Media Kartu Bergambar Tema Terintegrasi Nilai Keislaman  
pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SD Negeri 93 Seluma**

Peneliti : Wulan Fitri Sari

Nama Validator :

Validasi ke- :

### **Petunjuk Pengisian:**

1. Lembar validasi ini diisi oleh Ahli Media.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapat informasi dari Validator Ahli tentang kelayakan media yang dikembangkan oleh peneliti.
3. Penilaian mencakup kelayakan media disertakan komentar dan saran.
4. Validator memberikan pendapat pada setiap item pernyataan dalam lembar penilaian dengan memberikan tanda ceklis (√).
5. Komentar dan saran ditulis pada kolom yang telah disediakan.
6. Keterangan skala penilaian:

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Sangat Sesuai/ Sangat Layak	4
Sesuai / Layak	3
Kurang Sesuai / Kurang Layak	2
Tidak Sesuai / Tidak Layak	1



No.	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Bentuk	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bentuk kartu sesuai dengan kartu yang beredar di pasaran.</li> <li>- Bentuk kartu sesuai dengan media yang diperlukan dalam pembelajaran usia Sekolah Dasar.</li> </ul>				
2.	Ukuran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ukuran kartu sesuai dengan media lain yang ada.</li> <li>- Ukuran kartu memudahkan untuk dibawa</li> <li>- Ukuran kartu memudahkan untuk dipindahkan.</li> </ul>				
3.	Bahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kartu terbuat dari bahan yang aman untuk siswa.</li> <li>- Kartu terbuat dari bahan yang aman untuk lingkungan.</li> <li>- Kartu terbuat dari bahan yang mudah didapatkan.</li> <li>- Kartu terbuat dari bahan yang biasa digunakan untuk media pembelajaran.</li> </ul>				

4. Warna
- Warna yang terdapat dalam kartu menarik minat belajar.
  - Warna yang terdapat dalam kartu sesuai dengan usia siswa.
  - Warna yang terdapat dalam kartu mudah dikenali oleh siswa.
5. Gambar
- Gambar kartu sesuai dengan materi pelajaran.
  - Gambar kartu sesuai dengan usia siswa.
  - Gambar kartu mudah untuk dimengerti oleh siswa.
  - Gambar kartu dapat menarik perhatian siswa.

**Komentar** : .....

**Saran** : .....

Bengkulu,  
Validator Ahli Media

---

NIP.

## LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

**Pengembangan Media Kartu Bergambar Tema Terintegrasi Nilai Keislaman  
pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SD Negeri 93 Seluma**

Peneliti : Wulan Fitri Sari

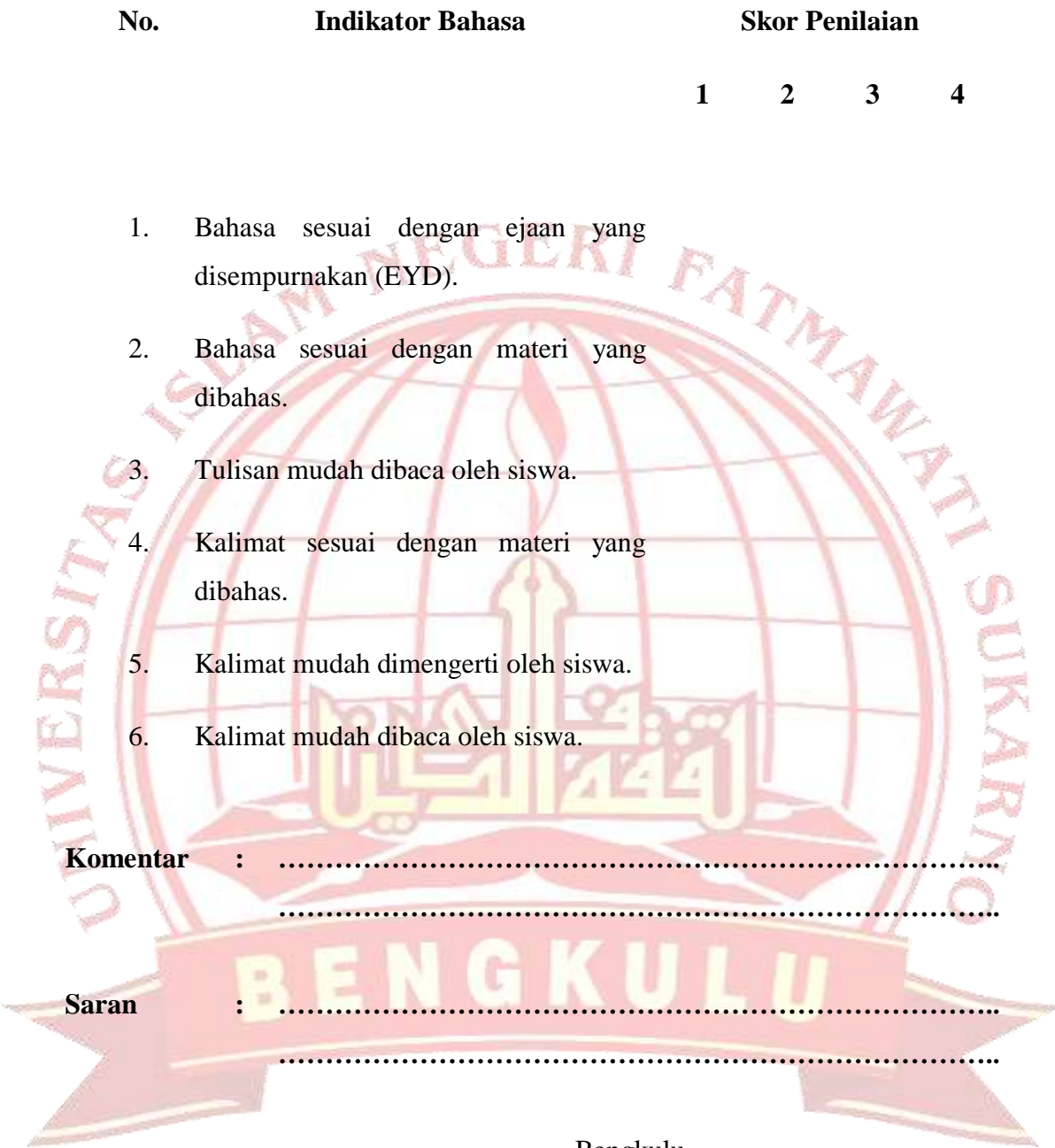
Nama Validator :

Validasi ke- :

### **Petunjuk Pengisian:**

1. Lembar validasi ini diisi oleh Ahli Bahasa.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapat informasi dari Validator Ahli tentang kelayakan bahasa dalam media yang dikembangkan oleh peneliti.
3. Penilaian mencakup kelayakan bahasa dalam media juga disertakan komentar dan saran.
4. Validator memberikan pendapat pada setiap item pernyataan dalam lembar penilaian dengan memberikan tanda ceklis (√).
5. Komentar dan saran ditulis pada kolom yang telah disediakan.
6. Keterangan skala penilaian:

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Sangat Sesuai/ Sangat Layak	4
Sesuai / Layak	3
Kurang Sesuai / Kurang Layak	2
Tidak Sesuai / Tidak Layak	1



No.	Indikator Bahasa	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Bahasa sesuai dengan ejaan yang disempurnakan (EYD).				
2.	Bahasa sesuai dengan materi yang dibahas.				
3.	Tulisan mudah dibaca oleh siswa.				
4.	Kalimat sesuai dengan materi yang dibahas.				
5.	Kalimat mudah dimengerti oleh siswa.				
6.	Kalimat mudah dibaca oleh siswa.				

**Komentar** : .....

**Saran** : .....

Bengkulu,  
Validator Ahli Bahasa

\_\_\_\_\_  
NIP.

## LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

**Pengembangan Media Kartu Bergambar Tema Terintegrasi Nilai Keislaman  
pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SD Negeri 93 Seluma**

Peneliti : Wulan Fitri Sari

Nama Validator :

Validasi ke- :

### **Petunjuk Pengisian:**

1. Lembar validasi ini diisi oleh Ahli Materi.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapat informasi dari Validator Ahli tentang kelayakan materi dalam media yang dikembangkan oleh peneliti.
3. Penilaian mencakup kelayakan materi dalam media juga disertakan komentar dan saran.
4. Validator memberikan pendapat pada setiap item pernyataan dalam lembar penilaian dengan memberikan tanda ceklis (√).
5. Komentar dan saran ditulis pada kolom yang telah disediakan.
6. Keterangan skala penilaian:

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Sangat Sesuai/ Sangat Layak	4
Sesuai / Layak	3
Kurang Sesuai / Kurang Layak	2
Tidak Sesuai / Tidak Layak	1

No.	Indikator Materi	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Materi dalam kartu bergambar tema sesuai dengan Kompetensi Dasar kelas IV.				
2.	Materi dalam kartu bergambar tema sesuai dengan tema pelajaran.				
3.	Materi dalam kartu bergambar tema sesuai dengan yang materi yang sedang dipelajari dalam buku cetak dan LKS siswa.				
4.	Materi dalam kartu bergambar tema mudah dipahami oleh siswa.				
5.	Materi dalam kartu bergambar tema sesuai dengan gambar.				
6.	Kesesuaian antara tulisan, gambar, dan materi dalam kartu bergambar tema.				

**Komentar** : .....

**Saran** : .....

Bengkulu,  
 Validator Ahli Materi

\_\_\_\_\_  
 NIP.

**ANGKET RESPON SISWA**  
**Pengembangan Media Kartu Bergambar Tema Terintegrasi Nilai Keislaman**  
**pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SD Negeri 93 Seluma**

---

**Petunjuk Pengisian**

1. Sebelum mengisi angket respon ini, pastikan kamu telah membaca dan menggunakan Media Kartu Bergambar Tema.
2. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum kamu memberikan penilaian.
3. Melalui angket ini, kamu diminta memberikan penilaian dan tanggapan tentang Media Kartu Bergambar Tema yang digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk.
4. Berilah tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu pada tempat yang telah disediakan.
5. Adapun kriteria penilaian skor angket ini adalah sebagai berikut:  
Sangat Baik = 5  
Baik = 4  
Cukup = 3  
Kurang = 2  
Tidak Baik = 1

No.	Pertanyaan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah bentuk dari media kartu bergambar tema menarik perhatianmu?					
2.	Bagaimana menurutmu ukuran dari media kartu bergambar tema?					
3.	Apakah bahan dari media kartu bergambar tema aman untuk pembelajaran?					

4. Apakah warna dalam media kartu bergambar tema dapat menarik minatmu saat pembelajaran?
5. Apakah gambar dalam media kartu bergambar tema telah sesuai dengan materi pembelajaran Tematik?
6. Apakah materi di dalam media kartu bergambar tema sesuai dengan tema pembelajaran?
7. Apakah materi dalam media kartu bergambar tema mudah kamu mengerti?
8. Apakah gambar dalam media kartu bergambar tema sesuai dengan penjelasan guru?
9. Apakah bahasa yang terdapat dalam media kartu bergambar tema telah sesuai dengan ejaan yang disempurnakan (EYD)?
10. Apakah kalimat dalam media kartu bergambar tema mudah kamu baca dan ucapkan?

Seluma,

2023

Siswa Kelas IV SD Negeri 93 Seluma

---



**SOAL EVALUASI**  
**(Pre-test)**

**Nama** :  
**Kelas** :

**Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling tepat!**

1. Salah satu contoh alat tradisional yang biasa digunakan untuk mengemburkan tanah adalah...
  - a. Cangkul
  - b. Linggis
  - c. Sekop
  - d. Serok
2. Pengemburan tanah pertanian dengan teknologi modern menggunakan alat...
  - a. Bajak kerbau
  - b. Reaktor
  - c. Traktor
  - d. Robot
3. Hasil pengolahan kayu yang menggunakan teknologi modern antara lain..
  - a. Kayu kaso
  - b. Kayu balok
  - c. Papan
  - d. Tripleks
4. Berikut ini hasil produksi dari kacang kedelai, *kecuali*...
  - a. Kecap
  - b. Tempe
  - c. Tahu
  - d. Gula
5. Masyarakat masa lalu sudah dapat berkomunikasi menggunakan surat karena...
  - a. Sudah ada kertas
  - b. Sudah ada kantor pos
  - c. Sudah ada perangko
  - d. Sudah bisa menulis dan membaca
6. Tiga contoh alat komunikasi cetak adalah...
  - a. Majalah, buku, dan faksimili
  - b. Surat kabar, internet, dan buku
  - c. Majalah, surat kabat, dan tabloid
  - d. Internet, buku, dan poster

7. Masyarakat kini dapat berkomunikasi langsung dua arah dengan menggunakan...

- a. Surat
- b. *E-mail*
- c. Telegram
- d. Telepon

8. Alat pengangkutan seperti gambar dibawah ini menggunakan tenaga...



- a. Mesin
- b. Manusia
- c. Kuda
- d. Angin

9. Kelebihan alat pengangkutan tidak bermesin adalah...

- a. Lebih cepat
- b. Lebih murah
- c. Tidak mencemari lingkungan
- d. Tidak perlu pemeliharaan

10. Alat perairan seperti Perahu Layar menggunakan tenaga...

- a. Manusia
- b. Mesin
- c. Angin
- d. Hewan

11. Semua media/alat yang digunakan untuk menyebarkan atau menyampaikan informasi adalah...

- a. Alat Komunikasi
- b. Alat Produksi
- c. Alat Transportasi
- d. Alat Informasi

12. Termasuk dalam jenis teknologi apakah surat itu...

- a. Teknologi Produksi
- b. Teknologi Terkini
- c. Teknologi Komunikasi
- d. Teknologi transportasi

13. Apakah fungsi dari kentongan...

- a. Menyampaikan pesan lewat Pak Pos
- b. Sebagai alat komunikasi tertulis
- c. Suara yang dikeluarkan sebagai isyarat bagi warga sekitar
- d. Mengeluarkan bunyi dan gambar petugas ronda

14. Hewan yang termasuk ke dalam alat transportasi adalah..
- a. Kuda
  - b. Jerapah
  - c. Gajah
  - d. Kambing
15. Di bawah ini adalah jenis alat transportasi, *kecuali*..
- a. Darat
  - b. Udara
  - c. Laut
  - d. Langit
16. Di bawah ini adalah alat komunikasi dua arah modern, *kecuali*...
- a. Telepon
  - b. *Video Call*
  - c. *Hand Phone*
  - d. Telepon kaleng
17. Alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi seperti menulis, menggambar, membuat video adalah...
- a. Komputer, televisi, radio
  - b. Tablet, laptop, komputer
  - c. Komputer, jaringan internet
  - d. Tablet, laptop, televisi
18. Alat komunikasi yang menggunakan sinyal frekuensi tertentu sebagai pemancarnya untuk menghubungkan antara alat satu dengan alat lainnya agar bisa mendengarkan suara adalah..
- a. Radio
  - b. *Handy Talky*
  - c. Telepon
  - d. *Hand Phone*
19. Berikut ini adalah hewan yang termasuk sebagai alat komunikasi, yaitu...
- a. Ayam, Itik, Bebek
  - b. Anjing, Burung Merpati
  - c. Macan, Harimau, Singa
  - d. Anjing, Burung Beo
20. Yang termasuk ke dalam alat komunikasi tradisional yang mengeluarkan bunyi adalah...
- a. Kentongan, lonceng, terompet
  - b. Kentongan, terompet, televisi
  - c. Bel, terompet, radio
  - d. Gong, peluit, mikrofon

# MEDIA KARTU BERGAMBAR TEMA TERINTEGRASI NILAI KEISLAMAMAN

## Bab IX Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi



## **A. Spesifikasi Kartu Bergambar Tema**

Produk pengembangan media kartu bergambar tema yang digunakan penulis dalam penelitian ini mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

1. Bentuk. Media kartu bergambar tema berbentuk kartu berukuran 5 x 7,5 cm atau kertas A4 dipotong menjadi 4 bagian. Agar kartu bergambar tema ini dapat digunakan berkali-kali, maka kartu tersebut dilaminating.
2. Isi. Gambar pada media ini disesuaikan dengan tema pembelajaran, yaitu teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi. Kartu bergambar tema ini memuat proses produksi, macam-macam alat komunikasi dan gambar media transportasi baik tradisional maupun modern.
3. Warna. Gambar-gambar yang terdapat dalam kartu bergambar tema ini, dicetak dengan gambar asli benda dan warna yang menarik, sehingga akan mudah dipahami oleh siswa.

## **B. Prosedur Penggunaan Media Kartu Bergambar Tema**

Adapun prosedur penggunaan kartu bergambar tema dalam pembelajaran IPS pada penelitian ini, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan kertas bertuliskan tiga sub-tema sebanyak jumlah siswa.
2. Guru membagikan kertas bertuliskan sub-tema pada tiap siswa.
3. Siswa membentuk kelompok sesuai dengan kertas yang bertuliskan sub-tema.
4. Guru membagikan kartu bergambar tema pada masing-masing kelompok.
5. Guru meminta siswa memahami arti gambar dalam kartu bergambar tema tersebut.
6. Guru meminta satu persatu siswa bercerita tentang fungsi dan manfaat dalam menggunakan alat teknologi sesuai dengan tema yang terdapat dalam kartu bergambar tema kelompoknya.
7. Guru meminta salah satu perwakilan dari kelompok untuk bercerita tentang pengalamannya menggunakan alat teknologi sesuai dengan tema yang terdapat dalam kartu bergambar tema kelompoknya.
8. Siswa menyimpulkan hasil diskusinya.
9. Guru mengkonfirmasi kesimpulan dari masing-masing kelompok siswa.
10. Guru melakukan tanya jawab tentang tema alat teknologi pada siswa.
11. Guru mengumumkan nilai hasil diskusi siswa.
12. Guru memberikan *reward* pada kelompok dengan hasil skor paling tinggi.

### C. Tema Pembelajaran: Perkembangan Teknologi Produksi

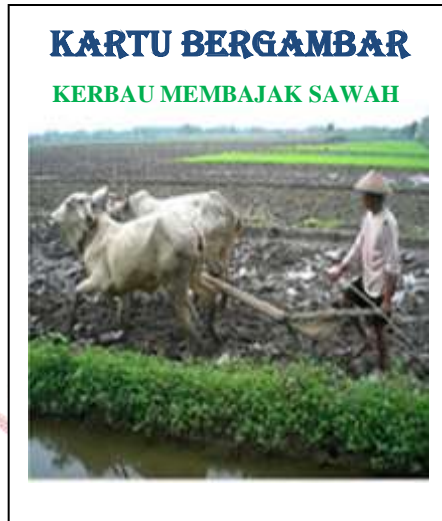
#### 1. Teknologi Produksi Masa Lalu

No.

Gambar

Nilai Keislaman

1.



Kerbau merupakan makhluk ciptaan Allah, yang membantu membajak sawah sehingga bisa ditanami padi oleh Petani.

2.



Alat pemintal benang adalah alat buatan manusia masa lalu yang terbuat dari kayu. Masya Allah, walau dengan alat sederhana, manusia bisa memintal kapas menjadi benang.

3.



Lesung digunakan untuk menumbuk padi. Padi tersebut menjadi beras dan dimasak menjadi nasi. Nasi adalah makanan utama untuk kehidupan kita, jadi jangan lupa bersyukur pada Allah dengan membaca doa

sebelum makan.

## 2. Teknologi Produksi Masa Kini

No.

Gambar

Nilai Keislaman

1.



Mesin traktor dapat membantu Petani membajak sawah, alat modern yang manusia ciptakan adalah kemampuan otaknya tetap atas kuasa Allah SWT.

2.



Mesin tenun dapat menyatukan benang menjadi bahan baju. Sehingga kita bisa menutup aurat dan memperindah penampilan.

3.



Mesin jahit bisa membuat bahan kain menjadi baju. Dari keindahan baju yang kita gunakan, jangan lupa ucapkan “Masya Allah Takabarallah””

### 3. Alat Komunikasi Masa Lalu

No.

Gambar

Nilai Keislaman

1.

**KARTU BERGAMBAR**



Kentongan terbuat dari kayu yang bunyinya dapat didengar oleh banyak orang sekampung sebagai tanda pemberitahuan atau tanda memasuki waktu shalat (adzan).

2.

**KARTU BERGAMBAR**



Surat sebagai alat komunikasi tertulis masa lalu untuk menyampaikan pesan dan bisa sebagai cara bersilaturahmi.

3.

**KARTU BERGAMBAR**

MERPATI POS



Pada zaman dahulu burung Merpati digunakan sebagai alat penyampai pesan dengan membawa surat di kakinya dengan terbang. Burung juga merupakan makhluk hidup ciptaan Allah SWT.



#### 4. Alat Komunikasi Masa Kini

No.

Gambar

Nilai Keislaman

1.



Telepon berfungsi untuk berbicara dengan orang lain dengan alat komunikasi ini. Jika kita menelepon orang lain, harus mengucapkan “*assalamu’alaikum*” terlebih dahulu dan kalimat thoyyibah lainnya.

2.



Smartphone juga berfungsi untuk telepon dan sms, serta aplikasi sosial media lainnya. Kita harus perggunakan smartphone sesuai dengan tujuannya untuk membuat kita lebih pintar dalam mengenal dunia. Pelajari yang baik dan tinggalkan yang buruk.

3.



Laptop sebagai alat komunikasi dapat membuka aplikasi ilmu pengetahuan juga sosial media. Sebaiknya digunakan untuk mencari hal-hal baik dan bersosialmedia dengan tujuan yang baik pula.

## 5. Teknologi Transportasi Masa Lalu

No.

Gambar

Nilai Keislaman

1.

**KARTU BERGAMBAR**



Kuda merupakan alat transportasi pada masa lalu. Walau kuda bisa ditunggangi untuk transportasi, tapi manusia harus memperlakukan kuda dengan baik sebagai sesama makhluk hidup ciptaan Allah SWT.

2.

**KARTU BERGAMBAR**



Sepeda

Mengendarai sepeda memerlukan tenaga, sehingga kita harus bersyukur karena selalu diberikan kesehatan oleh Allah SWT.

3.

**KARTU BERGAMBAR**



Becak berjalan menggunakan tenaga manusia. Biasanya, tukang becak adalah bapak-bapak yang mencari nafkah untuk keluarga, maka dari itu kita harus bangga dengan ayah yang bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup.

## 6. Teknologi Transportasi Masa Kini

No.

Gambar

Nilai Keislaman

1.



Mobil dapat membawa kita ke tempat yang jauh. Sebelum melakukan perjalanan, kita sebaiknya mengucapkan doa naik kendaraan dan doa Ketika berpegian.

2.



Motor adalah kendaraan yang harganya cukup mahal. Oleh karena itu, kita harus bersyukur diberikan rezeki yang melimpah untuk membelinya.

3.



Daun yang ringan saja dapat jatuh. Tetapi pesawat terbang yang berat diisi oleh ratusan orang tetap dapat mengudara, semua karena kehidupan di dunia ini kekuasaan Allah SWT.

## **FOTO-FOTO PENELITIAN**

**Bersama Kepala Sekolah SD Negeri 93 Seluma  
Bapak Renawi, S.Pd**



**Ibu Putry Permata S. S.Pd  
Guru Kelas IV SD Negeri 93 Seluma**



**Bapak Dr. Suhirman, M.Pd selaku Validator Ahli Media**



**Bapak Meddyan Heriadi, M.Pd selaku Validator Ahli Bahasa**



**Peneliti saat memberikan *Treatment*  
Di kelas IV SD Negeri 93 Seluma**



**Pembelajaran menggunakan Media Kartu Bergambar Tema  
Di kelas IV SD Negeri 93 Seluma**



**Siswa Kelas IV Maju ke Depan Kelas dan dibagikan Kartu Bergambar Tema**



**Siswa Kelas IV Bersemangat dengan Pembelajaran Menggunakan Media Kartu Bergambar Tema**





**Siswa Kelas IV Maju ke Depan Kelas dan dibagikan Kartu Bergambar Tema**



**Peneliti saat memberikan *Treatment*  
Di kelas IV SD Negeri 93 Seluma**



**Peneliti saat memberikan *Treatment*  
Di kelas IV SD Negeri 93 Seluma**



**Peneliti saat memberikan Angket Respon Siswa  
Di kelas IV SD Negeri 93 Seluma**



## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wulan Fitri Sari  
NIM : 1911240026  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Kartu Bergambar Tema Terintegrasi  
Nilai Keislaman Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SD  
Negeri 93 Seluma


Telah melakukan verifikasi plagiasi melalui program turnitin.com dengan id 2166494760.  
Skripsi ini memiliki indikasi plagiat sebesar 26% dan dinyatakan dapat diterima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dan untuk dipergunakan sebagaimana semestinya,  
apabila terdapat kekeliruan dengan verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan ulang  
kembali.

Bengkulu, September 2023

Mengetahui,

Ketua Tim Verifikasi

  
**Dr. Azizah Aryanti, M.Ag.**  
NIP.197212122005012007

Yang Menyatakan



**Wulan Fitri Sari**  
NIM.1911240026

WULAN FITRI SARI\_13  
SEPTEMBER\_1911240026 -  
Wulan Fitri sari.doc  
*by*

---

**Submission date:** 15-Sep-2023 08:51AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2166494760

**File name:** WULAN FITRI SARI\_13 SEPTEMBER\_1911240026 - Wulan Fitri sari.doc (4.83M)

**Word count:** 4184

**Character count:** 26793

WULAN FITRI SARI\_13 SEPTEMBER\_1911240026 - Wulan Fitri sari.doc

ORIGINALITY REPORT

<b>26%</b> SIMILARITY INDEX	<b>26%</b> INTERNET SOURCES	<b>2%</b> PUBLICATIONS	<b>13%</b> STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	------------------------------

PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>repository.iainbengkulu.ac.id</b> Internet Source	<b>11%</b>
<b>2</b>	<b>repository.radenintan.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>Submitted to Universitas Muria Kudus</b> Student Paper	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>repository.ar-raniry.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>repository.uksw.edu</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>id.scribd.com</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>Submitted to Brookdale Community College</b> Student Paper	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>kursusjahityogya.blogspot.com</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>9</b>	<b>eprints.iain-surakarta.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>



10	<a href="http://dataskripsiku.blogspot.com">dataskripsiku.blogspot.com</a> Internet Source	1 %
11	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	1 %
12	<a href="http://eprints.walisongo.ac.id">eprints.walisongo.ac.id</a> Internet Source	1 %
13	<a href="http://text-id.123dok.com">text-id.123dok.com</a> Internet Source	<1 %
14	<a href="http://lib.unnes.ac.id">lib.unnes.ac.id</a> Internet Source	<1 %
15	<a href="http://digilib.uinkhas.ac.id">digilib.uinkhas.ac.id</a> Internet Source	<1 %
16	<a href="http://sbcjh.blogspot.com">sbcjh.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
17	Submitted to IAIN Salatiga Student Paper	<1 %
18	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1 %
19	<a href="http://yandips.wordpress.com">yandips.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
20	<a href="http://etheses.uin-malang.ac.id">etheses.uin-malang.ac.id</a> Internet Source	<1 %
21	<a href="http://repository.iainpurwokerto.ac.id">repository.iainpurwokerto.ac.id</a> Internet Source	<1 %

22	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
23	blog.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
24	adityaapikescm.blogspot.com Internet Source	<1 %
25	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
26	Wan Muhammad Gustian Iqbal, Raudhatul Fadhilah, Dini Hadiarti. "PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI BERBASIS WONDERSHARE QUIZ CREATOR PADA MATERI KOLOID KELAS XI DI SMA KOPERASI PONTIANAK", AR-RAZI Jurnal Ilmiah, 2018 Publication	<1 %

Exclude quotes  On  
Exclude bibliography  Off

Exclude matches  Off



## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Nama Sekolah : SD Negeri 93 Seluma  
Mata Pelajaran : IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)  
Kelas/Semester : IV/ 2  
Alokasi Waktu : 4 x 35 Menit (2 kali Pertemuan)

### **A. Kompetensi Inti**

- KI.1 : Kompetensi Sikap Spiritual, yaitu menerima, menghargai, dan menjalankan ajaran agaman yang dianutnya.
- KI.2 : Kompetensi Sikap Sosial, yaitu menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI.3 : Kompetensi Pengetahuan, yaitu memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
- KI.4 : Kompetensi Keterampilan, yaitu menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### **B. Kompetensi Dasar**

- 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
- 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
- 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.
- 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
- 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan social dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.

### C. Tujuan Pembelajaran

Setelah belajar pelajaran ini, siswa akan dapat:

1. Menjelaskan tentang perkembangan teknologi produksi
2. Menjelaskan tentang perkembangan teknologi komunikasi
3. Menjelaskan tentang perkembangan teknologi transportasi

### D. Materi Pokok

Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi dan Transportasi

### E. Metode Pembelajaran

Metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi.

### F. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1.	<b>Kegiatan Awal</b> a. Guru masuk kelas mengucapkan salam, berdo'a, lalu menanyakan keadaan siswa, kemudian guru mengabsen anak didik. b. Guru mengkondisikan kelas dengan baik. c. Guru menyiapkan materi pembelajaran, serta gambar yang akan digunakan untuk menjelaskan materi pembelajaran. d. Guru memberikan apersepsi kepada anak didik.	20 menit
2.	<b>Kegiatan Inti</b> a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi gambar dan materi yang sesuai dengan tema yang sedang dipelajari, yaitu tema Teknologi. b. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang berisi potongan gambar dan tulisan.	65 menit

	<p>c. Tiap siswa mencari kelompok sesuai dengan gambar dalam kartu yang dipegang yang bertemakan: teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi.</p> <p>d. Guru meminta kelompok siswa yang telah sesuai dengan tema kartu, untuk berdiskusi tentang materi pembelajaran sesuai dengan gambar yang terdapat dalam kartu yang dimiliki.</p> <p>e. Guru meminta salah satu siswa dari setiap kelompok untuk memaparkan isi dari diskusi kelompoknya.</p> <p>f. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.</p>	
<b>3.</b>	<b>Kegiatan Akhir</b>	
	<p>a. Guru menuliskan pertanyaan yang berhubungan dengan materi pembelajaran.</p> <p>b. Guru mengumpulkan lembar jawaban siswa.</p> <p>c. Guru menyimpulkan materi.</p> <p>d. Guru menutup pembelajaran.</p>	20 menit

### G. Alat dan Sumber Pembelajaran

1. Buku sumber adalah buku Paket IPS kelas IV.
2. Alat peraga adalah papan tulis, lembar diskusi siswa (LDS) dan gambar-gambar yang sesuai dengan materi.

### H. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian Hasil

1. Teknik tes: tes tertulis.
2. Bentuk tes: isian dan uraian.

Bengkulu, 18 Agustus 2023

Guru Kelas IV SD Negeri 93 Seluma

Peneliti

**Putry Permata Sari, S.Pd**  
NIP. 199607262022212009

**Wulan Fitri Sari**  
NIM. 1911240026