

**PENGEMBANGAN MEDIA JEMBATAN LINTAS
PULAU UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
MATERI MENGENAL PETA SISWA KELAS IV MI
TAKHASUS DARUL ULUM SEMARANG
TAHUN 2024/2025**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Ilmu Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :
Ettik Arifah
NIM: 2103096114

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ettik Arifah

NIM : 2103096114

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

PENGEMBANGAN MEDIA JEMBATAN LINTAS PULAU SEBAGAI PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN IPAS SISWA KELAS IV MI TAKHASUS DARUL ULUM SEMARANG 2024/2025

Secara keseluruhan adalah hasil/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 03 Maret 2025

Pembuat Pernyataan



Ettik Arifah

NIM. 2103096114

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADARASAH IBTDIAYAH
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185

PENGESAHAN

Naskah Skripsi berikut ini:

Judul : Pengembangan Media Jembatan Lintas Pulau Untuk
Meningkatkan Pemahaman Materi Mengenal Peta Siswa Kelas
IV MI Takhassus Darul Ulum Semarang Tahun 2024/2025

Penulis : Etik Arifah
NIM : 2103096114

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Program Studi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Surabaya, 22 April 2025

DEWAN PENGUJI

Ketua/Penguji 1

Zulaikha, M.Ag.
NIP:197601302005012001

Sekertaris/Penguji 2

Dr. Ninit Alfanika, M.Pd.
NIP:199003132020122008

Penguji III

Dr. Hamdan Husain Batubara, M.Pd.I.
NIP: 198908222019031014

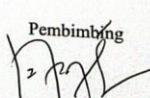
Penguji IV

Muhammad Rofiq, M.Pd.
NIP:109101152019031013

Pembimbing

Zulaikha, M.Ag.
NIP:197601302005012001

NOTA PEMBIMBING

NOTA DINAS	Semarang, 03 Maret 2025
<p>Kepada</p> <p>Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan</p> <p>UIN Walisongo Semarang</p> <p>Di tempat</p>	
<p><i>Assalamualaikum wr.wb</i></p> <p>Dengan ini diberitahukan bahwa, saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan:</p> <p>Judul : Pengembangan Media Jembatan Lintas Pulau Sebagai Peningkatan Kemampuan Pemahaman Pembelajaran IPAS kelas IV MI Tkhasus Darul Ulum Semarang 2024/2025</p> <p>Nama : Ettik Arifah</p> <p>NIM : 2103096114</p> <p>Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah</p> <p>Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang untuk diajukan dalam sidang Munaqosyah.</p> <p><i>Wassalamualaikum wr.wb</i></p>	
<p style="text-align: right;"><i>Pembimbing</i>  Hj. Zulaikhah, M.Ag., M.Pd. NIP.197601302005012001</p>	

ABSTRAK

Judul : Pengembangan Media Jembatan Lintas Pulau Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Mengenal Peta Siswa Kelas IV MI Takhlas Darul Ulum Semarang Tahun 2024/2025

Nama : Ettik Arifah

NIM : 2103096114

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media jembatan lintas pulau untuk meningkatkan pemahaman materi mengenal peta. Jenis Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D dengan model penelitian ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and, evaluation*). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan soal *pretest* dan *post test*, melalui data kualitatif dianalisis pemahaman dengan mencermati dan menentukan jawaban informan, dan data kuantitatif dianalisis dengan mencari nilai rata-rata presentase dan N-Gain. Subjek dalam penelitian ini yaitu Siswa Kelas IV MI Takhlas Darul Ulum Semarang dengan jumlah 14 siswa.

Hasil Penelitian ini yaitu: validasi ahli materi memuat presentase sebesar 85,45% dengan kategori sangat valid dari aspek kurikulum, aspek evaluai serta aspek penyajian materi dan 74,44% untuk validasi ahli media dengan kategori valid dari aspek media jembatan lintas pulau serta aspek rekayasa media jembatan lintas pulau. Nilai rata-rata dari hasil uji validasi materi dan validasi ahli media menunjukan 79,94% dengan kategori valid. Hasil pre-test siswa kelas IV MI Takhlas Darul Ulum Semarang menunjukan rata-rata 35,3% sedangkan hasil post tes menunjukan rata-rata 72,8% dengan perolehan nilai N-Gain score yaitu 58,85% yang artinnya bahwa dengan menggunakan media jembatan ini mampu meningkatkan siswa memahami pembelajaran IPAS siswa kelas IV MI Takhlas Darul Ulum Semarang.

Hasil respon siswa kelas IV MI Takhassus Darul Ulum Semarang terhadap belajar menggunakan media jembatan litas pulau yang memuat presentase sebesar 91,66% dengan kategori “sangat baik” dengan aspek tanggapan siswa terhadap media jembatan lintas pulau serta tanggapan tentang media pembelajaran. Media jembatan lintas pulau ini memberikan alternatif pembelajaran yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi mengenal peta . Media jembatan lintas pulau menjadi solusi efektif dalam proses pembelajaran di tingkat dasar sekolah, khususnya dalam pembelajaran materi yang versifat visual seperti peta.

Kata kunci: Pengembangan media pembelajaran, kemampuan memahami materi pembelajaran.

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor : 158/1987 dan Nomor : 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

ا	A	ط	t}
ب	B	ٻ	z}
ت	T	ڻ	'
ڻ	s\	ڙ	G
ج	J	ڦ	F
ح	h}	ڦ	Q
خ	Kh	ڦ	K
د	D	ڦ	L
ڏ	z\	ڦ	M
ر	R	ڦ	N
ڙ	Z	ڦ	W
س	S	ڦ	H
ڙ	Sy	ڦ	'
ص	s}	ڦ	Y
ض	d}		

Bacaan Madd :

a > = a panjang

i > = i panjang

u > = u panjang

Bacaan Diftong :

au = او

ai = اي

iy = اي

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadirat Allah SWT yang memberikan limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat berjuang dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Jembatan Lintas Pulau Sebagai Peninglatan Kemampuan Memahami Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV MI Takhassus Darul Ulum Semarang 2024/2025”, tidak lupa shalawat serta salam penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Penyelesaian skripsi ini tidak luput dari dukungan dari berbagai pihak, baik saran, kritik, maupun bentuk lainnya. Maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih sebagai penghargaan atau peran serta dalam penyusunan skripsi ini kepada:

1. Bapak Prof. Nizar, M.Ag., selaku rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Bapak Prof. Dr. H. Fatah Syukur, M.Ag., selaku Dekan pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
3. Ibu Kristi Liani Purwati, S.Si., M.Pd., selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
4. Bapak Dr. Hamdan Husain Batubara, M.Pd., selaku Sekertaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

5. Ibu Titik Rahmawati, M.Ag., selaku dosen wali yang telah memberikan pengarahan, bimbingan dan motivasi selama kuliah sampai akhir masa studi.
6. Ibu Hj. Zulaikhah, M.Ag. selaku dosen pembimbing yang penuh kesabaran, ketelitian dalam membimbing, memberikan masukan, motivasi dalam menyusun skripsi ini sampai selesai.
7. Segenap dosen, pegawai, dan seluruh civitas akademika di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
8. Kepala MI Takhasus Darul Ulum Semarang, Ibu Nurul Qomariyah, M.S.I., yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
9. Bapak Muhammad Rofiq, M.Pd., dan Bapak Dr. Hamdan Husain Batubara, M.Pd., yang telah bersedia menjadi validator produk.
10. Kepada Allah, terima kasih telah menata hidupku sebaik mungkin sehingga dapat berada di titik yang dimana penulis pun tidak menyanka sampai ditahap ini.
11. Kepada cinta pertama dan panutanku. Alm Bapak Muhammad Kundhori yang pasti sudah tenang di alam sana. Banyak hal yang menyakitkan saya lalui, tanpa sosok Bapak, babak belur dihajar kenyataan yang terkadang tidak sejalan. Rasa iri dan rindu yang sering kali membuat saya terjatuh terlempar realita. Tapi itu semua tidak mengurangi rasa bangga dan terima kasih atas kehidupan yang Bapak berikan. Maka, tulisan ini penulis persembahkan untuk

malaikat pelindung di surga. Semoga Allah SWT melapangkan kubur dan ditempatkan di tempat yang paling mulia di sisi Allah swt.

12. Kepada pintu surga ku, Ibu Jik Ronah yang paing cantik dan baik hati. Perempuan hebat yang menjadi tulang punggung keluarga sekaligus menjalankan dua peran orang tua bagi anak-anaknya, yang telah memberikan do`a, dukungan, semangat serta kasihsayang tanpa henti hingga bisa kuliah sampai jenjang S-1.
13. Kepada Kakak saya, Muhammad Ulin Nuha, S.Pd., dan Aini Ifrohah, S.Pd. terima kasih banyak atas dukungan serta motivasi, terutama kepada kaka saya Aini Ifrohah yang telah banyak membantu secara moril maupun materi kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
14. Kepada kaka ipar saya, Siti Magfiroh S. Pd. Yang sudah senantiasa mendukung dan memberi motivasi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
15. Kepada keluarga Bapak Ali Mustain, S.Ag., M.M., yang telah membantu mengurus penulis selama masa kuliah di UIN Walisongo Semarang, terutama kepada Qonita Mustika Bilqis yang berperan sebagai saudara sekaligus sahabat yang baik , mendengarkan keluh kesah dan selalu memberikan dukungan sehingga penulis bisa sampai pada tahap ini.
16. Kepada teman-teman semua yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, kalian yang senantiasa sudah memberikan dukungan serta

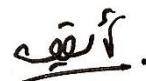
motivasi sehingga penulis semangat untuk mengerjakan skripsi ini sampai selesai.

17. Kepada seseorang yang belum bisa penulis tuliskan dengan jelas namanya disini, namamu sudah tertulis jelas di *Lauhul Mahfudz* untukku. Terima kasih sudah menjadi salah satu sumber motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu bentuk penulis untuk memantaskan diri. Meskipun saat ini penulis tidak tahu keberadaanmu entah di bumi bagian mana dan menggenggam tangan siapa. Seperti kata Bj Habibie “kalau memang dia dilahirkan untuk saya, kamu jungkir balik pun saya yang dapat”.
18. Terakhir, kepada diri saya sendiri Ettik Arifah. Apresiasi sebesar-besarnya kareta telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih sudah bertahan dan berusaha dalam merayakan dirimu sendiri sampai di titik ini serta senantiasa menikmati setiap prosesnya yang bisa dibilang tidak mudah. Terimakasih sudah bertahan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi masih terdapat kekurangan dan kekeliruan. Kritik dan saran sangat diharapkan peneliti untuk perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti maupun pembaca pada umumnya.

Semarang,Maret 2025

Penulis,



Ettik Arifah

NIM. 2103096114

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
TRANSLITERASI	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
D. Spesifikasi Produk	9
E. Asumsi Pengembangan	9
BAB II HAKIKAT MEDIA JEMBATAN LINTAS PULAU SEBAGAI PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN IPAS	11
A. Deskripsi Teori	11
1. Media Pembelajaran	11

2. Hakikat Media Jembatan Lintas Pulau	19
3. Hakikat Pemahaman Materi	26
4. Hakikat Pembelajaran IPAS	30
5. Materi Mengenal Peta	31
B. Kajian Pustaka	39
C. Kerangka Berpikir	46
BAB III METODE PENELITIAN	49
A. Model Pengembangan	49
B. Prosedur Pengembangan	50
C. Subjek dan Objek Penelitian	61
D. Teknik Pengumpulan Data	62
E. Teknik Analisis Data	66
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN MEDIA JEMBATAN LINTAS PULAU.....	72
1. <i>Analysis</i> (analisis)	72
2. <i>Design (Perancangan)</i>	76
3. <i>Hasil Development (Pengembangan)</i>	80
4. <i>Implementation (implementasi)</i>	85
5. <i>Evaluation (Evaluasi)</i>	90
BAB V PENUTUP	99
A. KESIMPULAN	100
B. SARAN	101
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	111

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir Media Jembatan Lintas Pulau.	48
Bagan 3.1 Studi Pendahuluan.	50

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 CP dan ATP Kelas IV Mapel IPAS materi mengenal peta.....	54
Tabel 3.2 Aspek Instrum Angket Ahli Media.....	65
Tabel 3.3 Aspek Instrum Angket Ahli Materi.....	65
Tabel 3.4 Aspek Instrumen Angket Respon Siswa.....	66
Tabel 3.5 Penilaian Skala Likert.	67
Tabel 3.6 Kategori Tingkat Pencapaian Skala Likert.	68
Tabel 3. Kategori Perolehan N-Gain.	70
Tabel 3.8 Kriteria Respon Siswa.	71
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi.	80
Tabel 4.2Hasil Validasi Ahli Media.	83
Tabel 4.3 Hasil Pre-test.....	87
Tabel 4.4 Post test.	88
Tabel 4.5 Hasil Analisis Validator.	90
Tabel 4.6 Kriteria Normalisasi Gain.....	91
Tabel 4.7 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain.....	92
Tabel 4.8 Hasil Analisis Data N-Gain.	94
Tabel 4.9 Penghitungan N-Gain Menggunakan SPSS.....	94
Tabel 4.10 Hasil Respon Siswa.	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Pembuatan Desain Media Jembatan Lintas Pulau dengan Menggunakan Aplikasi Canva.....	75
Gambar 4.2	Pembuatan Desain Pentunjuk Permainan dan Kunci Jawaban dengan Menggunakan Aplikasi Canva.....	76
Gambar 4.3	Pembuatan Desain Kartu Pertanyaan dan Kartu Pulau dengan Menggunakan Aplikasi Canva.	76
Gambar 4.4	Pembuatan Dadu dengan Menggunakan Kain Flannel.	77

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi salah satu upaya yang didasari oleh keluarga, masyarakat, atau pemerintah untuk mempersiapkan siswa agar mampu berperan dalam lingkungan di masa depan. Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam mentukan karakter dan peningkatan kapasitas intelektual individu. Pendidikan merupakan pondasi utama dalam membentuk kualitas sumber daya manusia satu bangsa. Di tengah arus perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat, pendekatan pembelajaran yang inovatif menjadi kunci dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Dalam dunia pendidikan terdapat unsur-unsur pendidikan yang terdiri dari beberapa bagian yaitu: 1) Peserta didik, 2) Pendidik, 3) Interaksi edukatif, 4) Tujuan pendidikan, 5) Materi pendidikan, 6) Alat dan metode pendidikan, 7) Lingkungan pendidikan. Dalam kurikulum baru yang telah disahkan sebagai kurikulum penyempurna dari kurikulum 2013 dan kurikulum darurat yang akan diimplementasikan setelah evaluasi K-13 pada tahun 2024.¹ Karakteristik kurikulum merdeka yang menggambarkan keunggulannya yaitu: 1) Materi lebih sederhana

¹ Zaki Mubarak, *desain kurikulum merdeka erarevolusi 4.0*, (Jakarta: Penyelaras Aksara, 2022), hlm. 7.

dan mendalam, 2) lebih merdeka, 3) Lebih relevan dan interaktif.² Maka dari itu siswa sekolah dasar memerlukan pendekatan yang tepat dan menarik untuk meningkatkan kemampuan memahami materi unsur-unsur peta, dalam konteks ini penggunaan media pembelajaran menjadi solusi yang relevan.

Media belajar dibagi menjadi empat ragam, yaitu media audio, media visual, media video (audio visual) dan multi media³. Semua media tersebut memiliki kelebihan dan kegunaan masing-masing tergantung pembelajaran yang bagaimana dan media apa yang tepat dan cocok untuk pembelajaran agar menghasilkan suatu pembelajaran yang efektif. Media visual yaitu media yang melibatkan indra penglihatan yang jenisnya yaitu media tulis verbal, media gambar cetak, dan media visual yang tidak dicetak.⁴ Media visual di buat semenarik mungkin karena dengan media visual ini dapat menumbuhkan minat belajar siswa sehingga dalam proses pembelajaran siswa akan merasa senang dan tidak bosan dalam

² Hadi Soekamto, *Perencanaan pembelajaran kurikulum merdeka*, (Jakarta : CV. Bayfa Cendekia, 2022), hlm. 100.

³ Yaumi, Muhammad. 2017. “Ragam Media Pembelajaran: Dari Pemanfaatan Media Sederhana Ke Penggunaan Multi Media”. Disajikan pada Seminar Nasional dan Workshop tentang Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Pengembangan Evaluasi Sistem Pembelajaran Berorientasi Multiple Intelligences, Pare-Pare, 30 Desember 2017

⁴ Giri Wiarto, Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani (Yogyakarta:Laksitas,2016),hlm.84.

belajar, hal ini membuat siswa akan lebih fokus dan mudah menangkap materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki peran yang khusus dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Salah satu pelajaran yang memerlukan pemahaman mendalam adalah mata pelajaran IPAS materi unsur-unsur peta, khususnya bagi siswa kelas IV MI Takhassus Darul Ulum Semarang.

Materi mengenal peta merupakan bagian integral dari kurikulum pendidikan, terutama dalam memahami geografi dan ruang lingkupnya. Namun, penting untuk diakui bahwa setiap siswa memiliki kebutuhan dan gaya belajar yang berbeda-beda. Penyampaian materi yang kreatif dan efektif menjadi kunci dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi unsur-unsur peta. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan menjadi media pembelajaran jembatan lintas pulau sebagai alat bantu dalam pembelajaran menjadi relevan dan menarik untuk diteliti. Penerapan media jembatan lintas pulau dianggap sebagai salah satu solusi yang potensial untuk meningkatkan kemampuan memahami materi unsur-unsur peta siswa kelas IV MI Takhassus Darul Ulum Semarang. Media ini tidak hanya menyediakan visual yang menarik, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dan memudahkan pemahaman materi yang abstrak seperti unsur-unsur peta. Terdapat beberapa keunggulan dalam media pembelajaran ular tangga yang nantinya akan

dikembangkan menjadi media jembatan lintas pulau yaitu; 1) Media permainan yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak. Dengan memasukan elemen permainan ke dalam Pembelajaran diharapkan siswa akan lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini akan membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif dan menyenangkan, 2) Memungkinkan adanya interaksi antara siswa dan materi pembelajaran. Melalui pembelajaran siswa akan diajak untuk aktif berpartisipasi, memikirkan strategi, dan berfikir kritis dalam menyelesaikan tantangan-tantangan yang ada di dalam media jembatan lintas pulau. Dalam konteks ini, permainan dipilih sebagai sarana pembelajaran dengan tujuan untuk mengurangi kebosanan dalam proses belajar dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan.⁵ Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi kesenjangan antara metode pembelajaran konvensional dengan kebutuhan individual siswa dalam memahami materi unsur-unsur peta.

Minimnya media pembelajaran yang diberikan guru kepada siswa kelas IV MI Takhasus Darul Ulum Semarang yang kurang bervariasi sehingga dapat membuat proses belajar menjadi monoton dan tidak menarik maka dari itu siswa masih mengalami kesulitan

⁵ Widiana, 1. W., dkk. Media Permainan Ular Tangga untuk Pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*, (Vol. 3 No. 4, tahun 2019), halm. 315-322.

dalam memahami konsep-konsep dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang bersifat abstrak atau kompleks. Maka dari itu media yang berbasis permainan dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah ini. Permainan dipilih karena sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV MI Takhassus Darul Ulum Semarang yang masih memiliki minat tinggi terhadap bermain. Secara Psikologi anak akan lebih membutuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan berorientasi pada permainan.⁶

Permasalahan utama yang menjadi fokus penelitian adalah kesenjangan antara kondisi ideal-teoritis dalam pembelajaran materi unsur-unsur peta dan kondisi aktual yang terjadi di lapangan meskipun materi unsur-unsur peta merupakan bagian penting dalam kurikulum namun seringkali siswa mengalami kesulitan dalam memahaminya karena kurangnya variasi dalam metode pembelajaran yang disesuaikan dengan gaya belajar mereka. Oleh karena itu, perlu adanya penelitian yang mendalam untuk mengeksplorasi pengembangan medi jembatan lintas pulau dalam peningkatan kemampuan memahami materi mengenal peta di kalangan siswa kelas IV MI Takhassus Darul Ulum Semarang.

⁶ Wulanyani, Ni Made Swasti. “Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan Melalui Permainan Ular Tangga”. *Jurnal Psikologi*. (Vol. 40, tahun 2013)

Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan memodifikasi pengembangan media ular tangga kedalam media jembatan lintas pulau sebagai peningkatan kemampuan memahami materi unsur-unsur peta pada siswa kelas IV Takhasus Darul Ulum Semarang. Penelitian ini sangatlah penting karena hasilnya dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih inklusif dan efektif di tingkat pendidikan dasar. Manfaat dari penelitian ini antara lain adalah peningkatan pemahaman materi untuk siswa, memperluas metode pembelajaran bagi guru, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Secara keseluruhan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan prospek masa depan siswa dalam memahami materi mengenal peta.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti mempunyai keinginan untuk mengetahui media pembelajaran ular tangga sebagai salah satu media yang alternatif terhadap pemahaman siswa. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian **“Pengembangan Media Jembatan Lintas Pulau Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Mengenal Peta Siswa Kelas IV MI Takhasus Darul Ulum Semarang Tahun 2024/2025”**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media jembatan lintas pulau sebagai peningkatan kemampuan memahami pembelajaran IPAS siswa kelas IV MI Takhlas Darul Ulum Semarang?
2. Bagaimana penggunaan media jembatan lintas pulau dapat meningkatkan kemampuan memahami pembelajaran IPAS Kelas IV MI Takhlas Darul Ulum Semarang?
3. Bagaimana efektivitas media jembatan lintas pulau yang dikembangkan pada pembelajaran IPAS kelas VI MI Takhlas Darul Ulum Semarang?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

- a. Untuk mengetahui proses pengembangan media jembatan lintas pulau sebagai peningkatan kemampuan memahami pembelajaran IPAS siswa kelas IV MI Takhlas Darul Ulum Semarang 2024/2025
- b. Untuk mengetahui penggunaan media jembatan lintas pulau dapat meningkatkan kemampuan memahami pembelajaran IPAS Kelas IV MI Takhlas Darul Uum Semarang.
- c. Untuk mengetahui kelayakan media jembatan lintas pulau sebagai peningkatakn kemampuan memahami pembelajaran IPAS Kelas VI MI Takhlas Darul Ulum Semarang 2024/2025.

2. Manfaat

a. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan dan kontribusi pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Penelitian ini akan memberikan pengalaman berharga bagi peneliti dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi sebuah penelitian serta meningkatkan kemampuan analisis dan interpretasi data.

2) Bagi Pendidik

Hasil dari penelitian ini akan memberikan wawasan kepada siswa tentang efektifitas media jembatan lintas pulau dalam peningkatan kemampuan memahami pembelajaran IPAS terhadap pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik.

3) Bagi Siswa

Media pembelajaran yang menarik dan relevan seperti media jembatan lintas pulau ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik.

D. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan berupa media jembatan lintas pulau, produk ini pembaruan dari media permainan ular tangga hanya aja perbedaan dari media ular tangga dan media jembatan lintas pulau yaitu *point* dan peraturan dalam bermain. Media jembatan lintas pulau ini berisikan pembelajaran IPAS materi mengenal peta yang diterapkan di kelas IV MI Takhassus Darul Ulum Semarang. Cara bermain media jembatan lintas pulau ini sama seperti permainan ular tangga hanya saja media jembatan lintas pulau ini menambahkan pertanyaan yang terdapat pada media jembatan lintas pulau dengan peraturan permainan media jembatan lintas pulau ini dimainkan dengan beberapa kelompok.

E. Asumsi Pengembangan

Hasil yang diperoleh akan maksimal jika penelitian ini memperjelas batasan permasalahan. Masalah yang akan dibatasi dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media permainan ular tangga menjadi media jembatan lintas pulau sebagai peningkatan kemampuan pemahaman IPAS Kelas IV MI Takhassus Darul Ulum Semarang.
2. Media yang digunakan dalam memproduksi media jembatan lintas pulau adalah kertas art carton
3. Pengembangan media jembatan lintas pulau ini tidak menguji prestasi siswa melainkan pengujian produk media jembatan

lintas pulau sebagai peningkatan kemampuan pemahaman pembelajaran IPAS Kelas IV MI Takhasus Darul Ulum Semarang

4. Penelitian dilakukan di MI Takhasus Darul Ulum Semarang
5. Materi uji coba dalam media jembatan lintas pulau yaitu materi mengenal peta Kelas IV MI Takhasus Darul Ulum Semarang
6. Menilai kelayakan media pembelajaran interaktif yang melibatkan penilaian dari ahli materi, ahli media, guru dan siswa.

Keterbatasan pada penelitian ini yaitu menggunakan pengembangan media jembatan lintas pulau dengan memuat pembelajaran IPAS materi mengenal peta dengan menggunakan metode ADDIE dengan lima tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *evaluation*. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media serta kemampuan memahami pembelajaran.

BAB II

HAKIKAT MEDIA JEMBATAN LINTAS PULAU SEBAGAI PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN IPAS

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah segala jenis peranti yang digunakan dalam rangka pengiriman atau penyampaian data.¹ Media adalah sarana komunikasi untuk mentransmisikan informasi dari satu pihak ke pihak lainnya.² Selain itu, media juga membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat mendukung proses belajar siswa selama kegiatan pembelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan pencapaian dalam memahami materi pembelajaran siswa. Media pembelajaran adalah sarana yang menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima pesan.³ Media adalah segala jenis sarana pendidikan yang digunakan

¹ Ahmad Suryadi, *Teknologi dan Media Pembelajaran*, (Jawa Barat: CV Jejak, 2020), hlm. 13

² Giri Wiarto, *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani* (Yogyakarta: Laksitas, 2016), hlm. 3

³ Ali Mudlofir, *Evi Fatimatur Rusydiyah, Desain Pembelajaran Inovatif* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2017), hlm.122 .

sebagai peran dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam mencapai tujuan intruksional yang mencakup berbagai media seperti media grafis, alat penampil, peta, model, globe, dan lainnya.⁴

Media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa dengan beberapa alasan berikut:1) Memperkaya minat peserta didik sehingga dapat menggerakkan semangat belajar mereka. 2) Materi pembelajaran akan lebih transparan sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik, dan memungkinkan siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik. 3) Pendekatan pengajaran akan lebih bervariasi, tidak hanya terbatas pada komunikasi verbal melalui ucapan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak merasa bosan dan guru tidak kehabisan energi, terutama jika guru mengajar untuk setiap jam pelajaran. 4) Siswa akan lebih berpartisipasi dalam pembelajaran, sebab siswa tidak hanya menerima penjelasan dari pengajar tetapi juga turut serta dalam aktivitas lainnya seperti pengamatan, penerapan, dan presentasi..⁵ Media pembelajaran juga disebut sebagai sarana yang dapat mendukung siswa dalam

⁴ Ali Mudlofir, *Desain Pembelajaran...*, hlm. 123.

⁵ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algnsindo, 2007), hlm. 2.

proses belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.⁶

Dapat disimpulkan dari pendapat para ahli mengenai Pengertian media pembelajaran yaitu bahwa media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam meningkatkan proses pembelajaran siswa dengan menggunakan berbagai jenis media, siswa dapat lebih terlibat dan aktif dalam pembelajaran, yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar mereka. Selain itu, media pembelajaran juga membantu dalam memperkaya minat belajar peserta didik, membuat materi pembelajaran lebih jelas dipahami, menyediakan pendekatan pengajaran yang bervariasi, dan mendorong siswa untuk terlibat dalam berbagai kegiatan pembelajaran yang beragam.

b. Indikator Media Pembelajaran

Terdapat lima aspek penting dalam pembuatan media pendidikan yang efektif, yaitu:

1) Kesesuaian

Kesesuaian atau relevansi mengacu pada sejauh mana lingkungan belajar mendukung tujuan pembelajaran serta sesuai dengan karakter siswa

⁶ Oemar Hamalik, Kurikulum Dan Pembelajaran (Jakarta: Bumi Akasara, 2015), hlm. 51

2) Keterampilan Guru

Keahlian guru sangat berpengaruh. Dengan adanya lingkungan belajar yang tepat, guru akan lebih mudah menyampaikan materi kepada siswa

3) Kemudahan Penggunaan

Kemudahan dalam penggunaan berarti lingkungan belajar tersebut harus mudah diakses dan digunakan oleh penggunanya.

4) Ketersediaan Sarana

Ketersediaan fasilitas dan infrastruktur yang dimiliki sekolah sesuai dengan kemampuannya.

5) Manfaat

Lingkungan belajar harus memiliki nilai manfaat yang jelas, yang dapat memberikan pengaruh positif bagi perkembangan siswa.⁷

c. Karakteristik Media Pembelajaran

Karakteristik media pembelajaran mencakup beberapa aspek yaitu: 1) Tujuan pembelajaran jelas, 2) Materi sesuai kompetensi, 3) Konsep kebenaran, 4) Alur proses jelas, 5) Petunjuk penggunaan jelas, 6) Apersepsi, 7) Kesimpulan, 8) Membangkitkan motivasi, 9) Evaluasi dengan hasil dan

⁷ Rivai, Prawiti dkk. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Menigkatkan Prestasi Belajar Siswa. Jurnal: Universitas Muhammadiyah Gresik. Vol.1, no.1. Hal 3-21

pembahasan, 10) Intro menarik, 11) Harmonisasi elemen visual, 12) Interaktif, 13) Navigasi mudah, 14) Bahasa dipahami siswa.⁸

d. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi kompleks yaitu:

- 1) Sebagai sumber belajar.
- 2) Semantik.
- 3) Manipulatif.
- 4) Psikologis.
- 5) Sosio-kultural.⁹

Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar berarti media dapat menggantikan peran guru dalam pendekatan pembelajaran yang fokus pada guru. Fungsi semantik dalam media pembelajaran adalah untuk memperkaya pemahaman makna dalam proses belajar. Semantik sendiri merupakan kajian mengenai simbol-simbol bahasa dan ketentuannya dengan objek lain.¹⁰

Fungsi manipulatif ini menyatakan bahwa media pembelajaran memperkenalkan siswa kesempatan untuk melihat objek yang sulit dijangkau secara langsung seperti objek yang

⁸ Rima Wati, dan Ega, *Ragam Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Kata Pena, 2016), hlm. 21

⁹ Munadi, dan Yudhi. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru.* (Jakarta: Referensi, 2013), halm. 37-48

¹⁰ Rosda, dan Tim Penulis, *Kamus Filsafat* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1995), halm. 297

terlalu jauh. Maka dari itu media visual seperti gambar atau foto berperan penting untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran.¹¹

Fungsi Psikologis media pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam mengatasi kebosanan siswa, terutama ketika materi dianggap sulit atau kurang menarik yang dapat mengganggu perhatian siswa, maka dari itu dengan menggunakan media perhatian siswa dapat diarahkan dengan lebih baik sehingga meningkatkan kemungkinan siswa memahami dan mengingat materi.¹²

Fungsi media pembelajaran sosio-kultural adalah untuk mengatasi hambatan komunikasi antar peserta didik yang disebabkan oleh perbedaan sosial dan budaya. Indonesia memiliki keanekaragaman suku dan budaya tantangan sosio-kultural cukup signifikan. Ole karena itu media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran.

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwasannya fungsi media adalah:

- 1) Meningkatkan pemahaman, karena dengan media pembelajaran pendidik dapat menjelaskan konsep yang sulit

¹¹ Mufarrokah, Anisatul. *Strategi Belajar Mengajar*. (Yogyakarta: Teras, 2009), halm. 110-111.

¹² Levie, W. H. and Lentz, R. 1982. *Effects of text illustrations: a review of research*. *Education and Technology Journal*, 30: 195-232.

- dengan cara visual atau video sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi
- 2) Dapat meningkatkan atau menarik motivasi siswa menjadi lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.
 - 3) Dapat memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri dengan memberikan akses dalam memahami materi diluar jam pelajaran sekolah.

e. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut adalah beberapa kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran:

1) Media audio

Kelebihan media audio meliputi kemampuan untuk menarik dan mempertahankan perhatian, biaya yang terjangkau, serta kemudahan dalam pemindahan. Selain itu media ini juga membantu megatasi keterbatasan waktu jika digunakan secara bersamaan, meningkatkan daya imajinasi anak, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Namun, media audio memiliki kekurangan seperti komunikasi yang bersifat satu arah, control guru yang

terbatas terhadap siaran, dan potensi masalah dalam penjadwalan pelajaran.¹³

2) Media Visual

Media visual memiliki ejumlah keuntungan, seperti meninjkatkan efektivitas pengajaran dan mempermudah proses belajar serta dapat membantu dalam pemahaman dan peningkatan, serta mampu menarik minat siswa dengan menghubungkan materi pelajaran dengan realitas. Namun ada beberapa kelemahan, seperti perlunya perhatian ekstra saat menggunakan media ini. Informasi yang kompleks perlu dipecah menjadi elemen visual yang lebih sederhana da nada kebutuhan untuk menyelaraskan elemen-elemen visual agar berfungsi secara harmonis saat dilihat.¹⁴

3) Media Audio Visual

Media audio-visual memiliki kelebihan dalam menarik minat siswa untuk belajar lebih banyak dan menyediakan variasi yang meningkatkan kecepatan pemahaman materi. Keterpaduan unsur audio dan visual menjadikan lebih menarik. Namun, kekurangan media ini adalah fokus yang berlebihan pada penguasaan materi,

¹³ Sari, dkk., *MODUL MEDIA PEMBELAJARAN*, (Bandung: Universitas Islam Negeri Sunan Agung Djati, 2019), hlm. 10

¹⁴ Sari, *MODUL MEDIA...*, halm. 12

mengabaikan proses pengembangannya, dan dipandang sebagai alat bantu guru dalam pengajaran.¹⁵

2. Hakikat Media Jembatan Lintas Pulau

a. Pengertian Media Jembatan Litas Pulau

Media pembelajaran Lintas pulau ini adalah pengembangan dari media permainan tradisional ular tangga. Peneliti memilih media permainan ular tangga sebagai penelitian yang dikembangkan sehingga menjadikan sebuah nama yang dinamakan menjadi media jembatan lintas pulau. Media jembatan lintas pulau ini sama halnya dengan media permainan ular tangga tetapi hanya ada sedikit perbedaan, tetapi cara bermainnya tidak jauh dari permainan ular tangga.

Ular tangga adalah salah satu permainan tradisional yang di permainkan dengan menggunakan dadu, yang dimana di dalam papan permainan ular tangga yang terdapat gambar ular dan gambar tangga. Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih.¹⁶ Media pembelajaran yang didasarkan pada konsep permainan yang telah disesuaikan dengan karakteristik siswa MI Takhasus Darul Ulum Semarang yang masih memiliki minat terhadap aktivitas

¹⁵ Sari, *MODUL MEDIA...*, halm. 12-13

¹⁶ Alamsyah Said, Andi Budimanjaya, 95 *Strategi Belajar Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Dengan Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa* (Jakarta: prenamediagroup, 2016), h. 240.

bermain. Papan berbentuk persegi yang terdiri dari kotak-kotak kecil yang berisi angka serta dilengkapi dengan gambar ular dan tangga. Saat pion mencapai suatu kotak, peserta permainan akan menarik sebuah kartu yang memuat pertanyaan mengenai materi pelajaran.

kesimpulan dari media permainan ular tangga adalah bahwa ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang dimainkan dengan menggunakan dadu, di mana papan permainannya berisi gambar ular dan tangga. Selain itu, media pembelajaran telah mengadopsi konsep permainan yang telah disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih memiliki minat terhadap aktivitas bermain. Papan pembelajaran tersebut berbentuk persegi dengan kotak-kotak kecil yang berisi angka serta dilengkapi dengan gambar ular dan tangga.

b. Indikator Media Jembatan Lintas Pulau

1) Kelayakan isi

Untuk menilai kemampuan siswa maka materi yang disampaikan sesuai dengan modul ajar serta materi yang di berikan telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alut Tujuan Pembelajaran (ATP).

2) Penyajian

Kesesuaian soal yang di sajikan menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami serta lengkap dengan

media pembelajaran yang memadai dan tingkat kedalamannya soal sesuai dengan materi yang diajarkan.

3) Bahasa

Penggunaan bahasa yang sesuai dengan tahapan pengembangan siswa dan kalimatnya yang mudah dipahami serta dimengerti siswa.¹⁷

c. Karakteristik Media Jembatan Lintas Pulau

Karakteristik permainan ular tangga ini dapat disimpulkan bahwa ular tangga termasuk media visual yang berbentuk sebuah permainan.¹⁸ Media jembatan lintas pulau sama seperti permainan ular tangga pada umumnya. Terdapat lebih dari satu pemain, terdapat tempat untuk menjalankan permainan atau bidak dalam permainan, adanya peraturan bidak dan cara bermain pada sebuah permainan, serta adanya tujuan utama yang ingin dituju dalam sebuah permainan.

d. Komponen Media Jembatan Lintas Pulau

Pembelajaran IPAS dengan materi unsur-unsur peta dengan beberapa materi tentang peta dan penjelasannya. Komponen dari

¹⁷ BSNP, Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah. Depdiknas: Jakarta, 2012, Hlm. 38-39.

¹⁸ Zuhriyah Amifatuz, Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, (Vol. 3, No. 2, tahun 2020), hlm. 29

medi ular tangga adalah terdapat 25 kotak, 12 kartu pesan dan 12 pion atau bidak sebagai alat untuk menjalankan permainan oleh pemain.¹⁹ Berikut adalah produk pengembangan media ular tangga pada pembelajaran IPAS materi unsur-unsur peta yang dikembangkan menjadi media jembatan lintas pulau.

Komponen dari pengembangan media Jembatan Lintas Pulau yaitu:

1) Papan Permainan

Pada papan permainan ini terdapat 50 kotak yang dalam satu kotak terdapat beberapa macam seperti sebuah materi pembelajaran, lambang pertanyaan, bintang, dan selebihnya yaitu terdapat ular dan tangga.

2) Poin

Poin ini akan diberikan kepada siswa yang dimana siswa tersebut berhasil menjawab pertanyaan dan yang berhenti di salah satu kotak yang bergambarkan bintang

3) Dadu

Dadu yang berbentuk kubus dan memiliki mata dadu 1-

6. Siswa yang melempar kan dadu dan dadu tersebut

¹⁹ Putri dan Ramli, PENGEMBANGAN PERMAINAN SIMULASI ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB BELAJAR SISWA SMP, *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, (Vol. 1, No. 1, tahun 2016), hlm. 45

menunjukan titik 6, maka siswa tersebut mendapatkan kesempatan untuk bermain lagi.

4) Kartu Tanya.

Kartu dalam permainan ular tangga ini berisikan sebuah pertanyaan dan kesempatan yang harus mereka jawab pertanyaan dan menjalanin sesuai perintah dalam kartu tersebut. Ketika salah satu siswa ada yang mendapatkan kartu pertanyaan maka siswa itu akan menjawab pertanyaan yanag ada di dalam kartu tersebut dan siswa lainnya yang tidak mendapatkan kartu pertanyaan makan siswa lainnya menyimak atau mendengarkan jawaban siswa yang mendapatkan kartu pertanyaan didalam permainann tersebut.²⁰

Pembelajaran yang memanfaatkan media visual (seperti gambar) cenderung lebih mudah dipahami oleh siswa dibandingkan dengan proses pembelajaran yang bersifat verbal dan simbolis.²¹

e. Langkah Pembuatan Media Jembatan Lintas Pulau

Langkah spesifik pembuatan media yaitu dengan menentkan ukuran media.²² Dalam langkah pembuatan media jembatan lintas

²⁰ Nugrahani, R. (2007). Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1), 35-44.

²¹ Afandi, R. (2015). Pengembangan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Pembelajaran)*, 1(1), 77-89.

²² Yanti, dkk, PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA KELAS IISDN 12 TALIWANG, (Vol. 6, No. 3, tahun. 2021), hlm. 513

pulau ini peneliti membuat media jembatan lintas pulau sebagai berikut:

- 1) Buka *canva*
- 2) Pilih *background* warna biru
- 3) Lalu mendesain kotak-kotak yang menghubungkan antar pulau tersebut.
- 4) Mencari desain gambar atau objek tentang peta
- 5) Sesuaikan sehingga menyerupai bentuk peta Indonesia.
- 6) Beri angka pada kotak-kotak yang telah menghubungkan pulau-pulau tersebut.
- 7) Tidak semua diberi angka, tetapi ada juga yang di beri tanda tanya dan bintang.
- 8) Lalu hias semenarik mungkin dengan menambahkan ular, tangga, kapal, pohon dan lain-lain.
- 9) Selanjutnya membuat kartu pertanyaan yang dimana tertuliskan materi pada pembelajaran tersebut yaitu dengan canva yang di print bolak balik yang depan terdapat tanda Tanya sedangkan yang sebaliknya lagi tertuliskan pertanyaan pada pembelajaran IPAS.²³

²³ Ettik, Mahasiswi, Langkah-langkah Pembuatan Media Jembatan Lintas Pulau, (5 Desember 2024)

f. Penggunaan Media Jembatan Lintas Pulau

Langkah-langkah permainan ular tangga yaitu setiap permainan dimulai dengan bidak di kotak awal yang biasanya terletak di sudut kiri bawah, dan pemain melempar dadu secara bergiliran. Bidak bergerak sesuai jumlah angka pada dadu. Jika pemain mendart di dasar tangga, mereka dapat langsung naik ke atas tangga, jika mendarat di ular, mereka harus turun di ujung bawah. Pemenangnya adalah pemain yang pertama mencapai kotak akhir. Biasanya, jika seorang pemain melempar angka 6, maka mereka mendapatkan giliran tambahan.²⁴

Dalam penggunaan media jembatan lintas pulau yang diterapkan di kelas IV MI Takhassus Darul Ulum Semarang peneliti menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Siswa mendengarkan intruksi atau arahan cara bermain media jembatan lintas pulau
- 2) Siswa dalam satu kelas dibagi menjadi beberapa kelompok kecil
- 3) Permainan dimulai dengan hompipa dari salah satu siswa yang di tunjuk untuk perwakilan hompipa
- 4) Siswa meletakan penanda dalam kelompok

²⁴ Putri Zudha Ferryka, “Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar”, *Jurnal Magistra* (Vol. 29, No. 100, tahun 2018), hlm. 1-10

- 5) Salah satu perwakilan dalam kelompok yang mendapat giliran untuk memulai permainan dengan mengocok dadu yang sudah tersediakan
- 6) Siswa menghitung titik yang ada di dalam dadu yang sudah berhenti bergerak
- 7) Jika dadu tersebut berhenti di angka 3 maka siswa yang memulai permainan tersebut menggerakan penanda maju tiga langkah, dimulai dari start.
- 8) Begitu juga dengan yang lain.
- 9) Jika siswa berhenti pada anak tangga maka siswa tersebut mendapatkan kesempatan untuk naik tangga sepanjang tangga itu.
- 10) Jika siswa berhenti di mulut ular, maka siswa tersebut turun sepanjang ular tersebut.
- 11) Jika siswa berhenti di kolom angka yang terdapat gambar bintang makan kelompok mendapatkan bintang atau point dalam sebuah permainan
- 12) Lakukan hal tersebut sampai salah satu siswa sudah mencapai puncak atau *finish*.²⁵

²⁵ Ettik, Mahasiswi, Langkah-langkah Menggunakan Media Jembatan Lintas Pulau, (5 Desember 2024)

3. Hakikat Pemahaman Materi

a. Pengertian Pemahaman

Pemahaman menurut Bloom yaitu kemampuan individu dalam menangkap makna dari materi yang dipelajari. Selain itu pemahaman juga menggambarkan sejauhmana siswa dapat menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diajarkan oleh guru serta sejauh mana siswa mengerti apa yang dibaca, dilihat, dialami, atau dirasakan.²⁶ Pemahaman adalah proses mental di mana pengetahuan mengalami adaptasi dan transformasi.²⁷ siswa dapat mencapai pemahaman tentang suatu konsep ketika mereka mengaitkan pengetahuan baru yang mereka pelajari dengan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya.²⁸

Pemahaman merupakan kemampuan mental yang esensial dalam proses belajar. Ini melibatkan proses penghubungan dan integrasi antara pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah ada dalam pikiran seseorang. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ummi Arifah dan Abdul Aziz Saefudin, pemahaman konsep dianggap sebagai salah satu keterampilan yang diinginkan dalam proses pembelajaran, hal ini dapat tercapai melalui kemampuan untuk menunjukkan pemahaman terhadap konsep yang dipelajari,

²⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenamedia Group, 2019), hlm. 9.).

²⁷Susanto, *Teori Belajar...*, hlm. 208

²⁸ Suwarto, Pengembangan Tes Diagnostik dalam Pembelajaran (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hlm.19

menjelaskan hubungan antara konsep-konsep tersebut serta menerapkannya dalam konteks yang relevan.²⁹ Ketika seseorang memahami suatu konsep, mereka mampu mengaitkan informasi baru dengan kerangka pengetahuan yang telah mereka bangun sebelumnya. Pemahaman juga mencakup kemampuan untuk menerapkan, menginterpretasi, dan mengaitkan konsep-konsep tersebut dengan situasi yang relevan dalam kehidupan sehari-hari. Ini bukan hanya tentang menghafal fakta-fakta, tetapi juga tentang kemampuan untuk menerapkan pengetahuan tersebut secara fleksibel dalam berbagai konteks. Dengan demikian, pemahaman yang mendalam memberikan dasar yang kuat untuk pemecahan masalah, penalaran yang kompleks, dan pembelajaran yang berkelanjutan.

b. Indikator Pemahaman

Indikator pemahaman konsep meliputi beberapa hal, yaitu:

- 1) kemampuan untuk mengenali dan menyampaikan konsep baik secara lisan maupun tulisan. 2) kemampuan untuk menjelaskan, menguraikan, dan menginterpretasikan arti dari konsep materi yang sudah di pelajari.³⁰ Berdasarkan indicator yang telah disebutkan,

²⁹ Ummi Arifah, Abdul Aziz Saefudin, “Menumbuhkembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Guided Discovery“, *Jurnal Pendidikan Matematik*, Vol 5 No 3, (2017), h. 263-272.

³⁰ Anas Sudijono, Pengantar Evaluasi Pendidikan (Jakarta: Raja Grafindo Persada), tahun 2016, hlm. 50

pemahaman siswa dapat diukur apabila mereka mampu menjelaskan, menguraikan, serta menafsirkan makna dari suatu kosep materi yang telah dipelajari. Selain itu, siswa juga diharapkan mampu mengidentifikasi materi tersebut, baik secara lisan maupun tertulis. Berikut ini adalah beberapa proses kognitif dalam kategori pemahaman yaitu:

- 1) Menafsirkan
- 2) Memberikan contoh
- 3) Mengklasifikasikan
- 4) Merangkum
- 5) Menyimpulkan
- 6) Membandingkan
- 7) Menjelaskan.³¹

c. Kategori Pemahaman

- 1) Tingkat pertama

Pemahaman tingkat pertama ini yaitu pemahaman melalui terjemah

- 2) Tingkat kedua

Pemahaman pada tingkat kedua ini melibatkan penafsiran yang dimana individu dapat mengingatkan bagian-bagian sebeunya dengan yang akan datang, serta menghubungkan

³¹ Lorin W,dkk. “Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen”, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar), Tahun, 2017, hlm. 105-114

elemen-elemen dalam grafik dengan peristiwa dan membedakan antara informasi yang utama dan yang sekunder.

3) Tingkat ketiga

Pemahaman pada tingkat ketiga yang merupakan tingkat tertinggi adalah pemahaman ekstrapolasi. Dalam konteks ini, individu diharapkan dapat merenngkan apa yang telah dibaca, meramalkan konsekuensi serta memperluas pemikiran dalam berbagai aspek seperti waktu, dimensi, situasi, atau permasalahan yang ada.³²

4. Hakikat Pembelajaran IPAS

a. Pengertian IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah disiplin yang mengintegrasikan berbagai konsep dari ilmu sosial dan bidang lainnya. Konsep-konsep ini dapat diproses menggunakan prinsip-prinsip pendidikan dan didaktik untuk dikembangkan menjadi program pengajaran di Sekolah.³³ Ilmu pengetahuan sosial adalah

³² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: RemajaRosdakarya, 2012, halm.24

³³ Rahmad, “Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Sekolah Dasar,” *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2016): 70.

suatu integrasi dari berbagai disiplin ilmu sosial, termasuk sosiologi, dan geografis yang dapat dipelajari dengan relatif mudah.³⁴

b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Terdapat empat tujuan mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial yaitu:

- 1) Memahami konsep-konsep yang berhubungan dengan masyarakat dan lingkungan
- 2) Mengembangkan kemampuan berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, kemampuan inkuiri, serta keterampilan dalam menghadapi masalah di kehidupan sosial.
- 3) Menumbuhkan komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial.
- 4) Meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan daya saing di masyarakat pada tingkat nasional, lokal, dan global.³⁵

5. Materi Mengenal Peta

Materi mengenal peta ini adalah materi rangkuman dari modul IPAS kelas IV Jilid 1 Kurikulum Merdeka.³⁶ Peta adalah gambaran

³⁴ Ahmad Salim, Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Kompetensi Memahami Usaha Persiapan Kemerdekaan Melalui Metode Pembelajaran Jigsaw Vagi Peserta Didik Kelas VIIIF, *Jurnal Pendidikan Djawa Utama*, 2016, hlm 53.

³⁵ Parni, “Pebelajaran IPS Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi Dan Hubungan Internasional* (Vol. 3, No. 2, tahun 2020), hlm. 101.

³⁶ Safitri dewi, Modul Siswa IPAS (Surakarta: teguh karya, 2006). hlm. 35

permukaan bumi pada media gambar berupa kertas, kalkir, atau papan. Dengan menggunakan peta maka akan terlihat permukaan bumi dapat tergambaran.

a. Komponen Peta

Di dalam peta tergambaran beberapa kenampakan alam seperti sungai, gunung, dataran tinggi, dataran rendah, laut, gedung, rumah, dan sebagainnya. Berikut adalah beberapa komponen peta yang menyusun peta yaitu:

1) Judul Peta

Judul peta ini terletak diatas yang terdiri atas jenis peta, lokasi wilayah yang dipetakan , dan keadaan yang digambarkan dalam peta tersebut. Judul harus ditulis menggunakan huruf capital seluruhnya.

2) Skala Peta

Skala peta adalah perbandingan antara jarak pada peta dengan jarak sebenarnya di permukaan bumi. Skala peta digunakan untuk mengetahui ukuran sebenarnya. Skala peta dapat dibuat berupa skala pecahan, skala verbal, atau skala garis.

3) Garis Lintang

Garis lintang adalah garis yang melintang terhadap sumbu dari barat ke timur. Garis lintang menentukan wilayah iklim di permukaan bumi. Garis lintang terpanjang adalah garis khatulistiwa yang membagi bumi menjadi dua bagian.

4) Garis Bujur

Garis bujur adalah garis imajiner yang membujur dari utara ke selata. Garis bujur berfungsi untuk menentukan perbandingan waktu di berbagai wilayah permukaan bumi.

5) Tanda Arah

Tanda peta harus dicantumkan agar memudahkan pembaca arah peta. Orientasi menunjukan arah mata angina pada peta yang digambarkan. Sebagai acuan jika kita menghadap ke arah utara, maka punggung menghadap ke selatan, tangan kanan ke timur dan tangan kiri kearah barat.

6) Inset

Inset adalah peta yang tercantum di uar peta utama tetapi masih ada di dalam garis tepi peta. Peta inset berfungsi untuk memperjelas suatu informasi dari peta utama.

7) Legenda

Legenda adalah bagian yang memuat keterangan tentang symbol-simbol yang digunakan dalam peta. Biasanya legenda ditempatkan dibagian bawah peta.

8) Sumber Peta

Sumber peta adalah pihak yang membuat dan mengedarkan peta untuk membentuk kualitas peta.

9) Tahun Pembuatan

Dalm pembuatan peta harus mencantumkan tahun pembuatan. Hal tersebut karena kenapakan muka bumi dapat berubah-ubah

dengan seiring berjalanannya waktu. Peta yang berumur cukup tua akan perlu perbaiki untuk menyesuaikan dengan keadaan permukaan bumi terbaru.

10) Tata Warna

Penggunaan warna pada peta bertujuan untuk memperjelas atau mempertegas objek-objek yang ingin ditampilkan.

11) Lenttering

Lettering adalah semua tulisan atau angka yang lebih mempertegas arti dari symbol-simbol peta.

12) Simbol kenampakan alam dan buatan

Simbol peta adalah symbol untuk menggambarkan sesuatu pada peta. Terdapat tiga macam symbol yaitu symbol titik, symbol garis, dan symbol wilayah.

13) Garis Tepi

Garis tepi pada peta biasanya dibuat rangkap. Garis ini digunakan untuk pertolongan dalam membuat peta pulau atau wilayah agar tepat di tengah-tengah.

14) Garis astronomis

Garis astronomis berfungsi untuk menentukan lokasi suatu tempat. Garis astronomis biasanya hanya dibuat tanda di tepi atau pada garis tepi dengan menunjukkan angka derajat, menit, dan detiknya membuat garis bujur atau lintang.

b. Warna pada Peta

Warna pada peta digunakan untuk menggambarkan suatu daerah atau wilayah yang khas dan berbeda karakteristiknya dengan daerah lainnya. Warna pada peta juga memberikan kualitas dan nilai estetika pada peta. Macam-macam warna pada peta dan maknanya yaitu sebagai berikut.

1) Hijau

Warna hijau menunjukkan wilayah yang memiliki ketinggian kurang dari 200 m yang biasanya didominasi dengan wilayah dataran rendah. Di pulau Jawa dataran rendah terdapat di sepanjang pantai utara dan pantai selatan.

2) Hijau muda

Warna hijau muda menunjukkan suatu wilayah yang memiliki ketinggian antara 200-400 m di atas permukaan laut. Biasanya digunakan untuk menunjukkan bentuk muka bumi yang bergelombang dan bukit.

3) Merah

Warna merah menunjukkan jalan kereta api atau gunung aktif. Warna merah sering dijumpai pada peta provinsi.

4) Kuning

Warna kuning menunjukkan daerah yang menunjukkan dengan ketinggian 500-1.000 m di atas permukaan laut. Warna kuning biasanya mendomisili wilayah dataran tinggi, perukitan dan pegunungan rendah.

5) Cokelat muda

Warna cokelat muda menunjukkan wilayah dengan ketinggian 1.000-1.500 m di atas permukaan air laut. Bentuk muka bumi yang dominan berupa punggungan sedang disertai gunung-gunung yang rendah.

6) Biru keputihan

Warna biru keputihan menunjukkan wilayah perairan laut yang mempunyai kedalaman kurang dari 200 m. Bentuk muka bumi tersebut adalah bentuk lereng yang relative landau.

7) Biru muda

Warna biru muda ini menunjukkan wilayah perairan laut yang mempunyai kedalaman sekitar 200-2.000 meter.

8) Biru tua

Warna biru tua menunjukkan wilayah perairan laut yang dalam dimana kedalaman lebih dari 2.000 meter.

c. Jenis-jenis Peta

Peta dibagi berbagai jenis petayang di sesuaikan dengan fungsi utama untuk menunjukkan wilayah apa. Berikut ini jenis-jenis peta adalah:

1) Peta berdasarkan isi

Peta berdasarkan isi terdapat peta umum dan peta khusu. Peta umum menggambarkan permukaan bumi secara umum. Sedangkan peta khusus menggambarkan permukaan bumi yang mencakup informasi dengan tema tertentu. Peta khusus ini

juga disebut dengan peta tematik. Pada peta khusus penggunaan symbol disesuaikan dengan tema pada judul. Contohnya yaitu peta kepadatan penduduk, peta persebaran, peta sumber daya alam, peta cuaca, peta budaya, peta pariwisata dan sebagainnya.

2) Peta berdasarkan skala

Peta berdasarkan Skalanya terbagi menjadi berbagai macam, yaitu:

a) Peta kadaster

Peta kadaster memiliki skala 1:100 hingga 1:5.000. Peta kadaster biasanya digunakan untuk menggambarkan daerah yang sempit. Contohnya peta kelurahan, peta kota, peta desa, dan peta kecamatan.

b) Peta skala besar

Peta skala besar memiliki skala 1:5.000 – 1.250.000. Peta ini menggambarkan wilayah yang sempit, mencakup peta kelurahan, peta kota, peta desa, dan peta kecamatan.

c) Peta skala sedang

Peta skala sedang memiliki skala 1:250.001 – 1:500.000. Peta skala sedang mencakup wilayah provinsi, pulau dan sebagainnya.

d) Peta skala kecil

Peta skala kecil yang memiliki skala 1.500.5001 – 1:1.000.000. Peta ini menggambarkan wilayah yang cukup luas seperti peta satu Negara.

e) Peta skala geografi

Peta geografi memiliki skala yang lebih kecil dari 1:1.000.000. Oleh karena itu wilayah yang mencakup lebih luas lagi seperti peta dunia.

3) Peta berdasarkan bentuk atau simetrisnya

Peta dibagi menjadi beberapa macam yaitu:

a) Peta datar

Peta ini berbentuk datar dan biasanya terbuat dari kain yang digambarkan dengan perbedaan warna dan simbol.

b) Peta timbul

Peta ini dibuat dengan dimensi yang hampir sama bahkan sama dengan keadaan sebenarnya. Peta ini digambar dengan bayangan tiga dimensi sehingga tampah asli.

c) Peta digital

Peta ini adalah hasil dari pengolahan digital yang tersimpan pada computer. Contohnya seperti satelit dan foto udara.

d) Peta garis

Peta ini menyajikan data alam dan kenampakan buatan manusia dalam bentuk titik. Contohnya seperti garis dan luasan.

e) Peta foto

Peta ini terbuat dari mozaik foto udara yang dilengkapi dengan garis kontur, nama dan legenda.

B. Kajian Pustaka

Penelitian yang telah dilakukan oleh Thania Rahmawati (2023) dengan judul Pengembangan Media Ular Tangga Pintar (UTAPI) pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas IV-B Sekolah Dasar Islma³⁷. Pada penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa peneliti menghasilkan desain produk berupa media permainan Ular Tangga Pintar (UTAPI) untuk pembelajaran IPA. Tujuan dari penelitian sebelumnya yaitu bagaimana cara menginterpretasikan hasil analisis data dalam skripsi dengan cara mengukur validitas dan reliabilitas data dalam skripsi tersebut. Penelitian sebelumnya dinilai layak digunakan dalam pembelajaran IPA di kelas IV-B SD Islam Saroja Surabaya, dengan validasi ahli

³⁷ Thania Rahmawati, “*Pengembangan Media Ular Tangga Pintar (UTAPI) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas IV-B Sekolah Dasar Islam*”, Skripsi dari Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan “(Jember: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Juni 2023), hlm. 1-132.

sebagai berikut: 90% ahli media, 95% bahan ahli dan 100% ahli pembelajaran dengan rata-rata keseluruhan 95% (kualifikasi valid dan layak digunakan).

Adapun kelebihan dana kekurangan penelitian sebelumnya yaitu kelebihan dari penelitian sebelumnya yaitu Media Ular Tangga Pintar (UTAPI) berpotensi meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA, karena bentuknya yang menarik dan interaktif. Hal ini didukung oleh observasi awal yang menunjukkan bahwa siswa memerlukan media yang lebih menarik, Sedangkan kekurangannya yaitu peneliti ini lebih focus pada pengembangan dan validasi media, tetapi tidak menguji efektivitas media terhadap hasil belajar siswa secara kuantitatif.

Persamaan dan perbedaan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu, penelitian sebelumnya dengan penelitian ini sama-sama menggunakan metode ADDIE dengan judul Pengembangan media pembelajaran, sama-sama menggunakan kelas IV sebagai subjek penelitian sedangkan perbedaannya terletak pada variabel terikat. Variabel terikat pada penelitian sebelumnya yaitu Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas IV-B Sekolah Dasar Islma Saroja Surabaya sedangkan untuk variabel terikat pada penelitian ini yaitu Peningkatan Kemampuan Memahami Pembelajaran IPAS dengan soal *pre-test* dan *post tes* sebagai alat untuk mengukur dari peningkatan kemampuan memahami pemelajaran IPAS. Perbedaan selanjutnya yaitu terletak pada

sekolah yang di tuju, jika penelitian sebelumnya melaksanakan di Sekolah Dasar Islam Saroja Surabaya sedangkan penelitian ini di laksanakan di MI Takhassus Darul Ulum Semarang.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Halimatul Nadiyah (2022) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Sistem Saraf Manusia untuk Siswa Kelas XI IPA di SMA Sultan Agung Kecamatan Puger Kabupaten Jember³⁸ menunjukan bahwa penelitian sebelumnya efektif meningkatkan ketuntasan belajar siswa pada materi saraf manusia dengan menggunakan metode ADDIE

Adapun kelebihan dan kekurangan penelitian sebelumnya yaitu penelitian sebelumnya relevan dengan permasalahan pembelajaran yang ada yaitu kesulitan siswa dalam memahami materi sistem saraf dan kejemuhan dalam pembelajaran untuk kelebihan dari penelitian sebelumnya, sedangkan kekurangnya yaitu, tidak ada perbandingan hasil belajar siswa yang menggunakan media ular tangga dengan siswa yang tidak menggunakan media ular tangga.

³⁸ Halimatul Nadiyah, “*Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Sistem Saraf Manusia untuk Siswa Kelas XI IPA di SMA Sultan Agung Kecamatan Puger Kabupaten Jember*”, Skripsi dari Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan “(Jember: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Juni 2022), hlm. 1-291.

Persamaan dan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu terletak pada sekolah yang dituju dan variabel terikat. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu sama-sama penelitian yang menggunakan metode ADDIE dengan penelitian pengembangan media sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada sekolah yang dituju. Jika penelitian sebelumnya meneliti di SMA Sultan Agung Kecamatan Puger Kabupaten Jember Kelas XI IPA sedangkan penelitian ini meneliti di MI Takhassus Darul Ulum Semarang Kelas IV. Persamaan selanjutnya yaitu pada variabel terikat. Variabel terikat pada penelitian sebelumnya yaitu Materi Sistem Saraf Manusia untuk Siswa Kelas XI IPA sedangkan variabel terikat pada penelitian ini yaitu Kemampuan memahami Pembelajaran IPAS dengan soal *pre-test* dan *post tes* sebagai alat untuk mengukur dari peningkatan kemampuan memahami pembelajaran IPAS.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Selly Anggun Dilla Puspita (2023) dengan judul Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan Flash Card dalam Mengenal Kosakata Siswa Kelas I UPT SDN 68 Gresik³⁹ yang membahas tentang pengembangan media pembelajaran untuk membantu siswa kelas I

³⁹ Selly Anggun, “*Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan Flash Card Dalam Mengenal Kosakata Siswa Kelas I UPT SDN 68 Gresik*”, Skripsi, (Gresik: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023), hlm. 1-116.

dalam mengenal kosa kata dengan media yang dikembangkan adalah permainan ular tangga dengan dilengkapi dengan *flash card*.

Penelitian sebelumnya menggunakan metode ADDIE

Kelebihan dan kekurangan pada penelitian sebelumnya adalah penelitian sebelumnya proses penelitian dilakukan secara sistematis dengan mengikuti model ADDIE dengan adanya respon positif dari siswa dalam membantu mereka mengenal kosakata, sedangkan kekurangan pada penelitian sebelumnya yaitu Tidak ada penjelasan mendalam mengenai jenis keterampilan bahasa yang dipilih untuk *flash card* dan bagaimana keterampilan tersebut relevan dengan kebutuhan siswa.

Persamaan dan perbedaan pada penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu, Penelitian sebelumnya sama-sama menggunakan metode ADDIE dalam berlangsungnya sebuah penelitian dan sama-sama menggunakan penelitian pengembangan media, Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah penelitian sebelumnya memilih Kelas I UPT SDN Gresik sebagai subjek dan objek penelitian sedangkan penelitian ini memilih Kelas IV MI Takhassus Darul Ulum Semarang sebagai subjek dan objek penelitian. Perbedaan selanjutnya yaitu terletak pada variabel terikat. Variabel terikat pada penelitian sebelumnya Mengenal kosa kata sedangkan penelitian ini yaitu sebagai peningkatan kemampuan memahami pembelajaran IPAS

dengan soal *pre-test* dan *post tes* sebagai alat untuk mengukur dari peningkatan kemampuan memahami pemelajaran IPAS.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Sinanti Mahtawari (2021) dengan judul Pengembangan Media Ular Tangga dalam Mengenal Angka Anak Usia 5-6⁴⁰. Penelitian sebelumnya bertujuan untuk mengungkapkan media permainan ular tangga untuk mengenalkan angka pada anak usia 5-6 tahun dan mengetahui kelayakan penggunaan media tersebut. Penelitian sebelumnya menggunakan metode ADDIE. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan 80,0% validasi ahli materi dengan kategori layak dan 80,0% validasi media dengan kategori layak.

Kelebihan dan kekurangan penelitian sebelumnya yaitu menggunakan model ADDIE memberikan kerangka yang sistematis dalam pengembangan media sedangkan kekurangan pada penelitian sebelumnya yaitu tidak ada perbandingan dengan kelompok anak yang tidak menggunakan media ular tangga, sehingga sulit untuk mengukur dampak media secara pasti.

Persamaan dan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode ADDIE dengan penelitian pengembangan media sedangkan perbedaannya yaitu penelitian sebelumnya memilih anak usia 5-6 tahun sebagai

⁴⁰ Sinanti Mahtawari, “*Pengembangan Media Ular Tangga dalam Mengenal Angka Anak Usia 5-6*”, Skripsi (Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2021), hlm. 1-108.

subjek dan objek penelitian sedangkan penelitian ini memilih siswa kelas IV MI Takhasus Darul Ulum Semarang sebagai subjek dan objek penelitian. Variabel terikat pada penelitian sebelumnya yaitu mengenal angka pada anak usia 5-6 tahun sedangkan variabel terikat penelitian ini sebagai peningkatan kemampuan memahami pembelajaran IPAS dengan soal *pre-test* dan *post tes* sebagai alat untuk mengukur dari peningkatan kemampuan memahami pemelajaran IPAS

Penelitian yang dilaksanakan oleh Rivia Zulfa Ananda (2022) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Ular Tangga Pada Materi Bangun Ruang Sisis Datar⁴¹. Analisis dari penelitian sebelumnya yaitu penelitian membuat media pembelajaran matematika berupa permainan ular tagga pada materi bangun ruang sisi datar untuk siswa SMP Kelas VIII dengan hasil 82,33% untuk validasi ahli media, 85% validasi ahli materi dan 90% respon siswa dan kesimpulannya yaitu media yang dikembangkan layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran matematika.

Kelebihan dan kekurangan penelitian sebelumnya yaitu Penelitian sebelumnya Validasi ahli, responsiswa, dan uji efektivitas

⁴¹ Rivia Zulfa, “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Ular Tangga Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*”, Skripsi (Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2022), hlm. 1-299.

menunjukan hasil yang sangat baik, menandakan bahwa media pembelajaran efektif dan layak digunakan sedangkan kekurangan dari penelitian sebelumnya yaitu Uji coba dilakukan pada populasi terbatas , sehingga peneliti mungkin tidak dapat digeneralisasi pada populasi yang lebih luas.

Persamaan dan perbedaan pada penelitian sebelumnya dan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode ADDIE dengan penelitian pengembangan media serat sama-sama menggunakan teknik respon siswa sebagai alat ukur dalam penelitian, sedangkan perbedaan nya yaitu terletak pada variabel terikat, subjek, dan objek penelitian. Subjek dan objek penelitian sebelumnya peneliti memilih Siswa SP Kelas VIII sedangkan penelitian ini memilih subjek dan objek dalam penelitian yaitu Kelas IV MI Takhassus Darul Ulum Semarang. Perbedaan selanjutnya yaitu terletak pada variabel terikat, Variabel terikat pada penelitian sebelumnya yaitu Materi Bangun Ruang Sisi Datar sedangkan variabel terikat pada penelitian ini yaitu Peningkatan Kemampuan Memahami Pembelajaran IPAS dengan menggunakan soal *pre-test* dan *post tes* sebagai alat untuk mengukur dari peningkatan kemampuan memahami pemelajaran IPAS

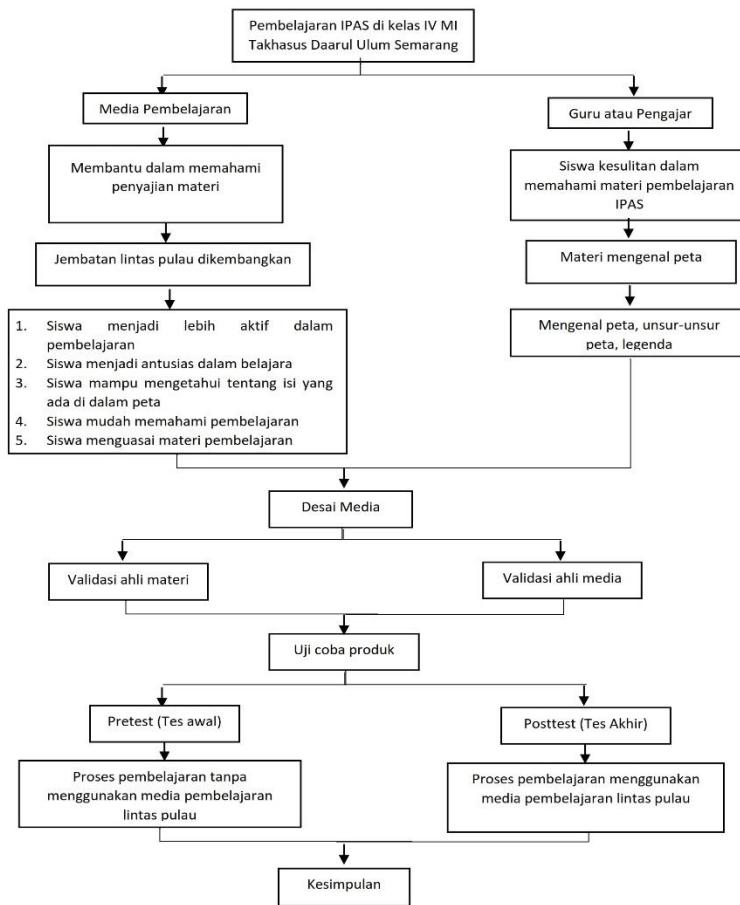
C. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran yang menarik dapat membuat semangat belajar siswa sehingga menimbulkan atau membangkitkan

motivasi belajar siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan secara menarik sehingga layak untuk di terapkan pada sat proses pembelajaran menjadi salah satu solusi yang sangat tepat untuk meningkatkan kemampuan memahami pembelajaran.

Pembelajaran yang di sajikan dalam media jembatan lintas pulau adalah pembelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS ini membahas tentang dunia. Pembelajaran IPAS ini cocok di terapkan dengan media jembatan lintas pulau yang dimana dalam media jembatan lintas pulau ini akan membuat materi pembelajaran menjadikan unik, menarik, dan mudah dipahami.

Media pembelajaran lintas pulau ini dibuat dengan menentukan beberapa hal, yaitu: perencanaan, desain dan pembuatan. Perencanaan yang dimaksud adalah tahap awal dari penelitian ini dengan analisis masalah yang mengidentifikasi permasalahan dan mencari solusi dari permasalahan tersebut, sedangkan analisis kebutuhan yaitu dengan menentukan kurikulum pembelajaran dengan mata pelajaran atau materi pembelajaran yang nantinya akan di cantumkan kedalam media jembatan lintas pulau. Secara lebih rinci untuk menjawab dan memperjelas permasalahan penelitian pada penggunaan media pengembangan media pembelajaran jembatan lintas pulau dapat di gambarkan sebagai berikut:



Bagan 2.1 Kerangka Berfikir Media Jembatan Lintas Pulau⁴²

⁴² Ettik, Mahasiswi, Sesuai dengan Observasi yang Dilaksanakan di Lapangan, (7 Januari 2024).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian dilakukan dengan metode penelitian dan Pengembangan (*Reseach and Development*). Penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu yang nantinya untuk menguji keefektifan produk tersebut yang serta dapat bermanfaat di masyarakat luas.¹ Penelitian ini menggunakan metode ADDIE.

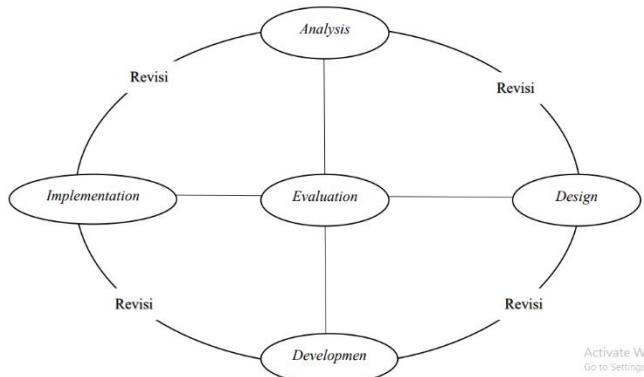
Permasalahan yang diangkat adalah pengembangan media ular tangga untuk meningkatkan kemampuan memahami pembelajaran IPAS siswa kelas IV MI Takhasus Darul Ulum Semarang. Variable yang dibandingkan hanya 2 yaitu media ular tangga dan meningkatkan kemampuan memahami materi peta.

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm 407

B. Prosedur Pengembangan

1. Studi Pendahuan

Prosedur pengembangan media jembatan lintas pulau ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.²



Bagan 3.1 Studi Pendahuluan³

a. *Analysis* (Analisis)

Proses analisis dilakukan untuk mengidentifikasi penyebab perbedaan antara kondisi yang diharapkan dan realitas dalam pembelajaran IPAS pada penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan.⁴ Peneliti menggunakan

² Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (New York: Springer Science+Business Media, 2009), hlm. 2.

³ Robert Maribe Branch, *Instructional Design*..., hlm. 2

⁴ Op.Cit., Suryani, Setiawan, and Putria, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, hlm. 129.

teknik observasi, wawancara, validasi ahli, dan angket respon. Wawancara dan angket respon siswa ini juga dilakukan kepada siswa yang bertujuan untuk menggali respon siswa mengenai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan memahami materi pembelajaran.

proses pembelajaran pada siswa kelas IV MI Takhassus Darul Ulum Semarang diperlukan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan sehingga dapat mendorong partisipasi siswa dalam aktivitas pembelajaran. Solusi permasalahan tersebut adalah penerapan media pembelajaran disaat proses pembelajaran berlangsung. Analisis tersebut, menjadikan alasan bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran jembatan lintas pulau pembelajaran IPAS materi mengenal peta dengan tujuan dari pengembangan media jembatan lintas pulau ini untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kemampuan memahami pembelajaran IPAS.

Proses pembelajaran yang monoton akan terkesan lebih monoton dan membosankan sehingga membuat siswa akan mengalami kebosanan dan berdampak pada siswa dalam pemahaman materi pembelajaran. Pembelajaran IPAS materi mengenal peta dalam media pembelajaran ini membutuhkan peran aktif siswa dalam menjawab pertannyaan yang ada dalam

media pembelajaran. Sehingga akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Materi pembelajaran merupakan rangkuman dari materi mengenal peta yang berpedoman pada CP dan ATP yang sesuai dengan kurikulum merdeka. Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) adalah salah satu acuan materi yang terdapat dalam pengembangan media jembatan lintas pulau. Berikut CP dan ATP pembelajaran IPAS:

CP	ATP
<p>Peserta didik mengidentifikasi proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari (contoh: energi kalor, listrik, bunyi, cahaya).</p> <p>Peserta didik memanfaatkan gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari, mendemonstrasikan berbagai</p>	<p>6.1 Menjelaskan Pengertian dan Fungsi Peta.</p> <p>6.2 Mengidentifikasi jenis-jenis peta.</p> <p>6.3 Menjelaskan unsur-unsur peta.</p>

jenis gaya dan pengaruh terhadap arah, gerak dan bentuk benda. Peserta didik mendeskripsikan terjadi siklus air dan kaitannya dengan upaya menjaga ketersediaan air. Di akhir fase ini, peserta didik menjelaskan tugas, Peran, dan tanggung jawab sebagai warga sekolah serta mendeskripsikan bagaimana interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah. Peserta didik mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat. Peserta didik mampu menunjukkan letak kabupaten/kota dan provinsi tempat tinggalnya pada peta konvensional/digital. Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati,

<p>keanekaragaman budaya, kearifan local dan upaya pelestariannya.</p> <p>Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan local, sejarah (baik toko maupun priodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. Peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemostrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat/ memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.</p>	
---	--

Tabel 3.1 CP dan ATP kelas IV Mapel IPAS

materi mengenal peta

b. *Design* (Rancangan)

Rancangan atau desain ini bertujuan untuk menghasilkan desain awal yang dikembangkan sebelum dilakukan uji validasi ahli dan uji coba. Perancangan desain media jembatan lintas pulau yaitu:

1) Pemilihan Media

Media permainan ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti menjadi media jembatan lintas pulau dengan pembelajaran IPAS materi mengenal peta yang di cetak menggunakan bahan flexy dengan ukuran tinggi 255 cm dan panjang 2 m.

2) pemilihan Desain

Pemilihan desain pada media jembatan lintas pulau ini menggunakan aplikasi *Canva* yang dimana desainnya tidak jauh dengan ilustrasi dari komponen-komponen yang ada pada peta karena mengingat materi yang akan diajarkan adalah materi mengenal peta agar siswa dapat menjawab pertanyaan yang ada pada media jembatan lintas pulau ini dengan mengetahui ilustrasinya sehingga dapat meningkatkan kepahaman materi mengenal peta.

3) Pemilihan Bahan

Pemilihan bahan pada media jembatan lintas ulau ini adalah bahan yang tidak mudah sobek, luntur, tahan lama dan mudah di temukan maka peneliti memilih bahan:

- a) *Flexy* untuk desain media pembelajaran dengan ukuran tinggi 255 cm dan lebar 2 meter
- b) kertas kartu *flash card* yang dilapisi laminasi glossy sehingga tidak mudah sobek saat terkena air dengan

ukuran 17 cm untuk kartu pertanyaan dan 19x14 cm untuk kartu petunjuk permainan dan jawaban pertanyaan.

- c) kain flannel untuk bahan dadu.dengan ukuran 15x15 cm
- 4) Menyusun Modul Ajar

Menyusun modul ajar digunakan oleh peneliti untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media jembatan lintas pulau. Modul ajar ini terdiri dari Capaian Pembelajaran (CP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, media pembeleajaran, petunjuk media pembelajaran, penilaian, *soal pre-test* dan *test post-test*.

c. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan adalah proses pembuatan dan validasi terhadap media atau sumber belajar yang telah dipilih.⁵ Tahapan pengembangan media jembatan lintas pulau ini sebelum diterapkan maka akan dilaksanakan uji coba sebelum diimplementasikan dalam skala kecil. Tujuan tahapan menilai media pembelajaran ini untuk melihat kelayakan media jembatan lintas pulau berdasarkan penilaian validasi. Validator dalam

⁵ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (New York:Springer Science+Business Media, 2009), hlm. 84.

produk ini yaitu: ahli materi, ahli media dan guru kelas IV MI Takhasus Darul Ulum Semarang.

1) Tahapan Pembuatan Media

Peneliti medesain media jembatan lintas pulau dengan aplikasi *Canva*. Peneliti menggunakan aplikasi *Canva* dengan menaruh ilustrasi elemen yang terdapat pada peta. Untuk keriteria desain yaitu:

- a) Menggunakan *font ample display* untuk tulisan yang ada dalam desain media jembatan lintas pulau dengan ukuran yang berbeda-beda mulai dari 12, 14, 30 dan 50
- b) Menggunakan ilustrasi elemen komponen peta
- c) Menambahkan gambar ular dan tangga, karena media jembatan lintas pulau ini adalah pengembangan dari media ular tangga.
- d) Menambahkan gambar podon dan elemen laut untuk variasi dan kombinasi dalam media jembatan lintas pulau ini.
- e) Menambahkan bintang dan tanda tanya sebagai simbol adanya poin dan pertanyaan.

Pada tampilan dadu untuk media jembatan lintas pulau ini yaitu berukuran 15 cm x 15 cm dengan menggunakan bahan kain flannel berwarna hitam dan putih. Sedangkan untuk tampilan petunjuk permainan dan kunci jawaban dari media jembatan lintas pulau ini yaitu menggunakan kertas yang

dilapisi dengan *laminasi glossy* agar tidak mudah sobek dan basah dengan ukuran 19x14 cm. Sedangkan kartu pertanyaan dan kartu pulau berukuran 17x11 cm.

2) Tahap Validasi

a) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi ini dilakukan satukali dengan tujuan untuk mengetahui kekurangan dalam materi pembelajaran IPAS dengan materi mengenal peta yang dilakukan oleh Bapak Muhammad Rofiq, M.PD selaku Dosen pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Walisongo Semarang. Hasil dari validasi ahli materi menunjukkan data kuantitatif yang berupa skor dan data kualitatif yang berupa kritik dan saran dari validator. Hasil dari validasi ahli materi menunjukkan bahwa matri layak di uji cobakan dengan revisi yang sudah disarankan yaitu dengan “menyesuaikan dengan capaian pembelajaran (CP)”.

b) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakuakn dengan tujuan untuk mengetahui kelayan media pembelajaran sebelum di ujikan dengan siswa. Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Dr. Hamdan Husain Batubara, M.PD.I. selaku Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Walisongo Semarang. Hasil dari validasi ahli media ini

menunjukan data kuantitatif yang berupa skor dan data kualitatif yang berupa kritik dan saran dari validator. Hasil dari validasi ahli media menunjukan layak untuk di uji cobakan dengan revisi yang sudah disarankan yaitu dengan “perhatikan pemilihan warna, ukuran, dan letak objek. Atur agar lebih tertata, terbaca dan mudah digunakan”.

3) Tahap Revisi Media

Pada tahapan revisi media jembatan lintas pulau ini yaitu memperbaiki media sesuai dengan kritik dan saran yang di berikan oleh validator. Memperbaiki desain media dengan sedikit merubah dan menambahkan objek peta yang ada pada desain media jembatan lintas pulau. Revisi desain media ini dilakukan agar desain yang dibuat mudah di pahami dan lebih menarik. Selanjutnya revisi dari petunjuk permainan dan kunci jawaban pada media jembatan lintas pulau. Peneliti merevisi sesuai dengan saran yang sudah diberikan kepada ahli media yaitu merubah ukuran pada lembar petunjuk permainan dan kunji jawaban pada media jembatan lintas pulau. Revisi petunjuk penggunaan media jembatan lintas pulau ini direvisi agar tulisan yang ada di dalam petunjuk penggunaan media ini tidak terlalu kecil.

d. *Implementation* (Implementasi)

Implementasi adalah tahapan untuk melaksanakan produk yang sudah dikembangkan. Terdapat dua prosedur utama dalam tahapan implementasi, yaitu persiapan media dan persiapan siswa.¹ Pada tahap implementasi ini media media jembatan lintas pulau ini sedah melewati tahapan validasi ahli media dan validasi ahli materi. Setelah melewati validasi para ahli kemudian media jembatan lintas pulau ini di uji cobakan kepada siswa kelas IV MI Takhasus Darul Ulum Semarang dengan mata pelajaran IPAS materi mengenal peta. Sebelum belajar dengan menggunakan media jembatan lintas pulau ini peneliti membagikan soal *pre-test* kepada siswa kelas IV MI Takhasus Darul Ulum Semarang setelah itu peneliti menjelaskan pembelajaran IPAS materi mengenal peta dengan metode ceramah. Hari berikutnya peneliti sudah menerapkan pembelajaran IPAS dengan menggunakan media jembatan lintas pulau. Setelah melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media jembatan lintas pulau peneliti membagikan lembar soal *post-test* dan di susul dengan lembar angket respon siswa terhadap belajar dengan menggunakan media jembatan lintas pulau.

¹ Suryani, Setiawan, and Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, hlm. 146.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi adalah untuk menilai mutu produk yang telah dikembangkan yang mencakup proses dan hasil pembelajaran, baik sebelum maupun setelah implementasi dilakukan.² Uji skala besar melibatkan 15 siswa dari kelas IV MI Takhassus Darul Ulum Semarang. Uji ini diawali dengan pemberian soal *pre-test* untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPAS materi mengenal, kemudian dilanjutkan dengan soal *post-test* untuk mengukur pemahaman siswa setelah menggunakan media jembatan lintas pulau.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah dosen ahli media, dosen ahli materi (Dosen UIN Walisongo Semarang) dan siswa kelas IV MI Takhassus Darul Ulum Semarang dengan jumlah 14 siswa yang terdiri dari 8 siswa dan 6 siswi. Objek pada penelitian ini adalah media jembatan lintas pulau sebagai peningkatan kemampuan memahami pembelajaran IPAS siswa kelas IV MI Takhassus Darul Ulum Semarang Tahun 2024/2025.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ini dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan beberapa teknik yaitu observasi, wawancara, angket, dan

² Branch, InstructionalDesign: The ADDIE Approach, hlm. 152.

dokumentasi. Berikut adalah penjelasan singkat dari teknik pengumpulan data media jembatan lintas pulai sebagai peningkatan kemampuan memahami pembelajaran IPAS .

1. Wawancara

Wawancara ini dilakukan dalam tahap penelitian awal untuk memperoleh informasi dasar serta untuk mengidentifikasi atau menggali masalah yang berkaitan dengan proses pembelajaran³. Tujuan utama dari wawancara ini adalah untuk mengumpulkan data awal yang kemudian akan digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan⁴. Data dalam penelitian ini diperoleh dari wawancara wali kelas IV MI Takhasus Darul Ulum Semarang (Ustadzah Verawati Indah Lestari, S.Pd.) serata wawancara dengan 5 siswa kelas IV MI Takhasus Darul Ulum Semarang (Aura Safa Salsabila, M. Qutbi, Maulana Zayyan Habiburrokhim, Shakiena Azqiara Qianzhi, dan Yossy Makarim Abdul Aziz). Teknik wawancara ini untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang muncul dalam pembelajaran di MI Takhasus Darul Ulum Semarang dengan meliputi media pembelajaran, model pembelajaran, metode pembelajaran, tingkat pemahaman siswa.

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, DanR&D*,(Bandung:Alfabeta, 2012) hlm. 140.

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, DanR&D*,(Bandung:Alfabeta, 2013) hlm. 193-194.

2. Observasi

Pengamatan atau observasi adalah kegiatan yang melibatkan fokus perhatian dan pencatatan terhadap fenomena yang terjadi pada objek penelitian dengan memanfaatkan seluruh panca indra⁵. Teknik observasi ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan memahami materi pembelajaran dengan media pembelajaran dengan data yang diperoleh dari proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Kegiatan observasi dilakukan pada 08 Januari 2024 sampai 15 Januari 2024. Dalam kegiatan observasi ini peneliti mengamati proses pembelajaran MI Takhasus Darul Ulum Semarang.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi ini adalah salah satu teknik pengambilan gambar (foto), modul ajar, nilai siswa, dan megamati siswa saat proses pembelajaran sebelum maupun sesudah menggunakan media jembatan lintas pulau. Teknik dokumentasi ini adalah salah satu sumber pendukung bahwasannya sudah dilaksanakan sebuah penelitian.

4. Tes

Tes ini dilaksanakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS materi mengenal peta. Soal tes

⁵ Asep Kurniawan.” Metodologi Penelitian Pendidikan”, (Bandung:REMAJA ROSDAKARYA:2018), hlm.15.

ini berjumlah 20 soal dengan setiap soal mencakup tentang peta pada soal pre-test dan post test. Kegiatan pre-test digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman materi mengenal peta siswa kelas IV MI Takhasus Darul Ulum Semarang sebelum menerapkan media jembatan lintas pulau, sedangkan post-test yaitu soal yang digunakan peneliti setelah menerapkan media jembatan lintas pulau untuk menentukan sejauh mana media jembatan lintas pulau ini dapat membuat siswa lebih paham dengan pembelajaran IPAS materi mengenal peta.

5. Angket

Angket adalah suatu instrument untuk mengumpulkan data yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab secara tertulis oleh para responden⁶. Kuasianer(angket) ini diterapkan untuk mengumpulkan data atau informasi mengenai kelayakan media yang dinilai oleh para ahli media, ahli materi serta tanggapan siswa.

a. Angket Ahli Media

Angket ahli Media ini di tujuhan untuk menentukan media pembelajaran agar layak untuk digunakan. Berikut adalah Aspek Instrumen angket ahli media:

⁶ Kurniawan."Metodologi Penelitian..."hlm. 178-179.

No.	Aspek Penilaian	No Pernyataan
1.	Aspek desain media jembatan lintas pulau	1,2,3,4,5,6,7
2.	Aspek Rekayasa Media Jembatan Lintas Pulau	8,9,10,11

Tabel 3.2 Aspek Instrumen Angket Ahli Media

b. Angket Ahli Materi

Angket ahli materi ini ditunjukan untuk menentukan kesesuain materi pada media jembatan lintas pulau, pertanyaan, dan jawaban pertanyaan. Berikut ini adalah aspek instrument angket ahli materi:

No.	Aspek Penilaian	No. Pernyataan
1.	Kurikulum	1,2,3,
2.	Penyajian materi	5,6,7,8,9,10,11,12,13,14
3.	Evaluasi	15,16,17,18

Tabel 3.3 Aspek Instrumen Angket Ahli Materi

c. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa ini bertujuan untuk mengetahui seberapa pengaruhnya belajar dan bermain dengan menggunakan media jembatan lintas pulau. Angket respon siswa ini berisi pendapat siswa tentang belajar

menggunakan media jembatan lintas pulau. Berikut ini adalah aspek isntrumen angket respon siswa:

No.	Aspek Penilaian	No Pernyataan
1.	Menggunakan Media	1,2,4,5,6
2.	Tanggapan tentang media	3

Tabel 3.4 Aspek Instrumen Angket Respon Siswa

E. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kualitatif

Kualifikasi data dalam penelitian ini didasarkan pada konsep yang dikemukakan oleh Hubberman dan Miles, yang meliputi tiga tahap yaitu: analisis data, penyajian data, serta penutupan kesimpulan atau verifikasi⁷. Analisis data kualitatif dilakukan dengan observasi dan dokumentasi untuk mengelompokan informasi dari wawancara, komentar, saran, dan kritik terkait penggunaan media jembatan lintas pulau.

2. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif yang digunakan berasal dari pengumpulan angket yang telah disusun oleh peneliti untuk memperoleh informasi yang berdasarkan tanggapan para ahli, angket, hasil

⁷Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Bandung:Alfabeta, 2022), hlm. 321.

pre-test dan *post test*. Berikut adalah angket yang dianalisis oleh peneliti terkait media jembatan lintas pulau yaitu:

1) Analisis validasi ahli materi dan media

Pada analisis data kuantitatif peneliti mendapatkan 2 data yaitu data validasi ahli materi dan validasi ahli media.

Data kuantitatif didapat berdasarkan hasil *checklist* pada lembar validator⁸.

No.	Skor	Keterangan
1.	1	Sangat kurang
2.	2	Kurang
3.	3	Cukup
4.	4	Baik
5.	5	Sangat baik

Tabel 3.5 Penilaian Skala Likert

Penilaian skala *likert* pada tabel diatas dapat dihitung presentase rata-rata komponen dengan rumus:⁹

$$V\text{-ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

V-ah = Validasi ahli

⁸ Sugiyono, Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development, (Bandung:Alfabeta, 2019), hlm. 165.

⁹ Sa'adun Akbar, Instrumen Perangkat Pembelajaran, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013)

TS_e = Total skor empiric

TSh = Total skor yang diharapkan

Selanjutnya yaitu pemberian keputusan mengenai kelayakan produk media jembatan lintas pulau. Berikut adalah tabel tingkat pencapaian yaitu:¹⁰

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
80%-100%	Sangat Baik	Sangat layak/sangat valid, tidak perlu di revisi
61%-80%	Baik	Layak/valid, tidak perlu revisi
41%-60%	Cukup Baik	Cukup layak/cukup valid, perlu revisi
21%-40%	Kurang Baik	Tidak layak/kurang valid, perlu direvisi
<20%	Sangat Kurang Baik	Sangat kurang layak/sangat kurang valid, perlu direvisi

Tabel 3.6 Kategori Tingkat Pencapaian Skala Likert

¹⁰ Suharsimi Arikunto, “Pendekatan Penelitian”, (Jakarta:Rineka Cipta), tahun 1998, hlm. 244.

2) Analisis *pre-test* dan *post test*

Analisis pre-test dan *post test* dilaksanakan untuk mengukur atau kelayakan media jembatan lintas pulau. Dengan mengetahui peningkatan kemampuan memahami pembelajaran IPAS peneliti mengukur menggunakan soal *pre-test* dan *post test* dengan bentuk soal pilihan ganda yang berjumlah 20 soal. Berikut adalah rumus normal gain untuk mengukur tingkat pemahaman siswa:

$$\text{Normal gain} = \frac{\text{Skor Post Test} - \text{Skor Pre Test}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pre Test}}$$

Keterangan:

Skor Post test = nilai post test

Skor Pre tesr = nilai pre test

Skor Ideal = nilai ideal

Berikut adalah kategori perolehan nilai normal Gain pada tabel berikut:¹¹

¹¹ R R. Hake."Analyzing Change/gain Scores", 1999.

Kriteria nilai Normal Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$0 < g < 0,3$	Rendah
$g \leq 0$	Gagal

Tabel 3.7 Kategori Perolehan N-Gain

3) Analisis angket respon siswa

dilaksanakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media jembatan lintas pulau. Berikut adalah presentase akhir dari responden menggunakan rumus:¹²

$$\text{Presentase \%} = \frac{\text{Jumlah jawaban responen}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

Angket respon siswa ini diberikan setelah dilaksanakannya proses pembelajaran dengan

¹² Zeva Agustiya, ‘ Pengaruh Respon Peserta didik Tentang Proses Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Pada Materi Pembelajaran Ekonomi DI SMA Negeri 1 Wonoayu Kbupaten Sidoarjo”. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, (Vol. 5, No. 3, tahun 2017), hlm. 1-6

menggunakan media jembatan lintas pulau. Berikut adalah kriteria respon siswa terhadap media jembatan lintas pulau:¹³

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
80%-100%	Sangat Baik	Sangat layak/sangat valid, tidak perlu di revisi
61%-80%	Baik	Layak/valid, tidak perlu revisi
41%-60%	Cukup Baik	Cukup layak/cukup valid, perlu revisi
21%-40%	Kurang Baik	Tidak layak/kurang valid, perlu direvisi
<20%	Sangat Kurang Baik	Sangat kurang layak/sangat kurang valid, perlu direvisi

Tabel 3.8 Kriteria Respon Siswa

¹³ Suharsimi Arikunto, “Pendekatan Penelitian”, (Jakarta:Rineka Cipta), tahun 1998, hlm. 244.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Media Jembatan Lintas Pulau

Penelitian ini menghasilkan produk media jembatan lintas pulau dengan beberapa tahap yaitu:

1. *Analysis* (analisis)

Tahapan pertama dalam model ADDIE yaitu analisis. Pada tahapan ini peneliti melaksanakan penelitian di MI Takhasus Darul Ulum Semarang pada saat Pengenalan Lapangan Persekolah II (PLP II) yang dilaksanakan tanggal 08 Januari 2024 sampai tanggal 15 Januari 2024 untuk mengamati proses pembelajaran, bahan ajar, media pembelajaran, dan kemampuan memahami materi mengenai peta kelas IV MI Takhasus Darul Ulum Semarang. Siswa kelas IV MI Takhasus Darul Ulum Semarang umumnya memiliki kemampuan berpikir konkret namun mulai berkembang ke berpikir abstrak. Pada tahap ini, siswa masih membutuhkan bantuan media visual untuk memahami konsep abstrak seperti peta. Berikut ini daftar nilai harian pelajaran IPAS Siswa Kelas IV MI Takhasus Darul Ulum Semarang.

No.	Nama Siswa	KKM	Nilai
1.	Arsakha Azharuddin Hazim	75	85
2.	Aura Safa Salsabila	75	75

3.	Avrida Parahita Prameswari	75	85
4.	Faqih Abdullah	75	93
5.	Ghifara Al Awwab	75	53
6.	Haidar Bintang Ganendra	75	80
7.	Maheswari Thafanazalca Masrura	75	93
8.	Maulana Zayyan Habiburrokhim	75	75
9.	Muhammad Quthbi	75	75
10.	Nayla Syifa Al Husna	75	83
11.	Nairo Dominic Avatha Bartinus	75	80
12.	Rosyda Aulia Anjani	75	70
13.	Shakiena Azqiara Qianzhi	75	83
14.	Yossy Makarim Abdul Aziz	75	80
15.	M. Afnan Habibie	75	75

Tabel 4.1 transkip nilai harian IPAS kelas IV¹

Analisis ini menunjukan bahwa siswa belum sepenuhnya mampu memahami materi peta hanya dengan penjelasan verbal atau buku teks, sehingga diperlukan media yang dapat meningkatkan kemampuan memahami materi. Berikut adalah penjelasan yang diperoleh dari aspek analisis kurikulum, analisis media pembelajaran, dan analisis karakteristik siswa.

¹ Verawati Indah L. Hasil nilai harian mata pelajaran IPAS . (Semarang: 4 Januari 2025)

b. Analisis Kurikulum

Menurut hasil wawancara dengan guru kelas perihal kurikulum yang diterapkan di MI Takhasus Darul Ulum Semarang yaitu kurikulum merdeka dan K.13. Untuk kurikulum merdeka terdapat di kelas 1 dan 4, sedangkan K.13 terdapat di kelas 2, 3, 5 dan 6. Maka dari itu untuk kelas IV Berpedoman dengan kurikulum merdeka.

c. Analisis Media Pembelajaran

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas dinyatakan bahwa siswa sangat aktif dalam interaksi atau suka dalam permainan maka dari itu peneliti mengambil kesimpulan dengan terciptanya media jembatan lintas pulau yang dimana saat proses pembelajaran siswa tidak hanya sekedar bermain, tetapi siswa juga akan mendapatkan sebuah *point* dalam permainan dan sebuah pertanyaan seputar materi yang sudah diajarkan. Media pembelajaran ini juga baru pertama kali di terapkan di kelas IV MI Takhasus Darul Ulum Semarang.

d. Analisis Karakteristik Siswa

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas bahwa gaya belajara siswa kelas IV MI Takhasus Darul Ulum Semarang cenderung aktif dalam interaksi maka dari itu dalam proses pembelajaran yang siswa sukai yaitu metode

pembelajaran yang menarik dan menyenangkan seperti diberi game saat pembelajaran, belajar di luar kelas, belajar dengan bernyanyi dan diberikan soal tanya jawab, dengan begitu siswa akan lebih aktif dalam sebuah proses pembelajaran. Siswa juga akan lebih memahami materi pembelajaran.

2. *Design (Perancangan)*

Tujuan dari desain ini adalah untuk merancang produk pengembangan media jembatan lintas pulau sebagai peningkatan kemampuan memahami pembelajaran IPAS Siswa kelas IV MI Takhasus Darul Ulum Semarang. Berikut beberapa komponen dari desain:

a. Pemilihan Materi

Sebelum membuat media pembelajaran maka terlebih dahulu Peneliti menentukan materi yang nantinya akan di cantumkan dalam media pembelajaran. Peneliti memilih mata pelajaran IPAS materi mengenal peta kelas IV MI Takhasus Darul Ulum Semarang.

b. Menentukan media

Peneliti menentukan media pembelajaran dengan menyesuaikan siswa yang cenderung aktif dalam sebuah permainan, maka dari itu berdasarkan revisi yang sudah di lakukan peneliti memilih media

jembanan lintas pulau dengan bahan *flexi* yang dicetak seperti *metromedia technologi* (MMT).

c. Penyusunan Materi dengan Bahan Ajar

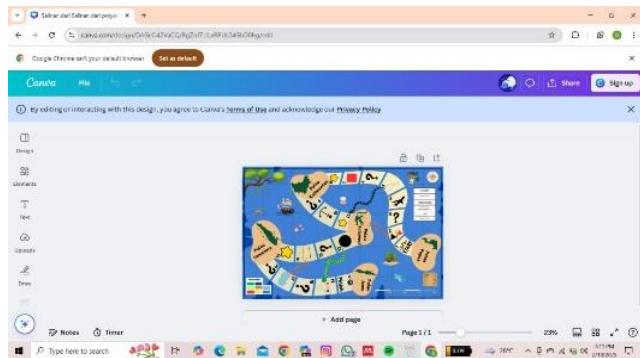
Penyusunan materi ini dimulai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang berpendoman dengan kurikulum merdeka.

Bahan ajar dapat ditemukan dari berbagai sumber,jurnal, artikel, buku siswa, buku guru dan lainnya.

Pemilihan Desain Media

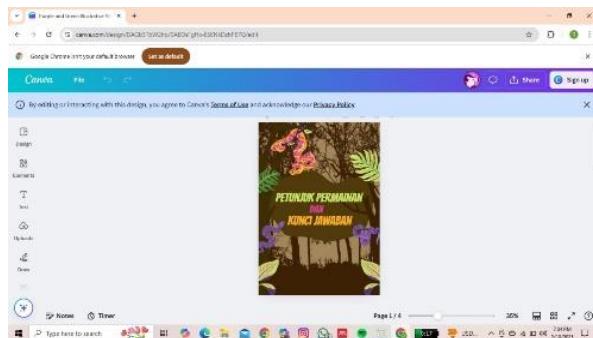
Berikut adalah komponen dari Media Jembatan Lintas Pulau:

- 1) Pembuatan desain media jembatan lintas pulau dengan menggunakan aplikasi Canva setelah itu di cetak dengan ukuran 2 meter x 255 cm



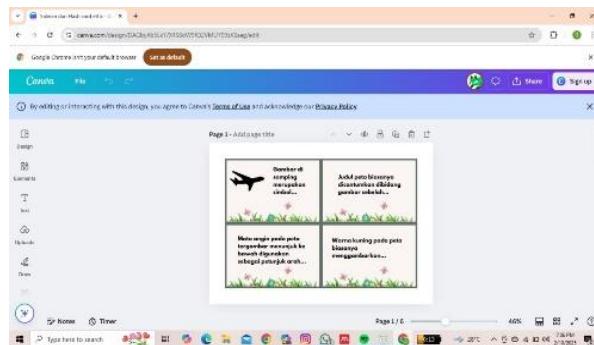
Gambar 4.1 Pembuatan desain media jembatan lintas pulau dengan menggunakan aplikasi canva

- 2) Pembuatan lembar petunjuk permainan dan kunci jawaban. Lembar petunjuk permainan dan kunci jawaban dibuat dengan kertas yang dilapisi *Luminasi Glossy* berukuran 19x14



Gambar 4.2 Pembuatan desain petunjuk permainan dan kunci jawaban dengan menggunakan aplikasi canva

- 3) Pembuatan desain kartu pertanyaandan kartu pulau yang terdapat sebuah pertanyaan di setiap kartu. Kartu pertanyaan berjumlah 6. Kartu pertanyaan ini terbuat dari kertas yang dilapisi dengn *Luminasi Glossy* yang berukuran 11x17



Gambar 4.3 Pembuatan desain kartu pertanyaan dan kartu pulau dengan menggunakan aplikasi canva

- 4) Pembuatan mata dadu yang berbahan kain flannel berukuran 15x15 yang di dalamnya berisi dakron.



Gambar 4.4 Pembuatan dadu dengan menggunakan kain flannel

3. *Development (Pengembangan)*

a. Bentuk Produk

Produk Media Jembatan lintas pulau ini sudah di sesuaikan dengan CP dan ATP kurikulum kelas IV yaitu kurikulum merdeka. Dalam bentuk produk ini melibatkan beberapa validator yaitu ahli materi dan ahli media.

b. Komponen Media Jembatan Lintas Pulau

5) Alat dan Bahan

a) Laptop

b) Aplikasi Canva

c) Printer

d) Pencetakan MMT

- e) Cuter
 - f) Gunting
 - g) Penggaris
 - h) Dadu
- 6) Langkah-langkah Pembuatan
- a) Membuat desain media jembatan lintas pulau
 - b) Desain media jembatan lintas pulau ini adalah pengembangan dari media permainan ular tangga
 - c) Terdiri dari kotak-kotak sebanyak 20 kotak dan 5 pulau
 - d) Terdapat objek ilustrasi peta di dalam desain maupun di dalam kotak-kotak yang ada dalam desain media jembatan lintas pulau.
 - e) Mencetak desain media jembatan lintas pulau dengan ukuran 2 meter x 255 cm dengan bahan *flexy*
 - f) Mendesain sebuah kartu pertanyaan dan kartu pulau yang dimana setiap kartu terdapat sebuah pertanyaan
 - g) Mendesain lembar pertanyaan dan lembar kunci jawaban
 - h) Mencetak kartu pertanyaan, kartu pulau, dan lembar petunjuk serta kunci jawaban. Dengan kertas yang dilapisi oleh *laminasi glossy*
 - i) Membuat dadu menggunakan kain flannel berukuran 15x15 warna putih hitam

c. Validasi Ahli

Validasi di lakukan oleh beberapa validator yaitu ahli materi dan ahli media. Ahli materi dilakukan oleh Bapak Muhammad Rofiq, M.PD. (Dosen UIN Walisongo Semarang) sedangkan ahli media dilakukan oleh Bapak Dr, Hamdan Husain Batubara, M.PD.I. (Dosen UIN Walisongo semarang). Validasi ini berupa angket yang nantinya akan diisi oleh para validator dengan sesuai apa yang ada. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayana produk media jembatan lintas pulau.

1) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi ini dilakukan untuk mengetahui kelayan sebuah materi yang di sajikan dalam media jembatan lintas pulau. Validasi materi dilakukan pada tanggal 13 Januari 2025. Berikut adalah hasil angket dari validasi ahli materi:

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
	Materi yang di sampaikan mencakup materi yang terkandung dalam kurikulum merdeka				✓	
	Kesesuai materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)			✓		

Kurikulum	Kesesuaian materi dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)			✓	
	Kesesuaian materi dengan konsep pembelajaran			✓	
	Kejelasan materi			✓	
Penyajian Materi	Kemudahan memahami materi			✓	
	Kesesuaian materi			✓	
	Materi mudah dipahami siswa		✓		
Penyajian Materi	Kesesuaian materi dengan media pembelajaran yang digunakan siswa		✓		
	Penyampaian materi melibatkan partisipasi siswa		✓		
	Soal-soal yang di sajikan mampu mendorong rasa ingin tahu siswa				✓
	Soal-soal yang di sajikan mudah dipahami siswa			✓	

	Memberikan pengalaman langsung kepada siswa			✓	
	Evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
	Keruntutan penyajian materi				✓
	Soal evaluasi yang disajikan sesuai dengan konsep pembelajaran			✓	
Evaluasi	Soal evaluasi yang disajikan mampu meningkatkan kepahaman siswa			✓	
	Soal evaluasi yang disajikan mampu meningkatkan kepahaman siswa			✓	

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Materi

$$V\text{-ah} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{67}{90} \times 100\% \\ = 74,44\%$$

Validasi ahli materi mendapatkan skor 67 dan persentase 74,44% dengan total 90. Hasil validasi ahli materi menunjukkan kualifikasi baik dengan keterangan layak/valid, tidak perlu revisi.

2) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini dilakukan untuk mengetahui bahwa media jembatan lintas pulau ini layak digunakan. Validasi media dilakukan pada tanggal 21 Januari 2025. Berikut adalah hasil angket dari validasi ahli media:

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Sekor Penilaian				
		1	2	3	4	5
	Kerapian desain media jembatan lintas pulau ini			✓		
	Keserasian warna pada media jembatan lintas pulau ini				✓	
	Desain media jembatan lintas pulau ini sudah menarik untuk digunakan.				✓	
Aspek Desain	Desain media jembatan lintas pulau ini dapat				✓	

Media Jembatan Lintas Pulau	mempermudah siswa dalam mengakses media jembatan lintas pulau.				
	Apakah sudah sesuai proposi gambar yang ditampilkan pada media jembatan lintas pulau ini			√	
	Media jembatan lintas pulau ini mudah digunakan				√
	Media jembatan lintas pulau ini praktis untuk dibawa kemana-mana dan mudah untuk dipindahkan				√
	Penggunaan bahasa yang digunakan dalam media jembatan lintas pulau ini mudah dipahami				√
	Ukuran huruf pada media jembatan lintas pulau ini jelas dan mudah di baca.			√	

Aspek Rekayasa Media Jembatan Lintas Pulau	Pertanyaan serta petunjuk permainan media jembatan lintas pulau sudah jelas dan mudah dipahami.					√
	Sudah sesuai desain media jembatan lintas pulau dengan materi pembelajaran.					√

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media

$$V\text{-ah} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{47}{55} \times 100\%$$

$$= 85,45\%$$

Validasi ahli media mendapatkan skor 47 dan persentase 85,45% dengan total 55. Hasil validasi ahli media menunjukkan kualifikasi sangat baik dengan keterangan sangat layak/sangat valid, tidak perlu revisi.

Adapun hasil saran dari validasi ahli materi dan validasi ahli media yaitu:

Saran	Langkah Perbaikan
<p>Validasi Ahli Materi: “Sesuaikan dengan CP: Peserta mampu menunjukan letak kota atau kabupaten”.</p>	Merevisi CP pada modul ajar dengan menyesuaikan pada tujuan pembelajaran
<p>Validasi Ahli Media: “Perhatikan pemilihan warna, ukuran, dan letak objek. Atur agar lebih tertata, terbaca, dan mudah digunakan”.</p>	Merevisi tampilan media jembatan lintas pulau sengan mengubah warna, ukuran, dan letak objek

Tabel 4.3 Saran dan langkah perbaikan dari validasi ahli materi dan validasi ahli media

4. Implementation (implementasi)

Hasil implementasi adalah hasil uji coba lapangan yang dimana ketika media pembelajaran jembatan lintas pulau sudah di validasi oleh ahli materi dan ahli media. Peneliti mengimplementasikan media jembatan lintas pulau ini dengan Uji lapangan terbatas yang diamana hanya mengambil satu kelas yaitu kelas IV MI Takhasus Darul Ulum Semarang yang berjumlah 15 siswa hanya terdapat satu siswa yang tidak bisa mengikuti berjalannya sebuah penelitian yang di lakukan oleh

peneliti karena siswa tersebut sedang sakit. Oleh karena itu hanya berjumlah 14 siswa. Adapun Uji coba yang dilaksanakan yaitu:

- a. Membuat modul pembelajaran Kelas IV mata pelajaran IPAS materi mengenal peta.
- b. Membagikan soal pre-test kepada siswa untuk mengetahui pemahaman awal siswa.
- c. Kegiatan pembelajaran dengan metode ceramah
- d. Kegiatan pembelajaran menggunakan media jembatan lintas pulau
- e. Membagi peserta menjadi beberapa kelompok yang dimana setiap satu kelompok berisikan 3-4 siswa.
- f. Mempersilahkan masing-masing kelompok untuk bermain media jembatan lintas pulau secara bergantian
- g. Memberikan waktu yang berdurasi 90 menit untuk belajar dan bermain dengan menggunakan media jembatan lintas pulau.
- h. Membagikan soal post tes kepada siswa untuk mengukur tingkat pemahaman setelah belajar menggunakan media jembatan lintas pulau
- i. Membagikan angket respon siswa untuk menentukan bagaimana respon siswa ketika belajar menggunakan media jembatan lintas pulau.

Uji coba produk dilaksanakan dua tahap yaitu proses pembelajaran sebelum menggunakan media jembatan lintas pulau dan proses pembelajaran saat menggunakan media jembatan lintas pulau dengan membagikan *soal pre-test* dan *post test*. Berikut adalah hasil dari *pre-test* dan *post test* yang diperoleh siswa kelas IV MI Takhasus Darul Ulum Semarang.

No.	Responden	KKM	Nilai
1.	Arsakha Azharuddin Hazim	75	35
2.	Aura Safa Salsabila	75	30
3.	Avrida Parahita Prameswari	75	40
4.	Faqih Abdullah	75	45
5.	Ghifara Al Awwab	75	15
6.	Haidar Bintang Ganendra	75	25
7.	Maheswari Thafanazalca Masrura	75	
8.	Maulana Zayyan Habiburrokhim	75	30
9.	Muhammad Quthbi	75	30
10.	Nayla Syifa Al Husna	75	50
11.	Nairo Dominic Avatha Bartinus	75	25
12.	Rosyda Aulia Anjani	75	45
13.	Shakiena Azqiara Qianzhi	75	40
14.	Yossy Makarim Abdul Aziz	75	35
15.	M. Afnan Habibie	75	50

Rata-rata	35,3
------------------	-------------

Tabel 4.4 Hasil Pre-Test Siswa Kelas IV MI Tahasus

Darul Ulum Semarang

Hasil pre-test yang telah dilakukan kepada siswa kelas IV MI Tahasus Darul Ulum Semarang menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa kelas IV adalah 30 yang berarti jauh dari KKM (Belum tuntas).

No.	Responden	KKM	Nilai
1.	Arsakha Azharuddin Hazim	75	50
2.	Aura Safa Salsabila	75	35
3.	Avrida Parahita Prameswari	75	80
4.	Faqih Abdullah	75	75
5.	Ghifara Al Awwab	75	50
6.	Haidar Bintang Ganendra	75	95
7.	Maheswari Thafanazalca Masrura	75	
8.	Maulana Zayyan Habiburrokhim	75	75
9.	Muhammad Quthbi	75	35
10.	Nayla Syifa Al Husna	75	85
11.	Nairo Dominic Avatha Bartinus	75	80
12.	Rosyda Aulia Anjani	75	90
13.	Shakienna Azqiara Qianzhi	75	95

14.	Yossy Makarim Abdul Aziz	75	90
15.	M. Afnan Habibie	75	85
Rata-rata			72,8

Tabel 4.5 Hasil post-Test Siswa Kelas IV MI Tahsus Darul Ulum Semarang

Hasil post-test yang telah dilakukan peneliti kepada siswa kelas IV MI Takhlas Darul Ulum Semarang dengan soal 20 yang setiap soal adalah pilihan ganda materi mengenal peta menunjukan bahwa rata-rata nilai siswa kelas IV adalah 80-95 yang berarti sudah melebihi nilai KKM (tuntas). Terdapat 4 siswa dari 14 siswa yang belum tuntas, tetapi hal itu tidak membuat pengembangan media jembatan lintas pulau ini tidak dapat meningkatkan kemampuan memahami siswa pada pembelajaran IPAS materi mengenal peta karena 4 siswa ini hanya 28,57% dari 100%. Maka dari itu dapat dinyatakan bahwa siswa pengembangan media jembatan lintas pulau ini mudah digunakan dan dapat membantu siswa sebagai peningkatan kemampuan memahami pembelajaran IPAS materi mengenal peta.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Hasil Evaluasi ini adalah hasil akhir dari penelitian pengembangan media dengan model ADDIE. Hasil evaluasi ini menentukan bahwa media jembatan lintas pulau ini layak

serta mampu meningkatkan kemampuan memahami pembelajaran IPAS materi mengenal Peta. Layak atau tidaknya pengembangan media jembatan lintas pulau ini ditujukan dari hasil respon siswa.

B. Analisis Data

1. Analisis Kelayakan Media Jembatan Lintas Pulau

Analisis kelayakan ini diujikan oleh parah ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Peneliti mengujikan materi dan media kepada validator dosen UIN Walisongo Semarang. Berikut adalah hasil dari validasi ahli materi dan validasi ahli media:

No.	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Ahli Materi	85,45%	Sangat Valid
2.	Ahli Media	74,44%	Valid
Rata-rata		79,945%	Valid

Tabel 4.6 Hasil Analisis Validator

2. Analisis Kemampuan Pemahaman Mengenal Peta

Analisis dari kemampuan memahami dalam penelitian ini yaitu diukur dengan *pre-test* dan *post test* yang dilakukan pada tanggal 5 Februari 2025. *Pre-test* ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal dalam memahami pembelajaran IPAS, sedangkan *post tes* adalah untuk mengetahui

peningkatan kemampuan memahami pembelajaran IPAS setelah menggunakan media jembatan lintas pulau. Analisis kemampuan memahami pembelajaran IPAS di ukur dengan menggunakan N-gain untuk mengetahui tingkat kemampuan memahami pembelajaran siswa dengan nilai *pre-test* dan *post tes*²

$$\text{N-Gain Score} = \frac{\text{Skor post tes} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor pretest}}$$

Skor N-Gain	Kriteria Normalized Gain
$0,00 \leq N - \text{Gain} \leq 0,30$	Rendah
$0,30 \leq N - \text{Gain} \leq 0,70$	Sedang
$N - \text{Gain} \leq 0,70$	Tinggi

Tabel 4.7 Kriteria Normalis Gain

Presentase (%)	Tafsiran
≤ 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
65-75	Cukup Efektif

² Ettik Arifah, Peningkatan Kemampuan Memahami Pebelajaran IPAS Siswa Kelas IV MI Takhasus Darul Ulum Semarang, (Semarang: 5 Januari 2025)

≥ 76	Efektif
-----------	---------

Tabel 4.8 Kategori Tafsiran Efektivitas N – Gain Score

Berikut adalah data pre-test dan post tes kelas IV MI Takhassus Darul Ulum Semarang menggunakan skor N-Gain:

No.	Responden	Pre Test	Post Test	Post test – pre test	Skor ideal (100) – pre test	N – Gain score	N – Gain Score Pereent
1.	Arshaka Azharuddin H.	35	50	15	65	0,23	23
2.	Aura Safa Salsabila	30	35	5	70	0,07	7
3.	Avrida Prahita P.	40	80	40	60	0,66	66
4.	Faqih Abdullah	45	75	30	55	0,54	54
5.	Ghifara Al Awwab	15	50	35	85	0,41	41
6.	Haidar Bintang G.	25	95	70	75	0,93	93

7.	Maulana Zayyan H.	30	75	45	70	0,64	64
8.	Muhamma d Quthbi	30	35	5	70	0,07	7
9.	Naila Syifa Al Husna	50	85	35	50	0,7	70
10.	Neiro Dominic Avthan B.	25	80	55	75	0,73	73
11.	Rosyda Aulia Anjani	45	90	45	55	0,81	81
12.	Shakienna Azqiara Q.	40	95	55	60	0,91	91
13.	Yossy Makrim Abdul A.	35	90	55	65	0,84	84
14.	M. Afnan Habibie	50	85	35	50	0,7	70
	MEAN	35,3 5	72,8 5	37,5	64,64	0,58	59,20

Tabel 4.9 Hasil Analisis Data N-Gain

Tabel diatas menunjukkan 35,3% dari hasil *pre-test* dan 72,8% dari hasil *post-test* dengan rata-rata data yang di peroleh dari nilai N-Gain score yaitu 59,20% yang artinya bahwa proses pembelajaran serelah menggunakan media jembatan lintas pulau ini tuntas sehingga media jembatan lintas pulau ini dapat meningkatkan kemampuan memahami pembelajaran IPAS siswa kelas IV MI Takhasus Darul ULum Semarang.

Descriptive Statistics

	N	Minim um	Maxi mum	Mean	Std. Deviation
Ngain_sc ore	14	.07	.93	.5920	.29039
Ngain_P erson	14	7.14	93.33	59.20	29.03926
Valid N (listwise)	14				03

Tabel 4.10 Penghitungan N-Gain menggunakan SPSS

Nilai Mean dari N-Gain menunjukkan 59,20% dengan kategori normalisasi sedang dan kategori normalisasi efektivitas yang menunjukkan cukup efektif

3. Analisis Respon Siswa

Analisis respon siswa ini digunakan untuk mengetahui keefektifan media jembatan lintas pulau dalam proses pembelajaran. Respon

siswa ini dibuat menggunakan angket yang nantinya dibagi oleh peneliti kepada siswa setelah mengerjakan soal post-test. Berikut adalah tabel angket dari respon siswa yang dianalisis menggunakan skala likert:

No.	Indikator Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Saya senang belajar menggunakan media jembatan lintas pulau karena mudah digunakan				✓
2.	Saya senang belajar menggunakan media jembatan lintas pulau ini karena menambah semangat belajar.				✓
3.	Media jembatan lintas pulau ini menarik			✓	
4.	Saya senang belajar menggunakan media jembatan lintas pulau ini karena membantu memahami pembeajaran IPAS.				✓
5.	Saya senang belajar menggunakan media jembatan lintas pulau karena dapat membantu mengenal peta.				✓
6.	Media jembatan lintas pulau ini dapat dimainkan secara berkelompok			✓	

Tabel 4.11 Hasil Respon Siswa

Keterangan:

$$V\text{-ah} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{22}{24} \times 100\% \\ = 91,66\%$$

Hasil data diatas menunjukan bahwa media jembatan lintas pulau mampu meningkatkan kemampuan memahami pembelajaran IPAS siswa kelas IV MI Takhasus Darul Ulum Semarang. Hal ini juga di dukung wawancara perihal tanggapan siswa setelah belajara menggunakan media jembatan lintas pulau dengan lima (5) siswa kelas IV MI Takhasus Darul Ulum Semarang.

Informan AS pada tanggal 5 Januari 2025 menjelaskan dalam wawancara bahwa:

Dirinya tidak suka dengan mata pelajaran IPAS dikarenakan susah, tetapi setelah belajar menggunakan media jembatan lintas pulau dirinya merasa bahwa pelajaran IPAS tidak sesulit itu”³

Selain itu, informan MQ pada tanggal 5 Januari 2025 menjelaskan dalam wawancara bahwa:

³ Aura Safa S. Hasil Wawancara dengan Peneliti belajar dengan Menggunakan Media Jembatan Lintas Pulau. (Semarang: 5 Januari 2025)

Dirinya senang belajar menggunakan media jembatan lintas pulau karena dirinya merasakan saat proses pembelajaran tidak terlalu tegang dan membosankan”.⁴

Selain itu, informan MZH pada tanggal 5 Januari 2025 menjelaskan dalam wawancara bahwa:

Dirinya menjadi mudah memahami pelajaran IPAS materi mengenal Peta. Karena disisi lain selain belajar dirinya juga mengingat materi peta yang sudah ada di desain media jembatan lintas pulau”.⁵

Selain itu, informan SAQ pada tanggal 5 Januari 2025 menjelaskan dalam wawancara bahwa:

Dirinya menyatakan bahwa dengan media jembatan lintas pulau dapat meningkatkan minat belajar karena adanya diskusi yang menantang antar kelompok.⁶

Selain itu, informan YMAA pada tanggal 5 Januari 2025 menjelaskan dalam wawancara bahwa:

Dirinya harus bekerjasama dalam kelompok untuk menjawab kartu pulau yang berisi pertanyaan secara

⁴ Muhammad Qutbhi. Hasil Wawancara dengan Peneliti belajar dengan Menggunakan Media Jembatan Lintas Pulau. (Semarang: 5 Januari 2025)

⁵ Muhammad Zayyan. H. Hasil Wawancara dengan Peneliti belajar dengan Menggunakan Media Jembatan Lintas Pulau. (Semarang: 5 Januari 2025)

⁶ Shakiena Azqiara Q. Hasil Wawancara dengan Peneliti belajar dengan Menggunakan Media Jembatan Lintas Pulau. (Semarang: 5 Januari 2025)

kelompok sehingga melatih dirinya dalam memecahkan masalah dan melatih kesabaran.⁷

Sebagian siswa yang lainnya menyatakan bahwa dengan belajar menggunakan media pembelajaran siswa tidak membuat mereka mudah bosan selama proses pembelajaran dibandingkan dengan metode ceramah yang monoton.

C. Pembahasan

Pengembangan media jembatan lintas pulau sebagai peningkatan kemampuan memahami pembelajaran IPAS Siswa kelas IV MI Takhasus Darul Ulum Semarang . Penelitian ini merupakan penelitian R&D yang dimana penelitian ini mengembangkan sebuah produk. Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu tugas pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran⁸ Penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan 5 tahap yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Penelitian ini mengembangkan sebuah produk yaitu media jembatan lintas pulau yang dimana media ini adalah pengembangan dari media permainan ular tangga. Penelitian ini memberikan solusi dalam mengatasi kemampuan memahami pembelajaran, dengan di

⁷ Yossy Makrim A.A. Hasil Wawancara dengan Peneliti belajar dengan Menggunakan Media Jembatan Lintas Pulau. (Semarang: 5 Januari 2025)

⁸ Agi Ma'aruf Wijaya, dkk, "Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif", Jurnal Studi Pendidikan", (Vol. 12, No. 1, tahun, 2021), hlm.6

desain dalam media jembatan lintas pulau ini bukan hanya terdapat angka, tangga, dan ular tetapi dalam media jembatan lintas pulau ini memuat Pembelajaran IPAS materi mengenal peta. Media jembatan lintas pulau ini juga di desain dengan objek yang ada di dalam peta dengan dilengkapi sebuah pertanyaan seputar materi peta.

Terdapat peningkatan kemampuan memahami pembelajaran IPAS di kelas IV MI Takhasus Darul Ulum Semarang setelah menggunakan media jembatan lintas pulau. Dilihat dari hasil rata-rata nilai pre-test dan nilai post-test yang telah dilakukan oleh siswa Kelas IV MI Takhasus Darul Ulum Semarang yang dimana menunjukan hasil 35,3% untuk hasil nilai pre-test dan 72,8% untuk hasil nilai post-test.

Dapat disimpulkan bahwasannya media jembatan lintas pulau ini layak serta dapat meningkatkan kemampuan memahami pembelajaran IPAS materi mengenal peta.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media jembatan lintas pulau sebagai peningkatan kemampuan memahami pembeajaran IPAS Siswa kelas IV MI Takhasus Darul Ulum Semarang 2024/2025 dapat disimpulkan:

1. Proses Pengembangan media jembatan lintas pulau ini melibatkan perancangan dan implementasi. Media jembatan lintas pulau dikembangkan dengan ADDIE. Tahap Analisis peneliti melakukan analisis di kelas IV MI Takhasus Darul Ulum Semarang terkait proses pembelajaran dan analisis kurikulum yang telah digunakan, tahap perencanaan peneliti mendesain media yang akan di buat untuk proses pembelajaran, tahap pengembangan peneliti menggunakan tahap validasi yang terdiri dari validasi ahli materi dan validasi ahli media, tahap implementasi peneliti melakukan uji lapangan menggunakan media jembatan lintas pulau yang sudah dirancang dan di buat, dan yang terakhir tahap evaluasi yaitu hasil dari validasi materi, validasi media, respon siswa, soal pre test dan soal post test. Desain media jembatan lintas pulau dirancang menggunakan aplikasi *Canva* dengan semenarik mungkin dan dilengkapi dengan pembelajaran IPAS materi peta. Media jembatan lintas pulau ini

dilengkapi dengan kartu pertanyaan, desain yang ada pada peta sehingga dapat lebih mudah menangkap materi yang diajarkan.

2. Peneliti mengukur peningkatan memahami pembelajaran IPAS dengan soal pre-test dan post test. Hasil pre-test siswa kelas IV MI Takhasus Darul Ulum Semarang menunjukkan rata-rata 35,3% sedangkan hasil post tes menunjukkan rata-rata 72,8% dengan perolehan nilai N-Gain score yaitu 58,85% yang artinya bahwa dengan menggunakan media jembatan ini mampu meningkatkan siswa memahami pembelajaran IPAS siswa kelas IV MI Takhasus Darul Ulum Semarang.
3. Keberhasilan media jembatan lintas pulau ini ditutup dengan hasil respon siswa kelas IV MI Takhasus Darul Ulum Semarang dengan hasil 91,66% dengan kategori “sangat baik”, 85,45% untuk validasi ahli materi dengan kategori sangat valid dan 74,44% untuk validasi ahli media dengan kategori valid. Nilai rata-rata dari hasil uji validasi materi dan validasi ahli media menunjukkan 79,94% dengan kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa media jembatan lintas pulau ini layak digunakan.

B. SARAN

Produk media pembelajaran jembatan lintas pulau ini dapat dimanfaatkan sebagai media untuk mengajarkan siswa pelajaran IPAS materi mengenal peta. Dalam proses melakukan penelitian dan pengembangan media jembatan lintas pulau tentunya masih terdapat kekurangan yang perlu disempurnakan kepada penelitian dan

pengembangan berikutnya. Media jembatan lintas pulau ini membutuhkan penyempurna dalam segi desain dengan menambah inovasi baru lainnya yang lebih menarik untuk siswa. Harapan kedepannya penelitian dan pengembangan produk media jembatan lintas pulau semakin lebih baik dan menarik..

C. Daftar Kepustakaan

- Afandi, R. (2015). Pengembangan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Pembelajaran)*, 1(1), 77-89.
- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2), 209. <https://doi.org/10.30651/must.v4i2.3035>. Ahmad Suryadi, Teknologi dan Media Pembelajaran, (Jawa Barat: CV Jejak, 2020)
- Agi Ma'aruf Wijaya, dkk, "Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif", *Jurnal Studi Pendidikan*, (Vol. 12, No. 1, tahun, 2021), hlm.6
- Arikunto, S. (2010) *Metode Penelitian*. (Jakarta: Rineka Cipta), hlm. 211

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta. 2006), hlm. 175
- Ahmad Salim, Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Komptensi Memahami Usaha Persiapan Kemerdekaan Melalui Metode Pembelajaran Jigsaw Vagi Peserta Didik Kelas VIIIF, *Jurnal Pendidikan Djiwa Utma*, 2016, hlm 53.
- Ahmad Suryadi, Teknologi dan Media Pembelajaran, (Jawa Barat: CV Jejak, 2020), hlm. 13
- Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenamedia Group, 2019)
- Alamsyah Said, Andi Budimanjaya, *95 Strategi Belajar Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Dengan Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa* (Jakarta: prenamediagroup, 2016)
- Ali Mudlofir, dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inivotif* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2017)
- Anas Sudijono, Pengantar Evaluasi Pendidikan (Jakarta: Raja Grafindo Persada), tahun 2016, hlm. 50
- Arikunto, S. (2010) *Metode Penelitian*. (Jakarta: Rineka Cipta), hlm. 211
- Asep Kurniawan.” Metodologi Penelitian Pendidikan”, (Bandung:REMAJA ROSDAKARYA:2018), hlm.15.
- Asiah. N. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V pada

Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 8 (1), 9-10, 2021

Aura Safa S. Hasil Wawancara dengan Peneliti belajar dengan Menggunakan Media Jembatan Lintas Pulau. (Semarang: 5 Januari 2025)

Aziz, L., A. (2018). Pengebangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Materi Oprasi Hitung Pecahan Kelas V SDN 24 Cakranegara. *Jurnal Media Pendidikan Matematika*, 6(2), 96-103. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/mpm.v6i2.1689>

Branch, InstructionalDesign: The ADDIE Approach, hlm. 152. BSNP, Panduan Penyususnan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah. Depdiknas: Jakarta, 2012, Hlm. 38-39.

Dewiyanti, N. K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i1.13977>.

Dr. H.A. Zaki Mubarak, *desain kurikulum merdeka erarevolusi 4.0*, (Jakarta: Penyelarasan Aksara, 2022)7.

Ettik, Mahasiswi, Langkah-langkah Menggunakan Media Jembatan Lintas Pulau, (5 Desember 2024).

Ettik, Mahasiswi, Langkah-langkah Pembuatan Media Jembatan Lintas Pulau, (5 Desember 2024)

- Ghofur. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android Dalam Pembelajaran IPS. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 144–152. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1985>.
- Giri Wiarto, *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani* (Yogyakarta: Laksitas, 2016)
- Hadi Soekamto, *Perencanaan pembelajaran kurikulum merdeka*, (Jakarta : CV. Bayfa Cendekia, 2022), hlm. 100
- Halimatul Nadiyah, “*Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Sistem Saraf Manusia untuk Siswa Kelas XI IPA di SMA Sultan Agung Kecamatan Puger Kabupaten Jember*”, Skripsi dari Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan “(Jember: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Juni 2022), hlm. 1-291.
- Levie, W. H. and Lentz, R. 1982. *Effects of text illustrations: a review of research. Education and Technology Journal*, 30: 195-232.
- Lorin W,dkk. “Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen”, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar), Tahun, 2017, hlm. 105-114
- Mokkink, L. B., dkk. (2010) *The COSMIN checklist for assessing the methodological quality of studies on measurement properties*

- of health status measurement instruments: an international Delphistudy. Quality of Life Research, 19(4), 539-549.*
- Mufarrokah, dan Anisatul. *Strategi Belajar Mengajar*. (Yogyakarta: Teras, 2009), hlm. 110-111.
- Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. (Jakarta: Referensi, 2013), halm. 37-48
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Sinar Baru Alqnsindo, 2007)
- Nugrahani, R. (2007). Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1), 35-44.
- Nur Syifa Fitriana, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik”, *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, (Diakses Pada Tanggal 3 Desember 2019, Pukul 15:05).
- Oemar Hamalik, Kurikulum Dan Pembelajaran (Jakarta: Bumi Akasara, 2015)
- Op.Cit., Suryani, Setiawan, and Putria, Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya, hlm. 129.
- Paidi. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Biologi*. Yogyakarta: UNY Press

- Parni, "Pebelajaran IPS Di Sekolah Dasar," *Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi Dan Hubungan Internasional* 3, no. 2 (2020): 101.
- Prehanto, A., Aprily, N. M., Merliana, A., & Nurhazanah, M. (2021). Video Pembelajaran Interaktif-Animatif sebagai Media Pembelajaran IPS SD Kelas Tinggi di Masa Pandemi Covid 19. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(1), 32–38. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/33696/15360>.
- Putri dan Ramli, PENGEMBANGAN PERMAINAN SIMULASI UALAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB BELAJAR SISWA SMP, *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, (Vol. 1, No. 1, tahun 2016), hlm. 45
- Putri Zudha Ferryka, "Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar", *Jurnal Magistra* (Vol. 29, No. 100, tahun 2018), hlm. 1-10
- Rahmad, "Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Sekolah Dasar," *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2016): 70.
- R. Ibrahim, Nana Syaodih S, Perencanaan Pengajaran, (Rinika Cipta, Jakarta 2003
- Rifki Afandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS Disekolah Dasar", *Jinop (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* Vol.1, No. 1, (Mei, 2015)

- Rifki Fatihatul Karimah, suporwoko, dan Daru Wabyuningsih. “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Siswa SNP/Mts Kelas VIII.” *Jurnal Pendidikan Fisika.*” 2. 1. (2014), 6-10
- Rima Wati, Ega, *Ragam Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Kata Pena), hlm. 21
- Rivai, Prawiti dkk. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Menigkatkan Prestasi Belajar Siswa. Jurnal: Universitas Muhammadiyah Gresik. Vol.1, no.1. Hal 3-21
- Rivia Zulfa, “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Ular Tangga Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*”, Skripsi (Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2022), hlm. 1-299.
- Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (New York:Springer Science+Business Media, 2009), hlm. 2.
- Rosda, Tim Penulis, *Kamus Filsafat* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya), halm. 297
- Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik Dan Penilaian* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2015)
- Safitri dewi, *Modul Siswa IPAS* (Surakarta: teguh karya, 2006). hlm. 35
- Sari, dkk., *MODUL MEDIA PEMBELAJARAN*, (Bandung: Universitas Islam Negeri Sunan Agung Djati, 2019), hlm. 10
- Selly Anggun, “*Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan Flash Card Dalam Mengenal Kosakata Siswa*

Kelas I UPT SDN 68 Gresik”, Skripsi, (Gresik: Uiniversitas Islma Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023), hlm. 1-116.

Sinanti Mahtawari, “*Pengembangan Media Ular Tangga dalam Mengenal Angka Anak Usia 5-6*”, Skripsi (Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2021), hlm. 1-108.

Solekhah, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Bercerita Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Pada Materi Ekosiste. *Bioedu: Journal of Biology Education*, 2(1), 40-50.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, DanR&D*,(Bandung:Alfabeta, 2012) hlm. 140.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, DanR&D*,(Bandung:Alfabeta, 2013) hlm. 193-194.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm 407

Suharsimi Arikunto, “Pendekatan Penelitian”, (Jakarta:Rineka Cipta), tahun 1998, hlm. 244.

Suriyanti, Y., & Thoharudin, M. (2019). *Pemanfaatan Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru IPS Terpadu. JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 3(1), 117.
<https://doi.org/10.30595/jppm.v3i1.3507>.

Suwarto, *Pengembangan Tes Diagnostik dalam Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013)

Thania Rahmawati, “*Pengembangan Media Ular Tangga Pintar (UTAPI) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas IV-B Sekolah Dasar Islam*”, Skripsi dari Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan “(Jember: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Juni 2023), hlm. 1-132.

Ummi Arifah, Abdul Aziz Saefudin, “Menumbuhkembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Guided Discovery”, *Jurnal Pendidikan Matematik*, Vol 5 No 3, (2017)

Widiana, 1. W., dkk. (2019). Media Permainan Ular Tangga untuk Pengetahuan Ipa. *Journal of Education Technology*, 3((4)), 315-322.

Wulanyani, Ni Made Swasti. 2013. “Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan Melalui Permainan Ular Tangga”. *Jurnal Psikologi*. Volume 40,

Yanti, dkk, *PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA KELAS IISDN 12 TALIWANG*, (Vol. 6, No. 3, tahun. 2021), hlm. 513

Yaumi, Muhammad. 2017. "Ragam Media Pembelajaran: Dari Pemanfaatan Media Sederhana Ke Penggunaan Multi Media". Disajikan pada Seminar Nasional dan Workshop tentang Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Pengembangan Evaluasi Sistem Pembelajaran Berorientasi Multiple Intelligences, Pare-Pare, 30 Desember 2017

Zaki Mubarak, *desain kurikulum merdeka erarevolusi 4.0*, (Jakarta: Penyelarasan Aksara, 2022), hlm. 7.

Zeva Agustiya, ' Pengaruh Respon Peserta didik Tentang Proses Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Pada Materi Pembelajaran Ekonomi DI SMA Negeri 1 Wonoayu Kbupaten Sidoarjo". *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, (Vol. 5, No. 3, tahun 2017), hlm. 1-6

Zuhriyah Amifatuz, Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, (Vol. 3, No. 2, tahun 2020), hlm. 29

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN

Lampiran 1

SURAT PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fitk.walisongo.ac.id>**

Semarang, 25 Agustus 2024

Nomor : 3531/Un.10.3/J5/DA.04/08/2024
Lamp : -
Hal : **Penunjukan Pembimbing**

Kepada Yth
Ibu Hj. Zulaikhah, M.Ag., M.Pd.

Assalamu'alaikum Wr. Wb.
Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Ettik Arifah
NIM : 2103096114
Judul : Pengembangan Media Jembatan Lintas Pulau Sebagai Peningkatan Kemampuan Pemahaman Pembelajaran IPAS Kelas IV MI Takhassus Darul Ulum Semarang 2023/2024

Dan menunjuk Ibu : **Hj. Zulaikhah, M.Ag., M.Pd.** sebagai pembimbing

Demikian penunjukan pembimbing skripsi ini di sampaikan dan atas kerjasama yang diberikan kami ucupkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n Dekan
Mengetahui


Kristi Liani Purvanti, S.Si, M.Pd.
NIP. 198107182009122002

Tembusan :

1. Dosen Pembimbing
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip

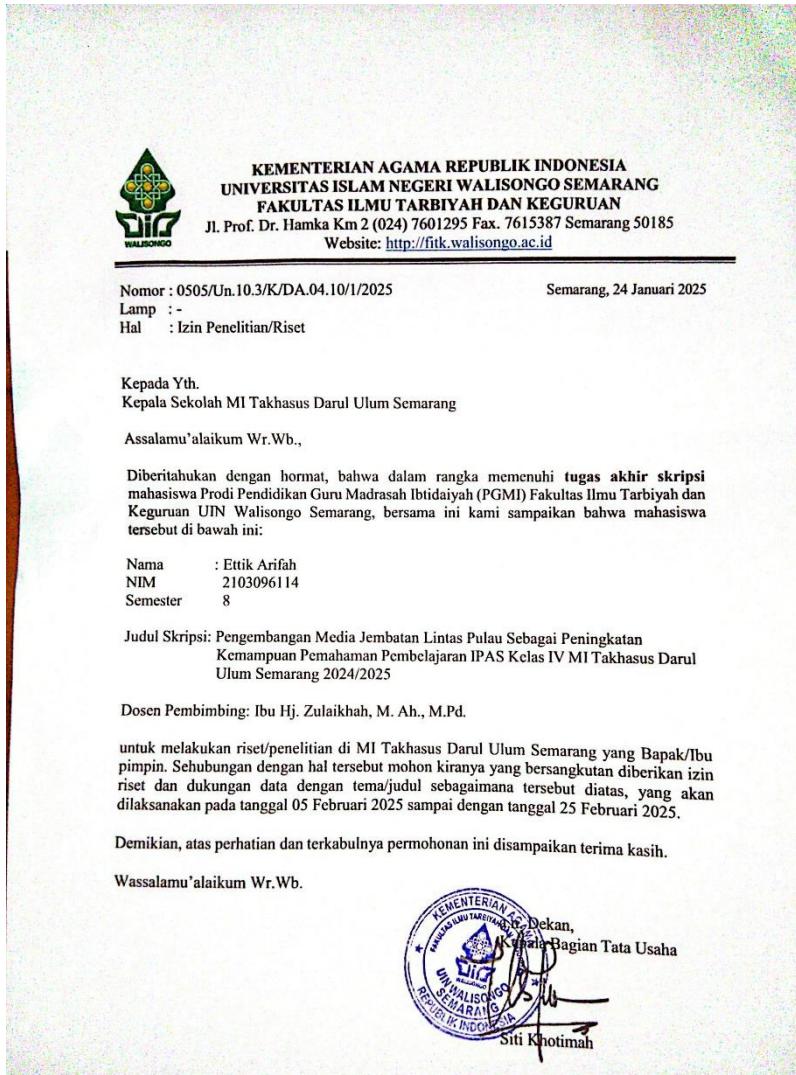
Lampiran 2

SURAT PENGESAHAN PROPOSAL

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jl. Prof. Dr. Hamka (kampus II) Ngaliyan Semarang Telp. 024-7601295 Fax. 7615387
PENGESAHAN PROPOSAL PENELITIAN	
Proposal penelitian skripsi yang ditulis oleh:	
Nama Lengkap	: Ettik Arifah
NIM	: 2103096114
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI)
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Jembatan Lintas Pulau Sebagai Peningkatan Kemampuan Pemahaman Pembelajaran IPAS Kelas IV MI Takhassus Darul Ulum Semarang 2024/2025
Telah disetujui dan dapat dijadikan dasar dalam melaksanakan penelitian untuk penulisan skripsi.	
Disahkan oleh:	
Pembimbing	: Hj. Zulaikhah, M.AG.,M.PD.
NIP	: 197601302005012001
Tanggal	: Kamis, 13 Februari 2025
Tanda tangan	: 

Lampiran 3

SURAT RISET



Lampiran 4

**SURAT KETERANGAN MI TAKHASUS DARUL ULUM
SEMARANG**



Lampiran 5

POIN-POIN WAWANCARA DENGAN GURU

Tujuan : Mengumpulkan data mengenai seberapa efektif media yang saat ini digunakan dan bagaimana media baru dapat berkontrinus dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Narasumber :

Hari/Tanggal :

Tempat :

1. Proses pelaksanaan pembelajaran di ruang kelas
 - a. Apakah terdapat tantangan dalam menyampaikan materi pembelajaran terhadap siswa?
 - b. Apa langkah yang bisa Ibu ambil untuk mengatasi tantangan tersebut?
 - c. Metode pembelajaran apa yang Ibu gunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPAS Kelas IV MI Takhassus Darul Ulum Semarang?
 - d. Media pembelajaran apakah yang sering Ibu gunakan dalam proses pembelajaran?
 - e. Apakah setiap proses pembelajaran selalu melibatkan penggunaan media pembelajaran?
 - f. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran siswa lebih memahami materi yang telah disampaikan oleh Ibu?

2. Media pembelajaran jembatan lintas pulau
 - a. Bagaimana tanggapan Ibu mengenai proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran?
 - b. Bagaimana tanggapan Ibu mengenai proses pembelajaran menggunakan pengembangan media jembatan lintas pulau?
 - c. Apa manfaat menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran?
 - d. Apakah menggunakan media pembelajaran efektif di terapkan di kelas IV MI Takhasus Darul Ulum Semarang dalam peningkatan kemampuan memahami materi pembelajaran IPAS?

Lampiran 6

HASIL WAWANCARA DENGAN GURU

Tujuan : Mengumpulkan data mengenai seberapa efektif media yang saat ini digunakan dan bagaimana media baru dapat berkontrinusi dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Narasumber : Uatadzah Vera

Hari/Tanggal : Rabu 5 Februari 2025

Tempat : Kelas IV MI Takhlas Darul Ulum Semarang

A. Proses Pelaksanaan pembelajaran di ruang kelas.

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah terdapat tantangan dalam menyampaikan materi pembelajaran terhadap siswa?	Untuk tantangannya mungkin kita harus menyesuaikan dengan karakter siswa yang aktif mulai dari karatersiswa yang suka bermain.
2.	Apa langkah yang bisa Ibu ambil untuk mengatasi tantangan tersebut?	Untuk mengatasi hal itu saya lebih mengaitkan dengan proses pembelajaran

3.	Metode pembelajaran apa yang Ibu gunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPAS Kelas IV MI Takhasus Darul Ulum Semarang?	Untuk metode dalam pembelajaran biasanya saya diskusi, tanya jawab, belajar dengan mengaitkan lagu-lagu. Saya biasanya mencari referensi di media sosial.
4.	Media pembelajaran apakah yang sering Ibu gunakan dalam proses pembelajaran?	Untuk media pembelajaran IPAS biasanya saya menggunakan <i>power point</i> , video pembelajaran dan game.
5.	Apakah setiap proses pembelajaran selalu melibatkan penggunaan media pembelajaran?	Tidak, karena saya mengajar biasanya mix kadang dengan media pembelajaran, terkadang diskusi, Tanya jawab jadi tidak selalu menggunakan media pembelajaran.
6.	Apakah dengan menggunakan media pembelajaran siswa	Iya, dengan media pembelajaran menjadikan siswa lebih aktif dan

	lebih memahami materi yang telah disampaikan oleh Ibu?	meningkatkan kemampuan memahami siswa jika media pembelajaran tersebut dikaitkan dengan materi yang diajarkan.
--	--	--

B. Media Pembelajaran Jembatan Lintas Pulau

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana tanggapan Ibu mengenai proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran?	Menurut saya belajar dengan media pembelajaran cukup efektif, karena dengan menggunakan media pembelajaran menjadikan siswa aktif apalagi dengan di berkelompok. Hal itu menjadikan siswa dapat berinteraksi, berdiskusi dengan teman nya.
2.	Bagaimana tanggapan Ibu mengenai proses	Sepenglihatan saya ketika mbknnya mengajar dengan

	pembelajaran menggunakan pengembangan media jembatan lintas pulau?	menggunakan media jembatan lintas pulau ini cukup menarik, saya melihat siswa sangat berantusias dalam belajar dan menjawab soal pertanyaan yang ada di media jembatan lintas pulau.
3.	Apakah menggunakan media pembelajaran efektif di terapkan di kelas IV MI Takhasus Darul Ulum Semarang dalam peningkatan kemampuan memahami materi pembelajaran IPAS?	Menurut saya efektif dan unik karena hal ini dapat membuat siswa berdiskusi dengan temannya, siswa dapat bermain dengan belajar, siswa dapat mengingat-ngiat materi dengan ilustrasi yang ada di media jembatan lintas pulau.

Lampiran 7

POIN-POIN WAWANCARA DENGAN SISWA

Tujuan : Mengumpulkan data mengenai seberapa efektif media yang saat ini digunakan dan bagaimana media baru dapat berkontrinus dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Narasumber :

Hari/Tanggal :

Tempat :

Siswa menggunakan media jebatan lintas pulau

1. Apakah anda menyukai materi pembelajaran IPAS?
2. Apakah anda mengalami tantangan atau kesulitan saat mempelajari materi IPAS?
3. Apakah metode pengajaran yang digunakan oleh guru mudah dipahami?
4. Apakah anda menikmati belajar sambil bermain?
5. Apakah media jembatan lintas pulau ini menarik bagi anda?
6. Jika Ibu guru mengajar menggabungkan media pembelajaran anda merasa lebih memahami materi yang telah disampaikan oleh Ibu guru?
7. Apakah anda tertarik belajar sambil bermain?

Lampiran 8

HASIL WAWANCARA DENGAN SISWA

Tujuan : Mengumpulkan data mengenai seberapa efektif media yang saat ini digunakan dan bagaimana media baru dapat berkontrinusi dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Narasumber : Aura

Hari/Tanggal : 5 Januari 2025

Tempat : Kelas IV MI Takhasus Darul Ulum Semarang

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah anda menyukai materi pembelajaran IPAS?	Tidak, saya tidak menyukai pelajaran IPAS
2.	Apakah anda mengalami tantangan atau kesulitan saat mempelajari materi IPAS?	Pelajaran IPAS sangat sulit dan banyak
3.	Apakah metode pengajaran media jembatan lintas pulau yang digunakan oleh guru mudah dipahami?	Iya, Sangat mudah
4.	Apakah anda menikmati belajar sambil bermain?	Ya, sangat menikmati
5.	Apakah media jembatan lintas pulau ini menarik bagi anda?	Ya, sangat menarik dan bagus

6.	<p>Jika Ibu guru mengajar menggubakan media pembelajaran anda merasa lebih memahami materi yang telah disampaikan oleh Ibu guru?</p>	<p>Ya, saya tidak suka pelajaran IPAS yang terlalu banyak tetapi dengan menggunakan media jembatan lintas pulau ini saya tertarik dan mudah memahami pembelajaran IPAS mengenal peta karena di media jembatan lintas pulau ini juga terdapat ilustrasi peta.</p>
7.	<p>Apakah anda tertarik belajar sambil bermain?</p>	<p>Ya, saya sangat tertarik dan antusias. Apalagi belajar dengan bermain dan berkelompok</p>

MODUL AJAR
IPAS KELAS IV MI TAKHASUS DARUL ULUM SEMARANG

A. INFORMASI UMUM

1. Identitas

Nama Penyusun	: Ettik Arifah
Nama Sekolah	: MI Takhasus Darul Ulum Semarang
Mata Pelajaran	: IPAS
Fase/Kelas	: B/4 (Empat)
Materi Pokok	: Peta
Alokasi Waktu	: 2 JP (2x35 Menit)

2. Kompetensi Awal

- a) Peserta didik mampu mengidentifikasi ragam bentang alam
- b) Peserta didik mampu mengaitkan letak kabupaten tempat tinggal dengan raga bentang alam.

3. Profil Pelajar Pancasila

- a) Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhhlak mulia
- b) Bergotong-royong
- c) Mandiri

4. Profil Pelajra Rahmatan lil`Alamin

- a) Ta`addub

- b) Qudwah
- c) Tasamuh

5. Sarana dan Prasarana

- a) Lks
- b) Materi ajar
- c) Alat tulis
- d) Papan tulis
- e) Spidol
- f) Soal *pre-test*

6. Target Siswa

- a) Fase B Kelas 4 MI Takhasus Darul Ulum Semarang
- b) Siswa regular/tipikal : umum. Tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar
- c) Siswa dengan capaian tinggi : mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir tingkat tinggi (*hots*), dan memiliki keterampilan memimpin.

7. Model Pembelajaran

Pembelajaran tatap muka dengan metode ceramah : diskusi, Tanya jawab, dan penugasan

B. KOMPETENSI INTI

8. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mengidentifikasi proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energy dalam kehidupan sehari-hari (contoh: energy kalor, listrik, bunyi, cahaya). Peserta didik memanfaatkan gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari, mendemonstrasikan berbagai jenis gaya dan pengaruh terhadap arah, gerak dan bentuk benda. Peserta didik mendeskripsikan terjadi siklus air dan kaitannya dengan upaya menjaga ketersediaan air.

Di akhir fase ini, peserta didik menjelaskan tugas. Peran, dan tanggung jawab sebagai warga sekolah serta mendeskripsikan bagaimana interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah. Peserta didik mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat.

Peserta didik mampu menunjukkan letak kabupaten/kota dan provinsi tempat tinggalnya pada peta konvensional/digital. Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keanekaragaman budaya, kearifan local dan upaya pelestariannya.

Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan local, sejarah (baik toko maupun priodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. Peserta

didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemostrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat/ memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.

9. Alur Tujuan Pembelajaran

- 6.1 Menjelaskan pengertian dan fungsi peta
- 6.2 Mengidentifikasi jenis-jenis peta
- 6.3 Menjelaskan unsur-unsur peta.

10. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menunjukkan letak kabupaten/kota dan provinsi tempat tinggalnya pada peta konvensional/digital

11. Pemahaman Bermakna

Dengan memahami cara membaca peta dan mengekstrak informasi yang ada di dalam peta maka dari itu diharapkan siswa dapat menggunakan keterampilan ini untuk menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari

12. Pertanyaan Pemantik

- a) Anak-anak, disini siapa yang sudah pernah menonton film Dora?
- b) Mengapa Dora selalu memanggil peta?
- c) Apa aja sih isi yang ada di dalam peta?

13. Kegiatan Pembelajaran

a) Kegiatan Awal

Orientasi

- 1) Siswa mengucapkan salam kepada guru
- 2) Siswa berdoa sebelum memulai pembelajaran dengan dipimpin oleh ketua kelas. **PPP**
- 3) Guru mengucapkan salam kepada siswa
- 4) Guru menanyakan kabar pagi hari kepada siswa
- 5) Guru mengecek kehadiran siswa
- 6) Guru mengecek kesiapan siswa dalam memulai pembelajaran

Apersepsi

- 7) Guru mengulai sedikit materi pada pertemuan sebelumnya. **4C (Communication)**
- 8) Guru memberikan apresepsi dan melakukan pertanyaan pemantik kepada siswa. **4C (Communication, Collaboration, Motivasi)**
 - Anak-anak, disini siapa yang sudah pernah menonton film Dora?
 - Mengapa Dora selalu memanggil peta?
 - Apa aja sih isi yang ada di dalam peta?
- 9) Guru mengajak siswa untuk melakukan *ice breaking*. **4C (Communication, Collaboration)**

10) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

4C(Communication, Collaboration)

b) Kegiatan Inti

Orientasi Siswa

1) Guru meminta peserta didik untuk membaca materi peta.

2) Setelah siswa selesai membaca materi peta, guru sedikit menjelaskan materi peta

3) Setelah menjelaskan materi peta, bertanya kepada siswa manakah yang belum di pahami.

4) Guru melakukan sesi Tanya jawab kepada siswa untuk memperdalam pengetahuan siswa. **4C(Communication, Collaboration)**

5) Setelah melakukan sesi Tanya jawab, guru memberikan soal *pre-test* kepada siswa.

6) Siswa mengerjakan soal *pre-test* yang diberikan guru kepada siswa

7) Guru membimbing jalannya siswa dalam mengerjakan soal *pre-test*.

c) Penutup

1) Guru dan siswa menyimpulkan kegiatan belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran

2) Guru menanyakan kepada siswa perihal pemahaman yang telah di pelajari.

- 3) Kegiatan pembelajaran ditutup dengan Do`a setelah belajar.
- 4) Guru dan siswa saling mengucap salam. PPP

14. Materi Peta

Terlampir

15. Soal pre-test

Terlampir.

16. Asesment/Penilaian

- 1) Asesmen Diagnostik :

Asesmen Diagnostik Non-Kognitif :

- a) Apa kegiatan yang kamu lakukan sebelum berangkat sekolah?
- b) Apakah setelah pulang sekolah kamu belajar?
- c) Siapa yang mengajarimu belajar ketika di rumah?

Asesmen Diagnostik Kognitif :

- a) Apa pengertian dari peta?
 - b) Apa saja jenis-jenis peta?
 - c) Apa unsur-unsur dari peta?
 - d) Apa fungsi peta?
- 2) Asesmen Sumatif : Soal pre-test

17. Rubik Penilaian

a) Penilaian Sikap

Aspek Sikap yang Dinilai	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Sikap Spiritual	Memenuhi kriteria sebagai berikut: Memberi salam sebelum dan sesudah pembelajaran. Berdoa dengan baik sesuai dengan kepercayaan. Menghormati perbedaan agama yang ada di sekitarnya.	Memenuhi 2 kriteria dari 3 kriteria yang telah ditentukan.	Memenuhi 1 kriteria dari 3 kriteria yang telah ditentukan	Tidak memenuhi kriteria yang telah ditentukan

Sikap Sosial	Memenuhi kriteria sebagai berikut: Mampu bekerja bersama kelompok dengan baik. Mampu bertanggung jawab terhadap tugas. Memiliki sikap disiplin terhadap tanggung jawab.	Memenuhi 2 kriteria dari 3 kriteria yang telah ditentukan.	Memenuhi 1 kriteria dari 3 kriteria yang telah ditentukan	Tidak memenuhi kriteria yang telah ditentukan
--------------	--	--	---	---

LEMBAR PENILAIAN SIKAP

Mata Pelajaran : IPAS

Kelas/Fase : 4 (Empat)/B

Materi : Peta

Indikator : Mendeskripsikan pengertian, jenis, dan fungsi peta.

No.	Nama Siswa	Sikap Spiritual				Sikap Sosial				Skor	Nilai
		4	3	2	1	4	3	2	1		
1.											
2.											
3.											
4.											
5.											
6.											
7.											
8.											
9.											
10.											
11.											
12.											
13.											
14.											

b) Penilaian Keterampilan

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Partisipasi dalam mengerjakan soal pre-test	Siswa berpartisipasi mengerjakan soal pre-test dengan semangat dari tahap awal hingga akhir tanpa mengganggu kelompok lain	Siswa sebagian besar mengikuti kegiatan mengerja-kan soal pre-test tanpa meng-ganggu teman yang lain	Siswa tidak mengikuti kegiatan mengerjakan soal pre-test secara keseluruhan dan juga tidak mengganggu teman lainnya	Siswa tidak mengerjakan soal pre-test secara keseluruh-an dan cenderung mengganggu teman lainnya yang sedang mengerjakan soal pre-test.

Pelaksanaan prosedur mengerjakan soal pre-test	Melaksanakan semua prosedur cara mengerjakan soal pre-test secara urut, lengkap dan benar	Melaksanakan semua prosedur cara mengerja secara urut, lengkap, tetapi terdapat beberapa yang kurang pas atau ke keliruan	Melaksanakan semua prosedur cara mengerjakan soal pre-test secara urut, lengkap, tetapi terdapat beberapa yang kurang pas atau ke keliruan	Hanya mengerjakan beberapa soal pre-test dan tidak mengerjakan sesuai ketentuan
--	---	---	--	---

LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN

Mata Pelajaran : IPAS

Kelas/Fase : 4 (Empat)/B

Materi : Peta

Indikator : Mendeskripsikan pengertian, jenis, dan fungsi peta.

No.	Nama Siswa	Partisipasi dalam mengerjakan soal pre-test				Pelaksanaan prosedur mengerjakan soal pre-test				Skor	Nilai
		4	3	2	1	4	3	2	1		
1.											
2.											
3.											
4.											
5.											
6.											
7.											
8.											
9.											
10.											
11.											

12.									
13.									
14.									
15									

Keterangan:

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

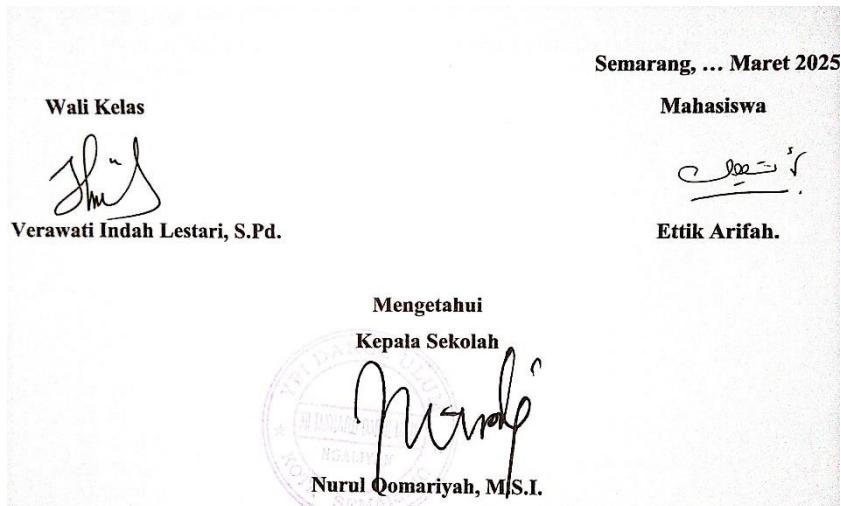
18. GLOSARIUM

- a) Skala : Perbandingan jarak antara jarak di peta dengan jarak yang sebenarnya
- b) Legenda : Keterangan yang penting yang memberikan penjelasan tentang simbol-simbol yang terdapat pada peta
- c) Inset : Peta kecil yang berfungsi memberikan tekanan atau penjelasan peta utama
- d) Orientasi : Petunjuk arah pada peta untuk menunjukkan posisi dan arah suatu wilayah atau titik.

19. SUMBER

Safitri dewi, *Modul Siswa IPAS* (Surakarta: teguh karya, 2006).

Hlm. 35



MODUL AJAR
IPAS KELAS IV MI TAKHASUS DARUL ULUM SEMARANG

A. INFORMASI UMUM

1. Identitas

Nama Penyusun : Ettik Arifah
Nama Sekolah : MI Takhlas Darul Ulum Semarang
Mata Pelajaran : IPAS
Fase/Kelas : B/4 (Empat)
Materi Pokok : Peta
Alokasi Waktu : 2 JP (2x35 Menit)

2. Kompetensi Awal

- a) Peserta didik mampu mengidentifikasi ragam bentang alam
- b) Peserta didik mampu mengaitkan letak kabupaten tempat tinggal dengan raga bentang alam.

3. Profil Pelajar Pancasila

- a) Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia
- b) Bergotong-royong
- c) Mandiri

4. Profil Pelajra Rahmatan lil` Alamin

- d) Ta`addub
- e) Qudwah
- f) Tasamuh

5. Sarana dan Prasarana

- a) Lks
- b) Materi ajar
- c) Alat tulis
- d) Papan tulis
- e) Spidol
- f) Soal *post-test*
- g) Media Jembatan Lintas Pulau
- h) Laptop

6. Target Siswa

- a) Fase B Kelas 4 MI Takhassus Darul Ulum Semarang
- b) Siswa regular/tipikal : umum. Tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar
- c) Siswa dengan capaian tinggi : mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir tingkat tinggi (*hots*), dan memiliki keterampilan memimpin.

7. Model Pembelajaran

- | | |
|--------|--|
| Model | : <i>Active Learnig</i> |
| Metode | : Ceramah, tanya jawab, diskusi kelompok |

B. KOMPETENSI INTI

8. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mengidentifikasi proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk enetgi dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energy dalam kehidupan sehari-hari (contoh: energy kalor, listrik, bunyi, cahaya). Peserta didik memanfaatkan gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari, mendemonstrasikan berbagai jenis gaya dan pengaruh terhadap arah, gerak dan bentuk benda. Peserta didik mendeskripsikan terjadi siklus air dan kaitannya dengan upaya menjaga ketersediaan air.

Di akhir fase ini, peserta didik menjelaskan tugas. Peran, dan tanggung jawab sebagai warga sekolah serta mendeskripsikan bagaimana interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah. Peserta didik mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat.

Peserta didik mampu menunjukkan letak kabupaten/kota dan provinsi tempat tinggalnya pada peta konvensional/digital. Peserta

didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keanekaragaman budaya, kearifan local dan upaya pelestariannya.

Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan local, sejarah (baik toko maupun priodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. Peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemostrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat/ memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.

9. Alur Tujuan Pembelajaran

- 6.1 Menjelaskan pengertian dan fungsi peta
- 6.2 Mengidentifikasi jenis-jenis peta
- 6.3 Menjelaskan unsur-unsur peta.

10. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menunjukan letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya pada peta konvensional/digital.

11. Pemahaman Bermakna

Dengan memahami cara membaca peta dan mengekstrak informasi yang ada di dalam peta maka dari itu diharapkan siswa dapat menggunakan keterampilan ini untuk menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari.

12. Pertanyaan Pemantik

- a) Anak-anak, disini siapa yang sudah pernah bermain ular tangga?

- b) Apakah anak-anak suka dengan permainan ular tangga?

13. Kegiatan Pembelajaran

a) Kegiatan Awal Orientasi

- 1) Siswa mengucapkan salam kepada guru
- 2) Siswa berdoa sebelum memulai pembelajaran dengan dipimpin oleh ketua kelas. **PPP**
- 3) Guru mengucapkan salam kepada siswa
- 4) Guru menanyakan kabar pagi hari kepada siswa
- 5) Guru mengecek kehadiran siswa
- 6) Guru mengecek kesiapan siswa dalam memulai pembelajaran **Apersepsi**
- 7) Guru mengulas sedikit materi pada pertemuan sebelumnya. **4C (Communication)**
- 8) Guru memberikan apresepsi dan melakukan pertanyaan pemandik kepada siswa. **4C(Communication, Collaboration, Motivasi)**
 - Anak-anak, disini siapa yang sudah pernah bermain ular tangga?
 - Apakah anak-anak suka dengan permainan ular tangga?
- 9) Guru mengajak siswa untuk melakukan *ice breaking*.
4C(Communication, Collaboration)
- 10) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
4C(Communication, Collaboration)

b) Kegiatan Inti

Orientasi Siswa

- 11) Guru mengulas materi yang sudah diajarkan pada pertemuan sebelumnya
- 12) Guru menanyakan kepada siswa terkait materi peta yang belum dipahami. **4C(Communication, Collaboration)**
- 13) Guru mengajak siswa untuk belajar dan bermain menggunakan media jembatan lintas pulau
- 14) Guru membagi kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 3-4 siswa.
- 15) Guru meminta siswa untuk bergabung dengan kelompoknya masing-masing. **4C(Communication, Collaboration)**
- 16) Guru menerangkan peraturan atau petunjuk cara bermainnya.
- 17) Siswa mendengarkan penjelasan yang di jelaskan kepada guru
- 18) Guru menanyakan kepada siswa perihal penjelasan cara bermain media jembatan lintas pulau.
4C(Communication, Collaboration)
- 19) Siswa bermain dan belajar menggunakan media jembatan lintas pulau.
- 20) Guru membimbing jalannya siswa dalam menggunakan media jembatan lintas pulau

- 21) Setelah bermain dan belajar guru memberikan soal post-tes kepada siswa
- 22) Siswa mengerjakan post-test yang diberikan guru.
- 23) Guru membimbing jalannya siswa dalam mengerjakan soal post-test.

c) Penutup

- 24) Guru dan siswa menyimpulkan kegiatan belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran
- 25) Guru menanyakan kepada siswa perihal pemahaman yang telah di pelajari.
- 26) Kegiatan pembelajaran ditutup dengan Do'a setelah belajar.
- 27) Guru dan siswa saling mengucap salam. **PPP**

14. Materi Peta

Terlampir

15. Soal Post-test

Terlampir.

16. Asesment/Penilaian

- a) Asesmen Diagnostik Non-Kognitif :
 - 1) Apa kegiatan yang kamu lakukan sebelum berangkat sekolah?
 - 2) Apakah setelah pulang sekolah kamu belajar?
 - 3) Siapa yang mengajarimu belajar ketika di rumah?
- b) Asesmen Diagnostik Kognitif :
 - 1) Apa pengertian dari peta?
 - 2) Apa saja jenis-jenis peta?

- 3) Apa unsur-unsur dari peta?
- 4) Apa fungsi peta?
- c) Asesmen Formatif : bermain dan belajar menggunakan media jembatan lintas pulau
- d) Asesmen Sumatif : Soal post-test

17. Rubik Penilaian

- a) Penilaian Sikap

Aspek Sikap yang Dinilai	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Sikap Spiritual	Memenuhi kriteria sebagai berikut: Memberi salam sebelum dan sesudah pembelajaran. Berdoa dengan baik	Memenuhi 2 kriteria dari 3 kriteria yang telah ditentukan.	Memenuhi 1 kriteria dari 3 kriteria yang telah ditentukan	Tidak memenuhi kriteria yang telah ditentukan

	<p>sesuai dengan kepercayaan. Menghormati perbedaan agama yang ada di sekitarnya.</p>			
Sikap Sosial	<p>Memenuhi kriteria sebagai berikut:</p> <p>Mampu bekerja bersama kelompok dengan baik.</p> <p>Mampu bertanggung jawab terhadap tugas.</p> <p>Memiliki sikap disiplin</p>	<p>Memenuhi 2 kriteria dari 3 kriteria yang telah ditentukan.</p>	<p>Memenuhi 1 kriteria dari 3 kriteria yang telah ditentukan</p>	<p>Tidak memenuhi kriteria yang telah ditentukan</p>

	terhadap tanggung jawab.			
--	--------------------------------	--	--	--

LEMBAR PENILAIAN SIKAP

Mata Pelajaran : IPAS

Kelas/Fase : 4 (Empat)/B

Materi : Peta

Indikator : Mendeskripsikan pengertian, jenis, dan fungsi peta.

No.	Nama Siswa	Sikap Spiritual				Sikap Sosial				Skor	Nilai
		4	3	2	1	4	3	2	1		
1.											
2.											
3.											
4.											
5.											
6.											
7.											
8.											
9.											
10.											
11.											
12.											
13.											

14.									
15									

b) Penilaian Keterampilan

Aspek Keterampilan	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Partisipasi dalam mengerjakan soal pre-test	Siswa berpartisipasi mengerjakan soal pre-test dengan semangat dari tahap awal hingga akhir tanpa mengganggu kelompok lain	Siswa sebagian besar mengikuti kegiatan mengerjakan soal pre-test tanpa mengganggu teman yang lain	Siswa tidak mengikuti kegiatan mengerjakan soal pre-test secara keseluruhan dan juga tidak mengganggu teman lainnya yang sedang mengerjakan	Siswa tidak mengerjakan soal pre-test secara keseluruhan dan cenderung mengganggu teman lainnya yang sedang mengerjakan

				an soal pre-test.
Pelaksanaan prosedur mengerjakan soal pre-test	Melaksanakan semua prosedur mengerjakan soal pre-test secara urut, lengkap dan benar	Melaksanakan semua prosedur mengerjakan soal pre-test secara urut, lengkap, tetapi terdapat beberapa yang kurang pas atau kekeluaran	Melaksanakan semua prosedur mengerjakan soal pre-test secara urut, lengkap, tetapi terdapat beberapa yang kurang pas atau kekeluaran	Hanya mengerjakan beberapa soal pre-test dan tidak mengerjakan sesuai ketentuan
Penggunaan Media Jembatan Lintas Pulau	Menggunakan media secara teratur serta di	Menggunakan media jembatan lintas pulau secara	Menggunakan media jembatan lintas pulau tetapi	Tidak menggunakan media jembatan lintas

	<p> lakukan dengan benar dalam bermain </p>	<p> teratur namun masih terdapat kekeliruan dalam bermain jembatan lintas pulau </p>	<p> hanya setengahny a saja </p>	<p> pulau dan menggang gu temannya. </p>
--	---	--	--	---

LEMBAR PENILAIAN SIKAP

Mata Pelajaran : IPAS

Kelas/Fase : 4 (Empat)/B

Materi : Peta

Indikator : Mendeskripsikan pengertian, jenis, dan fungsi peta.

No.	Na ma Sis wa	Partisipasi dalam mengerjakan soal pre-test				Pelaksanaan prosedur mengerjakan soal pre-test				Penggunaan Media Jembatan Lintas Pulau				Sko r	Nil ai	
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			
1.																
2.																
3.																
4.																
5.																
6.																
7.																
8.																
9.																
10.																

11.									
12.									
13.									
14.									
15									

Keterangan:

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

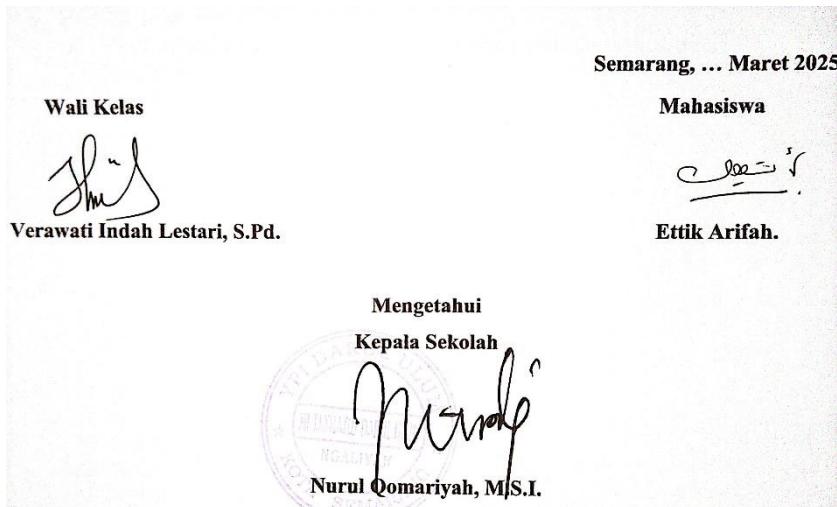
18. GLOSARIUM

- e) Skala : Perbandingan jarak antara jarak di peta dengan jarak yang sebenarnya
- f) Legenda : Keterangan yang penting yang memberikan penjelasan tentang simbol yang terdapat pada peta
- g) Inset : Peta kecil yang berfungsi memberikan tekanan atau penjelasan peta utama
- h) Orientasi : Petunjuk arah pada peta untuk menunjukkan posisi dan arah suatu wilayah atau titik.

19. SUMBER

Safitri dewi, *Modul Siswa IPAS* (Surakarta: teguh karya, 2006).

Hlm. 35



Lampiran 11

**KISI-KISI PRE-TEST DAN POST-TEST
PEMBELAJARAN IPAS MATERI PETA**

Materi Pembelajaran : IPAS

Materi Pokok : Peta

Kelas/Semester : IV/II

Capaian Pembelajaran (CP)	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)
<p>Peserta didik mengidentifikasi proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari (contoh: energi kalor, listrik, bunyi, cahaya).</p> <p>Peserta didik memanfaatkan gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari, mendemonstrasikan berbagai</p>	<p>6.1 Menjelaskan Pengertian dan fungsi peta.</p> <p>6.2 Mengidentifikasi jenis-jenis peta.</p> <p>6.3 Menjelaskan unsur-unsur peta.</p>

<p>jenis gaya dan pengaruh terhadap arah, gerak dan bentuk benda. Peserta didik mendeskripsikan terjadi siklus air dan kaitannya dengan upaya menjaga ketersediaan air. Di akhir fase ini, peserta didik menjelaskan tugas, Peran, dan tanggung jawab sebagai warga sekolah serta mendeskripsikan bagaimana interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah. Peserta didik</p>	
--	--

Lampiran 12

SOAL PRE-TEST DAN POST-TEST
PEMBELAJARAN IPAS MATERI PETA

Nama :

Kelas :

Hari/Tanggal :

Mata Pelajaran :

Kelas/Semester :

Berilah tanda (x) pada pertanyaan di bawah ini dengan memilih salah satu jawaban a, b, c, atau d dengan benar!

1. Salah satu komponen peta yang berguna untuk memberikan gambaran umum tentang isi peta adalah....
 - a. Garis astronomis
 - b. Judul peta
 - c. Legenda peta
 - d. Inset peta
2. Peta yang ditunjukkan oleh gambar di atas termasuk jenis....
 - a. Peta khusus
 - b. Peta digital
 - c. Peta cetak



- d. Peta timbul
3. Andi melihat tanda segitiga hitam besar pada peta. Andi tidak tahu tanda tersebut. Untuk mengetahuinya maka Andi harus membuka...
- Tahun pembuatan peta
 - Skala peta
 - Simbol Peta
 - Legenda
4. Peta yang menggambarkan seluruh kenampakan permukaan bumi disebut peta....
- Negara
 - Pribadi
 - Khusus
 - Umum
5. Warna apa yang digunakan untuk menunjukkan daerah yang memiliki ketinggian antara 200-400 m diatas permukaan laut....
- Hijau muda
- b. Cokelat muda
- c. Kuning
- d. Biru
6. Warna apa yang digunakan untuk menunjukkan daerah yang memiliki ketinggian antara 500-1.000 m di atas permukaan laut...
- Coklat muda
 - Hijau muda
 - Kuning
 - Biru
7. Apa yang dimaksud dengan peta....
- Alat navigasi untuk penerbangan pesawat
 - Model planetarium
 - Representasi visual dari permukaan Mars
 - Gambaran permukaan bumi yang ditampilkan pada bidang datar dengan skala tertentu

8. Apa yang membedakan tema tematik dengan peta umum....
- Peta tematik hanya digunakan untuk keperluan pariwisata
 - Peta tematik menampilkan informasi kenampakan tertentu sesuai dengan tema yang ingin disampaikan
 - Peta tematik hanya menampilkan informasi umum tentang kenampakan bumi
 - Peta tematik tidak menggunakan symbol
9. Simbol pada peta yang menunjukkan lokasi Ibu Kota Negara adalah...
- Persegi warna merah
 - Segitiga warna hitam
 - Segitiga warna merah
 - Gambar pesawat
10. Garis yang berwarna merah pada peta menunjukkan....
- Jalan kereta api
 - Jalan utama
 - Jalan biasa
 - Batas Provinsi
11. Berikut adalah fungsionalitas dari peta, kecuali....
- Menyimpulkan data atau informasi geografis
 - Menentukan arah serta jarak suatu tempat
 - Menunjukkan rotasi bumi
 - Menunjukkan lokasi tertentu di permukaan bumi
12. Perbandingan jarak pada peta dengan keadaan yang sebenarnya, disebut....
- Bujur
 - Skala
 - Peta
 - Denah

13. Fungsi tahun pembuatanpeta pada sebuah peta adalah....
- Melengkapi isi peta
 - Memberikan ciri khusus pada peta
 - Mengetahui kemutakhiran data
 - Melengkapi persyaratan peta
14. Yang penting dalam peta yang menunjukkan arah adalah....
- Legenda
 - Skala
 - Kompas
 - Simbol
15. Arah Timur dalam sebuah peta selalu menunjuk kearah...
- Bawah
 - Kanan
 - Kiri
 - Atas
16. Arah Barat dalam sebuah peta selalu menunjuk kearah....
- Kanan
 - Kiri
 - Atas
 - Bawah
17. Arah Selatan dalam sebuah peta selalu menunjuk kearah....
- Atas
 - Bawah
 - Kiri
 - Kanan
18. Simbol garus putus-putus pada peta biasanya menunjukan....
- Jalan utama
 - Jalan kereta api
 - Gunung
 - Hutan
19. Simbol berbentuk pesawat biasanya digunakan untuk menunjukan....

- a. Pelabuhan
 - b. Bandara
 - c. Gunung
 - d. Hutan
- a. Segitiga warna merah
 - b. Segitiga warna hijau
 - c. Segitiga warna hitam
 - d. Segitiga warna cokelat
20. Apa warna yang digunakan
untuk menunjukan gunung
api....

Lampiran 13

**KUNCI JAWABAN *PRE-TEST DAN POST-TEST*
PEMBELAJARAN IPAS MATERI PETA**

No. Soal	Jawaban	No. Soal	Jawaban
1.	C	11.	B
2.	B	12.	B
3.	D	13.	C
4.	D	14.	C
5.	A	15.	B
6.	C	16.	B
7.	D	17.	B
8.	B	18.	B
9.	A	19.	B
10.	B	20.	A

Lampiran 14

HASIL ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

V

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI
MEDIA JEMBATAN LINTAS PULAU

Judul : Pengembangan Media Jembatan Lintas PulauSebagai Peningkatan Kemampuan Memahami Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV MI Takhassus Darul Ulum Semarang 2024/2025

Mata pelajaran/materi : IPAS/Peta

Kelas : IV (Empat)

Peneliti : Etiik Arifah

NIM : 2103096114

Validator : Muhammad Rofiq, M.Pd

Instansi : Universitas Islam Negeri Waturomo Semarang

Hari/Tanggal : Senin, 13 Januari 2025

A. PENGANTAR
Lembar validasi ini bertujuan untuk mendapatkan pandangan Bapak/Ibu mengenai pengembangan media pembelajaran berupa media Jembatan Lintas Pulau yang berkaitan dengan pembelajaran IPAS Materi Peta untuk siswa Kelas IV MI Takhassus Darul Ulum Semarang. Masukan, kritik, saran, Penilaian, serta komentar Bapak/Ibu akan sangat membantu dalam menentukan kualitas materi tersebut. Dengan demikian peneliti dapat melakukan perbaikan pada material agar sesuai dengan harapan anda. Peneliti ucapkan terima kasih atas kesedian Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK PENGISIAN

- untuk memberikan tanggapan dalam setiap pertanyaan dalam kuesioner ini dengan menandai(√) pada kolom yang sesuai.
- Kategori skala:
5 : Sangat Baik
4 : Baik
3 : Cukup
2 : Kurang
1 : Sangat Kurang
- Silahkan tulis komentar atau saran Bapak/Ibu pada kolom yang telah disediakan.

C. KISI-KISI LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

Kriteria	Indikator
Aspek Kurikulum	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian materi dengan CP dan ATP 2. Kesesuaian materi 3. Mengunggah rasa ingin tahu 4. Mendorong pemahaman siswa
Penyajian Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik penyajian materi 2. Kesesuaian materi 3. Kesesuaian konsep materi 4. Penyajian pembelajaran
Evaluasi	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran

D. INDIKATOR PENILAIAN AHLI MATERI

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Sekor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kurikulum	1. Materi yang di sampaikan mencakup materi yang terkandung dalam kurikulum merdeka				✓	
	2. Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)			✓		
	3. Kesesuaian materi dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)		✓			
	4. Kesesuaian materi dengan konsep pembelajaran			✓		
Penyajian Materi	5. Kejelasan materi				✓	
	6. Kemudahan memahami materi			✓		
	7. Kesesuaian materi			✓		
	8. Materi mudah di pahami siswa		✓			
	9. Bahasa yang disajikan dalam materi mudah di pahami siswa			✓		
	10. Kesesuaian materi dengan media pembelajaran yang digunakan siswa			✓		
	11. Penyampaian materi melibatkan partisipasi siswa				✓	
	12. Soal-soal yang di sajikan mampu mendorong rasa ingin tahu siswa				✓	
	13. Soal-soal yang di sajikan mudah dipahami siswa			✓		
	14. Memberikan pengalaman langsung kepada siswa				✓	
	15. Evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
	16. Keruntutan penyajian materi				✓	
	17. Soal evaluasi yang di sajikan sesuai dengan konsep pembelajaran				✓	
	18. Soal evaluasi yang disajikan mampu meningkatkan kepahaman siswa			✓		
Evaluasi						

E. KEBENARAN MATERI

1. Apabila terjadi kesalahan pada materi mohon untuk dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom (1) yang terdapat dibawah ini.
2. Mohon untuk menuliskan jenis kesalahan dalam kolom (2) dibawah ini.
3. Mohon berikan saran dan perbaikan dalam kolom (3) dibawah ini.

Bagian Kesalahan	Jenis kesalahan	Saran dan Perbaikan

F. KRITIK DAN SARAN

.....
.....
.....

G. KESIMPULAN

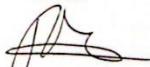
Pembelajaran IPAS materi Peta ini dinyatakan:

1. Layak untuk di uji cobakan tanpa revisi
- Layak untuk di uji cobakan dengan revisi yang sudah disarankan
3. Tidak layan untuk di uji cobakan

*) Lingkari pada nomor dibawah ini sesuai dengan kesimpulan Ahli Materi

Semarang, 12 Januari 2025

Validator



Muhammad Rofiq, M.Pd.
NIP.199101152019031013

Lampiran 15

HASIL ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

U

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul :Pegembangan Media Jembatan Lintas PulauSebagai Peningkatan Kemampuan Memahami Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV MI Takhasus Darul Ulum Semarang 2024/2025

Mata pelajaran/materi : IPAS/Peta

Kelas : IV (Empat)

Peneliti : Ettik Arifah

NIM : 2103096114

Validator : Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I

Instansi : Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

Hari/Tanggal : Selasa, 21 Januari 2025

A. PENGANTAR
Lembar validasi ini bertujuan untuk mendapatkan pandangan Bapak/Ibu mengenai pengembangan media pembelajaran berupa media Jembatan Lintas Pulau yang berkaitan dengan pembelajaran IPAS Materi Peta untuk siswa Kelas IV MI Takhasus Darul Ulum Semarang. Masukan, kritik, saran, Penilaian, serta komentar Bapak/Ibu akan sangat membantu dalam menentukan kualitas Media Jembatan Lintas Pulau. Dengan demikian peneliti dapat melakukan perbaikan pada material agar sesuai dengan harapan anda. Peneliti ucapkan terima kasih atas kesedianya Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. untuk memberikan tanggapan dalam setiap pertanyaan dalam kuesioner ini dengan menandai(√) pada kolom yang sesuai.
2. Kategori skala:
1 : Sangat Kurang
2 : kurang
3 : Cukup
4 : Baik
5 : Sangat Baik
3. Silahkan tulis komentar atau saran Bapak/Ibu pada kolom yang telah disediakan.

C. KISI-KISI LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA

Kriteria		Indikator				
Aspek Desain		Keserasian desain media jembatan lintas pulau				
Aspek Rekayasa Media Jembatan Lintas Pulau		Ketepatan Media Jembatan Lintas Pulau pada materi peta				

D. INDIKATOR LEMBAR PENILAIAN VALIDATOR

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Desain Media Jembatan Lintas Pulau	1. Pendapat Bapak, bagaimana kerapian desain media jembatan lintas pulau ini?			✓		
	2. Pendapat Bapak, bagaimana keserasian warna pada media jembatan lintas pulau ini				✓	
	3. Pendapat Bapak, apakah desain media jembatan lintas pulau ini sudah menarik untuk digunakan.				✓	
	4. Pendapat Bapak, apakah desain media jembatan lintas pulau ini dapat mempermudah siswa dalam mengakses media jembatan lintas pulau.			✓		
	5. Pendapat Bapak, sudahkah sesuai proposi gambar yang ditampilkan pada media jembatan lintas pulau ini			✓		
	6. Pendapat Bapak, apakah media jembatan lintas pulau ini mudah digunakan				✓	
	7. Pendapat Bapak, apakah media jembatan lintas pulau ini praktis untuk dibawa kemana-mana dan mudah untuk dipindahkan				✓	
Aspek Rekayasa Media Jembatan Lintas Pulau	8. Pendapat Bapak, apakah penggunaan bahasa yang digunakan dalam media jembatan lintas pulau ini mudah dipahami				✓	
	9. Pendapat Bapak, apakah ukuran huruf pada media jembatan lintas pulau ini jelas dan mudah di baca.			✓		
	10. Pendapat Bapak, apakah pertanyaan serta petunjuk permainan media jembatan lintas pulau sudah jelas dan mudah dipahami.				✓	
	11. Pendapat Bapak, apakah sudah sesuai desain media jembatan lintas pulau dengan materi pembelajaran.				✓	

*身のまわりの
身のまわりの
身のまわりの
身のまわりの
身のまわりの*

*身のまわりの
身のまわりの
身のまわりの
身のまわりの
身のまわりの*

A. KEBENARAN MEDIA

1. Apabila terjadi kesalahan pada media jembatan lintas pulau ini mohon untuk dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom (1) yang terdapat dibawah ini.
2. Mohon untuk menuliskan jenis kesalahan dalam kolom (2) dibawah ini.
3. Mohon berikan saran dan perbaikan dalam kolom (3) dibawah ini.

Bagian Kesalahan	Jenis kesalahan	Saran dan Perbaikan

B. KRITIK DAN SARAN

*Perbaikan penulisan warna, ukuran, dan letak objek.
Atas agar lebih teratur, teknis, dan mudah digunakan.*

C. KESIMPULAN

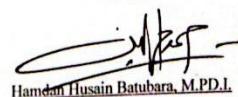
Media Jembatan Lintas Pulau ini dinyatakan:

1. Layak untuk di uji cobakan tanpa revisi
- 2 Layak untuk di uji cobakan dengan revisi yang sudah disarankan
3. Tidak layan untuk di uji cobakan

*) Lingkari pada nomor dibawah ini sesuai dengan kesimpulan Ahli Media

Semarang, 21 Januari 2025

Validator


Hamem Husain Batubara, M.PD.I.

NIP.198908222019031014

Lampiran 16

HASIL SOAL PRE TEST DAN POST TEST

A. Hasil Soal *Pre Test*

SOAL PRE-TEST DAN POST-TEST
PEMBELAJARAN IPAS MATERI PETA

10

Nama : ...

Kelas : ...

Hari/Tanggal : ...

Mata Pelajaran : ...

Kelas/Semester : ...

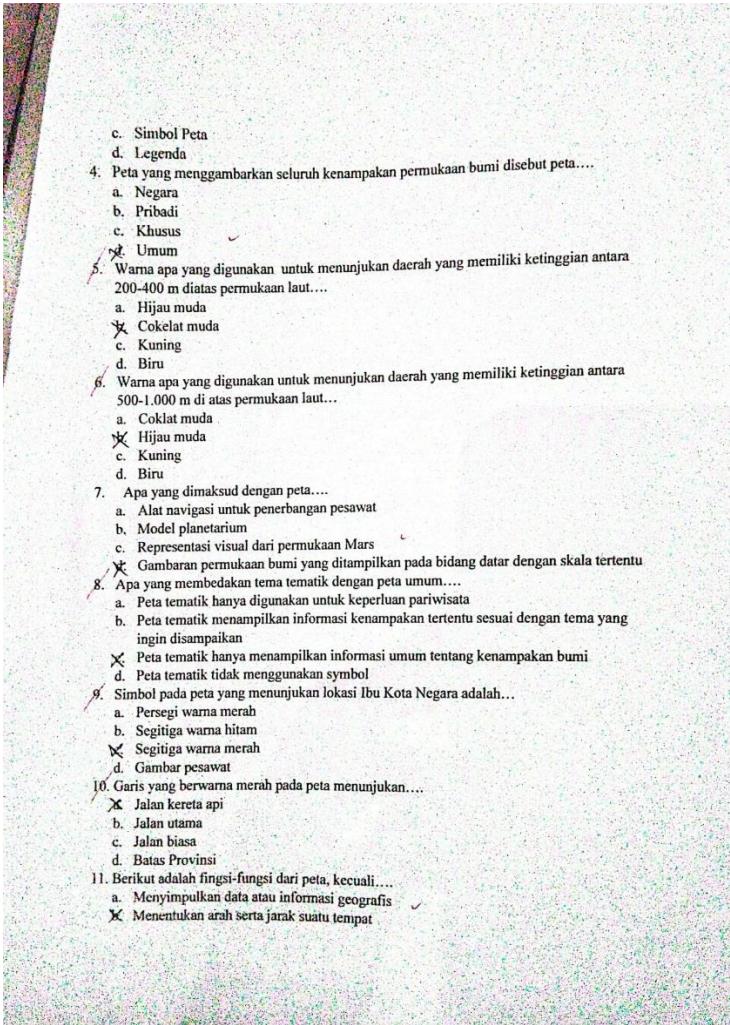
Berilah tanda (x) pada pertanyaan di bawah ini dengan memilih salah satu jawaban a, b, c, atau d dengan benar!

✓ 1. Salah satu komponen peta yang berguna untuk memberikan gambaran umum tentang isi peta adalah....
a. Garis astronomis
b. Judul peta
c. Legenda peta
☒ d. Inset peta

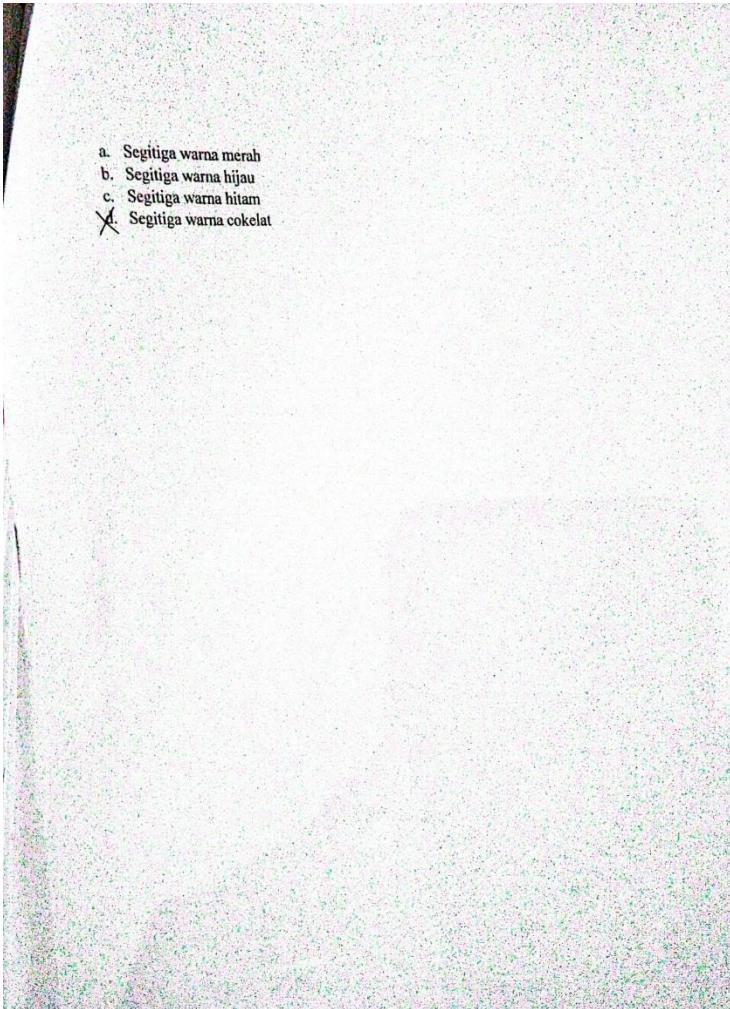


2. Peta yang ditunjukkan oleh gambar di atas termasuk jenis....
a. Peta khusus
☒ b. Peta digital ✓
c. Peta cetak
d. Peta timbul

✓ 3. Andi melihat tanda segitiga hitam besar pada peta. Andi tidak tahu tanda tersebut. Untuk mengetahuinya maka Andi harus membuka...
a. Tahan pembuatan peta
☒ b. Skala peta

- 
3. c. Simbol Peta
d. Legenda
4. Peta yang menggambarkan seluruh kenampakan permukaan bumi disebut peta....
a. Negara
b. Pribadi
c. Khusus
X d. Umum
5. Warna apa yang digunakan untuk menunjukkan daerah yang memiliki ketinggian antara 200-400 m di atas permukaan laut....
a. Hijau muda
X b. Cokelat muda
c. Kuning
d. Biru
6. Warna apa yang digunakan untuk menunjukkan daerah yang memiliki ketinggian antara 500-1.000 m di atas permukaan laut....
a. Coklat muda
X b. Hijau muda
c. Kuning
d. Biru
7. Apa yang dimaksud dengan peta....
a. Alat navigasi untuk penerbangan pesawat
b. Model planetarium
c. Representasi visual dari permukaan Mars
X d. Gambaran permukaan bumi yang ditampilkan pada bidang datar dengan skala tertentu
8. Apa yang membedakan tema tematik dengan peta umum....
a. Peta tematik hanya digunakan untuk keperluan pariwisata
b. Peta tematik menampilkan informasi kenampakan tertentu sesuai dengan tema yang ingin disampaikan
X c. Peta tematik hanya menampilkan informasi umum tentang kenampakan bumi
d. Peta tematik tidak menggunakan simbol
9. Simbol pada peta yang menunjukkan lokasi Ibu Kota Negara adalah....
a. Persegi warna merah
b. Segitiga warna hitam
X c. Segitiga warna merah
d. Gambar pesawat
10. Garis yang berwarna merah pada peta menunjukkan....
X a. Jalan kereta api
b. Jalan utama
c. Jalan biasa
d. Batas Provinsi
11. Berikut adalah fungsi-fungsi dari peta, kecuali....
a. Menyimpulkan data atau informasi geografis
X b. Menentukan arah serta jarak suatu tempat

- c. Menunjukkan rotasi bumi
- d. Menunjukkan lokasi tertentu di permukaan bumi
12. Perbandingan jarak pada peta dengan keadaan yang sebenarnya, disebut....
- a. Bujur
- b. Skala
- c. Peta
- d. Denah
13. Fungsi tahun pembuatanpeta pada sebuah peta adalah....
- a. Melengkapi isi peta
- b. Memberikan ciri khusus pada peta
- c. Mengetahui kemuncakiran data
- d. Melengkapi persyaratan peta
14. Yang penting dalam peta yang menunjukkan arah adalah....
- a. Legenda
- b. Skala
- c. Kompas
- d. Simbol
15. Arah Timur dalam sebuah peta selalu menunjuk kearah...
- a. Bawah
- b. Kanan
- c. Kiri
- d. Atas
16. Arah Barat dalam sebuah peta selalu menunjuk kearah....
- a. Kanan
- b. Kiri
- c. Atas
- d. Bawah
17. Arah Selatan dalam sebuah peta selalu menunjuk kearah....
- a. Atas
- b. Bawah
- c. Kiri
- d. Kanan
18. Simbol garus putus-putus pada peta biasanya menunjukkan....
- a. Jalan utama
- b. Jalan kereta api
- c. Gunung
- d. Hutan
19. Simbol berbentuk pesawat biasanya digunakan untuk menunjukkan....
- a. Pelabuhan
- b. Bandara
- c. Gunung
- d. Hutan
20. Apa warna yang digunakan untuk menunjukkan gunung api....

- 
- a. Segitiga warna merah
 - b. Segitiga warna hijau
 - c. Segitiga warna hitam
 - d. Segitiga warna cokelat

B. Hasil Siswa Post Test

95

SOAL PRE-TEST DAN POST-TEST
PEMBELAJARAN IPAS MATERI PETA

Nama :
Kelas :
Hari/Tanggal :
Mata Pelajaran :
Kelas/Semester :

Berilah tanda (x) pada pertanyaan di bawah ini dengan memilih salah satu jawaban a, b, c, atau d dengan benar!

1. Salah satu komponen peta yang berguna untuk memberikan gambaran umum tentang isi peta adalah....

- a. Garis astronomis
- b. Judul peta
- c. Legenda peta
- d. Inset peta



2. Peta yang ditunjukkan oleh gambar di atas termasuk jenis....

- a. Peta khusus
- b. Peta digital
- c. Peta cetak
- d. Peta timbul

3. Andi melihat tanda segitiga hitam besar pada peta. Andi tidak tahu tanda tersebut. Untuk mengetahuinya maka Andi harus membuka....

- a. Tahun pembuatan peta
- b. Skala peta

- c. Simbol Peta
- d. Legenda
4. Peta yang menggambarkan seluruh kenampakan permukaan bumi disebut peta....
- a. Negara
 - b. Pribadi
 - c. Khusus
 - d. Umum
5. Warna apa yang digunakan untuk menunjukkan daerah yang memiliki ketinggian antara 200-400 m di atas permukaan laut....
- a. Hijau muda
 - b. Coklat muda
 - c. Kuning
 - d. Biru
6. Warna apa yang digunakan untuk menunjukkan daerah yang memiliki ketinggian antara 500-1.000 m di atas permukaan laut....
- a. Coklat muda
 - b. Hijau muda
 - c. Kuning
 - d. Biru
7. Apa yang dimaksud dengan peta....
- a. Alat navigasi untuk penerbangan pesawat
 - b. Model planetarium
 - c. Representasi visual dari permukaan Mars
 - d. Gambaran permukaan bumi yang ditampilkan pada bidang datar dengan skala tertentu
8. Apa yang membedakan tema tematik dengan peta umum....
- a. Peta tematik hanya digunakan untuk keperluan pariwisata
 - b. Peta tematik menampilkan informasi kenampakan tertentu sesuai dengan tema yang ingin disampaikan
 - c. Peta tematik hanya menampilkan informasi umum tentang kenampakan bumi
 - d. Peta tematik tidak menggunakan simbol
9. Simbol pada peta yang menunjukkan lokasi Ibu Kota Negara adalah...
- a. Persegi warna merah
 - b. Segitiga warna hitam
 - c. Segitiga warna merah
 - d. Gambar pesawat
10. Garis yang berwarna merah pada peta menunjukkan....
- a. Jalan kereta api
 - b. Jalan utama
 - c. Jalan biasa
 - d. Batas Provinsi
11. Berikut adalah fungsi-fungsi dari peta, kecuali....
- a. Menyimpulkan data atau informasi geografis
 - b. Menentukan arah serta jarak suatu tempat

- c. Menunjukkan rotasi bumi
d. Menunjukkan lokasi tertentu di permukaan bumi
12. Perbandingan jarak pada peta dengan keadaan yang sebenarnya, disebut....
a. Bujur
 Skala
c. Peta
d. Denah
13. Fungsi tujuan pembuatan peta pada sebuah peta adalah....
 Melengkapi isi peta
 Memberikan ciri khusus pada peta
c. Mengetahui kemungkinan data
d. Melengkapi persyaratan peta
14. Yang penting dalam peta yang menunjukkan arah adalah....
a. Legenda
b. Skala
 Kompas
d. Simbol
15. Arah Timur dalam sebuah peta selalu menunjukkan kearah...
a. Bawah
 Kanan
c. Kiri
d. Atas
16. Arah Barat dalam sebuah peta selalu menunjukkan kearah....
a. Kanan
 Kiri
c. Atas
d. Bawah
17. Arah Selatan dalam sebuah peta selalu menunjukkan kearah....
a. Atas
 Bawah
c. Kiri
d. Kanan
18. Simbol garis putus-putus pada peta biasanya menunjukkan....
a. Jalan utama
 Jalan kereta api
c. Gunung
d. Hutan
19. Simbol berbentuk pesawat biasanya digunakan untuk menunjukkan....
a. Pelabuhan
 Bandara
c. Gunung
d. Hutan
20. Apa warna yang digunakan untuk menunjukkan gunung api....

- a. Segitiga warna merah
b. Segitiga warna hijau
c. Segitiga warna hitam
d. Segitiga warna cokelat

Lampiran 17

DATA HASIL NILAI PRE TEST DAN POST TEST

Tabel 3.19 Hasil Analisis Data N-Gain

N o	Responde n	Pre Test	Post Test	Pos t test – pre test	Skor ideal (100) – pre test	N – Gain scor e	N – Gain Score Pereen t
1.	Arshaka Azharuddi n H.	35	50	15	65	0,23	23
2.	Aura Safa Salsabila	30	35	5	70	0,07	7
3.	Avrida Prahita P.	40	80	40	60	0,66	66
4.	Faqih Abdullah	45	75	30	55	0,54	54
5.	Ghifara Al Awwab	15	50	35	85	0,41	41

6.	Haidar Bintang G.	25	95	70	75	0,93	93
7.	Maulana Zayyan H.	30	75	45	70	0,64	64
8.	Muhamma d Quthbi	30	35	5	70	0,07	7
9.	Naila Syifa Al Husna	50	85	35	50	0,7	70
10 .	Neiro Dominic Avthan B.	25	80	55	75	0,73	73
11 .	Rosyda Aulia Anjani	45	90	45	55	0,81	81
12 .	Shakiena Azqiara Q.	40	95	55	60	0,91	91
13 .	Yossy Makrim Abdul A.	35	90	55	65	0,84	84
14 .	M. Afnan Habibie	50	85	35	50	0,7	70
MEAN		35,3 5	72,8 5	37, 5	64,6 4	0,58	59,20

Lampiran 18

DATA HASIL NILAI SCORE N-GAIN

Descriptive Statistics

	N	Minim	Maxi	Mean	Std. Deviation
		um	mum		
Ngain_score	14	.07	.93	.5920	.29039
Ngain_Perse	14	7.14	93.33	59.200	29.03926
n					3
Valid N (listwise)	14				

ANGKET RESPON SISWA

Nama : _____

Kelas : _____

No. Absen : _____

Petunjuk Pengisian:

Pada tabel dibawah ini berkaitan dengan pemahaman pembelajaran IPAS menggunakan media jembatan lintas pulau yang digunakan dalam proses pembelajaran. Silahkan beri tanda (✓) pada pilihan yang sesuai dengan pendapat siswa.

Keterangan:

- 1: Sangat kurang setuju
- 2: Tidak setuju
- 3: Setuju
- 4: Sangat setuju

No.	Indikator Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Saya senang belajar menggunakan media jembatan lintas pulau karena mudah digunakan				
2.	Saya senang belajar menggunakan media jembatan lintas pulau ini karena menambah semangat belajar.				
3.	Media jembatan lintas pulau ini menarik				
4.	Saya senang belajar menggunakan media jembatan lintas pulau ini karena membantu memahami pembeajaran IPAS.				
5.	Saya senang belajar menggunakan media jembatan lintas pulau karena dapat membantu mengenal peta.				
6.	Media jembatan lintas pulau ini dapat dimainkan secara berkelompok				

Lampiran 20

HASIL ANGKET RESPON SISWA

ANGKET RESPON SISWA

Nama : Yossi
Kelas :
No. Absen :

Petunjuk Pengisian:
Pada tabel dibawah ini berkaitan dengan pemahaman pembelajaran IPAS menggunakan media jembatan lintas pulau yang digunakan dalam proses pembelajaran. Silahkan beri tanda (✓) pada pilihan yang sesuai dengan pendapat siswa.

Keterangan:

1: Sangat kurang setuju
2: Tidak setuju
3: Setuju
4: Sangat setuju

No.	Indikator Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Saya senang belajar menggunakan media jembatan lintas pulau karena mudah digunakan				✓
2.	Saya senang belajar menggunakan media jembatan lintas pulau ini karena menambah semangat belajar.			✓	
3.	Media jembatan lintas pulau ini menarik			✓	
4.	Saya senang belajar menggunakan media jembatan lintas pulau ini karena membantu memahami pembelajaran IPAS.			✓	
5.	Saya senang belajar menggunakan media jembatan lintas pulau karena dapat membantu mengenal peta.			✓	
6.	Media jembatan lintas pulau ini dapat dimainkan secara berkelompok			✓	

Lampiran 21

DOKUMENTASI PENELITIAN



**Gambar Proses
pembelajaran sebelum
menggunakan media
jembatan lintas pulau**



**Gambar Pengisian soal *pre
test***



Gambar Antusias siswa saat proses pembelajaran menggunakan media jembatan lintas pulau



Gambar Guru menjelaskan petunjuk permainan media jembatan lintas pulau, kartu pertanyaan dan kartu pulau.



**Gambar siswa untuk
menentukan kelompok siap
yang terlebih dahulu main**



**Gambar proses
pembelajaran dengan
menggunakan media
jembatan lintas pulau**



**Gambar pembagian dan
pengerjaan soal post test**



**Gambar pembagian dan
pengerjaan angket respon
siswa**



**Gambar wawancara
dengan wali kelas IV MI
Takhasus Darul Ulum
Semarang**



**Gambar wawancara
dengan siswa kelas IV MI
Takhasus Darul Ulum**



**Sesi foto bersama dengan
siswa kelas IV MI
Takhasus Darul Ulum
Semarang**

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama : Ettik Arifah
Tempat & Tgl Lahir : Demak, 03 Juli 2003
Alamat Rumah : Jamus Karangsambung RT 09
RW 03 Kec. Maranggen
Kab. Demak
No.Hp : 0895377257846
Email : etik.arifah03@gmail.com

B. Riwayat Hidup

1. Pendidikan Formal

- a. TK Mekarsari Jamus
- b. SDN Jamus
- c. SMP KY Ageng Giri Kesumo
- d. SMA KY Ageng Giri Kesumo
- e. UIN Walisongo Semarang

2. Pendidikan Non Formal

- a. MADIN KY Ageng Giri Kesumo
- b. Pondok Pesantren Giri Kesumo