

# **PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR REALITA PADA PEMBELAJARAN IPS POKOK MATERI KENAMPAKAN ALAM DAN BUATAN**

**Eneng Babay<sup>1</sup> dan Akrom<sup>2</sup>**

## **Abstract**

*DEVELOPMENT OF MEDIA IMAGES REALITA IN LEARNING IPS LEARNING MATERIALS TO IMPROVE NATURE AND MADE. The main objective of this study was to develop reality picture media in social studies learning on the subject of natural and artificial appearance material and to improve student learning outcomes. The research method used was development research (R & D) which refers to the four stages of the Thiagarajan 4-D model, namely Define, Design, Develop and Disseminate. The data source is the validation of reality picture learning media, guided by three aspects, namely (1) aspects of quality and purpose, (2) instructional aspects and (3) technical aspects, which are operationally carried out by a team of experts namely media and material experts and classroom teachers III. The results of this study indicate that the average score obtained from the overall validation results is 4.46 from a range of 1-5 and belongs to the "good" category. Therefore, this study can be stated that the reality picture media on the subject matter of natural appearance and artificial material is worthy of being used as one of the learning media.*

**Keywords:** *Learning media, Image of reality, Natural and artificial appearance.*

## **Abstrak**

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengembangkan media gambar realita pada pembelajaran IPS pokok materi kenampakan alam dan buatan serta untuk meningkatkan hasil belajar siswa.. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*R&D*) yang mengacu pada empat tahapan dari model 4-D Thiagarajan, yaitu *Define, Design, Develop and Disseminate*. Sumber datanya adalah validasi media pembelajaran gambar realita, ini berpedoman pada tiga aspek yaitu (1) aspek kualitas dan tujuan, (2) aspek instruksional dan (3) aspek teknis, yang pada oprasionalnya dilakukan oleh tim ahli yaitu ahli media dan materi serta guru kelas III. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa skor rata-rata perolehan dari keseluruhan hasil validasi adalah 4,46 dari rentang 1-5 dan termasuk kategori "baik". Oleh karena itu, penelitian ini dapat dinyatakan bahwa

---

<sup>1</sup> Pengajar di Yayasan Islam Al Fatir kabupaten Serang, email: ebabay@gmail.com

<sup>2</sup> Pengajar di Jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SMH Banten, email: akrom@uinbanten.ac.id

media gambar realita pada pokok materi kenampakan alam dan buatan layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran.

**Kata kunci:** *Media pembelajaran, Gambar realita, Kenampakan alam dan buatan.*

## **PENDAHULUAN**

Media merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran mengingat peranannya yang sangat penting. Oleh karena itu, guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran. Dan pada penelitian ini, peneliti akan mengembangkan media gambar realita pada pembelajaran IPS pokok materi kenampakan alam dan buatan. Yang mana media gambar merupakan media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dan sumber ke penerima pesan yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Selain fungsi umum tersebut, secara khusus gambar berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin atau cepat dilupakan. Selain sederhana dan mudah pembuatannya media gambar termasuk media yang relatif murah.

Azhar<sup>3</sup> menyatakan bahwa dalam media berbasis visual pesan, informasi atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa gambar garis, grafik, bagan, chart dan gabungandan dua bentuk atau lebih. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia gambar merupakan tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan dan sebagainya) yang dibuat dengan coretan pensil, pada kertas dan sebagainya.

Jadi media gambar dapat diartikan sebagai tiruan barang duadimensi yang dibuat pada kertas dan sebagainya yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan sumber ke penerima pesan, dalam hal ini guru ke siswa. Pengelompokan berbagai jenis media telah dikemukakan pula oleh beberapa ahli, *Leshin* dan kawan-kawan

---

<sup>3</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), 105.

mengklasifikasi media ke dalam lima kelompok yaitu: pertama, media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *field-trip*), kedua media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan (*work book*), alat bantu kerja, dan lembaran lepas), ketiga media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide), keempat media berbasis audio visual (video, film, program slide-tape, televisi) dan kelima media berbasis computer (pengajaran dengan bantuan computer, interaktif video, *hypertext*). Maka dari itu peneliti akan mengembangkan media gambar realita khususnya pada pokok materi kenampakan alam dan buatan yang berada disekitar daerah gunung santri-bojonegara. Hal ini mengacu pada gagasan pemikiran siswa yang memang pada kenyataannya harus dicontohkan sekeliling lingkungan sekitar.

Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai macam alasan, antara lain : terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit untuk mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru telah mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran. Melalui media pembelajaran, pemikiran, ide, gagasan atau suatu materi akan lebih optimal dikomunikasikan secara lisan, tulisan, gambar atau model tiga dimensi. Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat didalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Menurut Azhar<sup>4</sup> pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh *Seels & Glasgow* dibagi dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir. Pilihan media tradisional meliputi visual diam yang diproyeksikan, visual yang tak diproyeksikan, audio,

---

<sup>4</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. 35.

penyajian multimedia, visual dinamis yang diproyeksikan, cetak, permainan dan realita. Sedangkan pilihan media teknologi mutakhir meliputi media berbasis telekomunikasi dan media berbasis mikroprosesor.

Beberapa manfaat menurut Azhar<sup>5</sup> dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, serta media pembelajaran dapat memberukan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadi interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungan sekitarnya.

Hasil wawancara dengan guru kelas III di SD Negeri Bojonegara 3 yaitu ibu Indah Swasti Laraswati, bahwa media yang digunakan dalam kurun waktu satu tahun terakhir hanyalah buku panduan guru saja. Masalahnya adalah jumlah dan ragam dari media pembelajaran tersebut masih terbatas. Di samping itu, media tersebut terbatas pada beberapa sub materi saja. Oleh karena itu, guru hanya menggunakan media papan tulis dan spidol untuk menyampaikan pesan materi pembelajaran. Dimana pembelajaran IPS masih didominasi model konvensional meskipun terkadang diskusi dan tanya jawab. Guru hanya menyampaikan informasi dan menulis konsep-konsep IPS di papan tulis. Semula pembelajaran berjalan baik. Tetapi, selanjutnya terlihat indikasi kurangnya konsentrasi belajar siswa. Beberapa siswa mulai mengalihkan perhatiannya pada hal yang lain, seperti mengobrol, melamun bahkan mengantuk. Oleh sebab itulah, bahwa kasus siswa

---

<sup>5</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. 29-30.

yang mengobrol dapat diasumsikan sebagai gejala bahwa pembelajaran berjalan kurang menarik dan membosankan. Maka perlu adanya perbaikan dan modifikasi dalam strategi pembelajaran di kelas. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran tersebut adalah dengan cara melakukan modifikasi dengan harapan pembelajaran di kelas mempunyai suasana baru yang positif. Dan tentunya penilaian hasil pembelajaranpun harus dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi siswa, serta digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran.

Penilaian dilakukan secara konsisten, sistematis dan terprogram dengan menggunakan tes dan nontes dalam bentuk tertulis atau lisan, pengamatan kinerja, pengukuran sikap, penilaian hasil karya berupa tugas, proyek atau produk, portofolio serta penilaian diri. Penilaian proses dan hasil belajar dibagi menjadi empat jenis, yaitu penilaian formatif, penilaian sumatif, penilaian diagnostik, dan penilaian penempatan.

Penilaian formatif (*Formative Assessment*) menurut Rusman<sup>6</sup> dimaksudkan untuk memantau kemajuan belajar peserta didik selama proses belajar berlangsung, untuk memberikan (feed back) bagi penyempurnaan program pembelajaran, serta untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang memerlukan perbaikan, penilaian sumatif (*Sumstive Assessment*) maksudnya penilaian yang dilakukan jika satuan pengalaman belajar atau seluruh mata pelajaran dianggap telah selesai. Dengan demikian, ujian akhir dan ujian nasional termasuk penilaian sumatif. penilaian penempatan (*Placement Assessment*) tujuan utama penilaian penempatan adalah untuk mengetahui apakah peserta didik telah memiliki keterampilan-keterampilan yang diperlukan untuk mengikuti suatu program pembelajaran dan sejauh mana peserta didik telah menguasai kompetensi dasar

---

<sup>6</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016). 13

sebagaimana yang tercantum dalam silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), penilaian diagnostik (*Diagnostic Assessment*) dimaksudkan untuk mengetahui kesulitan belajar peserta didik berdasarkan hasil penilaian formatif sebelumnya. Penilaian diagnostik memerlukan sejumlah soal untuk satu bidang yang di perkirakan merupakan kesulitan bagi peserta didik.

Tidak lupa pula, dalam kriteria pemilihan media harus menggunakan kriteria-kriteria tertentu. Dimana yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media antara lain faktor siswa, isi pelajaran / materi pelajaran tujuan yang hendak dicapai. Selain itu, menurut Sadiman juga menyatakan bahwa pemilihan media harus mempertimbangkan : (1) ia merasa sudah akrab dengan media itu. (2) ia merasa bahwa media yang dipilihnya dapat menggambarkan dengan lebih baik dan pada dirinya sendiri, dan (3) media yang dipilihnya dapat menarik perhatian siswa<sup>7</sup>.

Inovasi yang dapat dilakukan yaitu melalui pengembangan media gambar. Dengan media itu, akan melengkapi bahasa lisan dan tulisan dalam kaitan menjelaskan suatu konsep, yang mampu memaparkan lebih rinci dan memberikan pengalaman belajar tidak langsung kepada siswa.

Media gambar realita yang dikembangkan, adalah untuk memperjelas situasi yang ada dilapangan. Penyampaian materi pembelajaran IPS yang bersifat abstrak menjadi konkret, agar lebih mudah dipahami oleh siswa kelas III SD. Dalam media ini gambar yang disajikan berupa gambar-gambar yang menghubungkan materi pembelajaran dengan dunia nyata, disajikan dalam gambar-gambar yang menarik, dan sesuai dengan potensi daerah. Dengan harapan peserta didik lebih menfokuskan ketertarikan pada gambar, karena gambar-gambar yang ditampilkan merupakan sesuatu yang khas di daerah mereka tinggal. Bahkan sebagian peserta didik, mungkin

---

<sup>7</sup> Arif S Sadiman et,al dikutip oleh Briggs, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014). 85

pernah melihat secara langsung gambar-gambar tersebut. Sehingga melalui media gambar tersebut diharapkan penguasaan materi akan lebih mudah.

Penggunaan media gambar realita tersebut, diharapkan dapat memperjelas gambaran pada situasi yang sebenarnya serta dapat meningkatkan hasil belajar terhadap materi kanampakan alam dan buatan. Gambar realita dapat menyampaikan dan memperjelas suatu materi yang bersifat konkrit. Dasar pemikiran tersebut maka peneliti berupaya mengembangkan sebuah media pembelajaran visual yaitu media gambar realita.

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Metode penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Model yang digunakan adalah pengembangan model 4-D. Menurut teori 4-D Thiagarajan<sup>8</sup> ada empat tahap penelitian dan pengembangan, yaitu : “*define, design, develop, and dissaminate* “. Penelitian ini dilakukan dengan langkah analisis awal akhir, analisis siswa, spesifikasi tujuan, penyusunan tes, penyusunan media, pemilihan format, desain awal, revisi produk, desain pengembangan, validasi ahli, uji coba lapangan utama dan revisi produk akhir.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan menggunakan hasil data yang diperoleh dari ahli media, ahli materi, guru kelas dan siswa. Peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu 1) wawancara dengan guru dan siswa, 2) angket untuk ahli media, materi dan guru kelas, dan 3) observasi. Data tersebut digunakan untuk mengetahui kelayakan media gambar realita sebagai media pembelajaran dari ahli media dan materi serta tanggapan dari pengguna (guru dan siswa) terhadap produk yang telah dikembangkan.

---

<sup>8</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2016), 297

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data ini digunakan untuk mengklarifikasi, menganalisa dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul. Data yang terkumpul dari hasil uji coba, maka setelah itu dilakukan pengolahan atau analisis data. Teknik yang digunakan untuk menilai kualitas produk yang dibuat yaitu data yang didapat dari angket instrumen kesesuaian media dari ahli media dan materi.

Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Hasil penilaian dari dosen ahli berupa kualitas produk dikodekan dengan skala kualitatif kemudian dilakukan perubahan nilai kualitatif menjadi kuantitatif. Dalam penelitian ini, media yang dikembangkan dianggap layak digunakan, apabila hasil penelitian dari ahli media, materi dan guru kelas memperoleh nilai minimal "baik" pada semua aspek.

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **Tahap Pendefinisian (*Define*)**

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah studi pendahuluan atau disebut dengan tahap define terkait produk yang akan dikembangkan. Pengumpulan informasi bersumber dari observasi ke sekolah dan wawancara dengan guru mapel IPS yang telah dilakukan oleh peneliti yang berguna untuk memberi masukan dalam penyusunan media pembelajaran gambar realita dalam pembelajaran IPS pokok materi kenampakan alam dan buatan.

Guru yang turut serta dalam wawancara ini adalah guru mapel IPS yang merangkap sebagai guru kelas III. Guru yang menjadi narasumber, yaitu Ibu Indah Swasti Laraswati. Dalam pembelajaran IPS, kurangnya konsentrasi siswa dan penggunaan media pembelajaran dikarenakan penggunaan media pembelajaran untuk memudahkan belajar siswa juga jarang digunakan serta metode belajar yang hanya berpusat pada guru saja. Maka dari itu, siswa kurang memahami pembelajaran di dalam kelas.

### **Tahap Perancangan (*Design*)**

Hal yang paling utama dalam mengembangkan media gambar realita dalam tahapan perancangan ini adalah menyusun teks acuan patokan. Dimana teks acuan patokan ini mengkonversi tujuan-tujuan khusus kedalam garis besar materi pembelajaran. Tujuan yang dimaksud ialah tujuan pembelajaran dalam setiap kompetensi dasar. Tujuan tersebut menggambarkan apa yang diharapkan dan dikuasai siswa setelah belajar dengan menggunakan media gambar realita. Dimana rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) harus dibuat terlebih dahulu untuk menyesuaikan apa tujuan yang harus dicapai oleh siswa dalam pembelajaran nanti. Tujuan umum dari pelajaran IPS materi kenampakan alam dan buatan dengan menggunakan media gambar realita adalah agar siswa dapat dengan mudah memahami pelajaran IPS pokok materi kenampakan alam dan buatan sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Sedangkan tujuan khususnya, yaitu (1) siswa dapat mengetahui kenampakan alam dan buatan di sekitar daerah bojonegara, serta (2) siswa dapat membedakan kenampakan alam dan buatan disekitar daerah bojonegara.

Setelah penyusunan teks acuan patokan, langkah berikutnya yang harus dilakukan untuk menentukan media yang tepat dengan penyajian materi pembelajaran yaitu dengan berkonsultasi kepada guru kelas dengan melihat keadaan lingkungan sekitar. Setelah berkonsultasi didapatlah bahan dasarnya sterofom. Dimana sterofom sangatlah mudah untuk didapat dan harganya yang ekonomis.

Media pembelajaran yang dipilih sesuai dengan hasil wawancara dengannarasumber pada tahap pertama. Media yang digunakan ialah media gambar realita. Gambar realita merupakan suatu media atau gambaran nyata suatu objek yang digambarkan dengan ukuran kecil atau biasa disebut dengan miniatur. Material yang digunakan diantaranya ialah sterofom, kardus, cat, karton, serbuk serta pewarna untuk membentuk suatu kenampakan alam. Selanjutnya, pemilihan

format yang mana dalam memilih media pembelajaran perlu memperhatikan tujuan yang ingin dicapai, ketepatan untuk mendukung fakta yang bersifat fakta, konsep, prinsip, generalisasi, praktis, luwes dan bertahan, guru terampil menggunakannya, mutu teknis dan tingkat kesenangan serta keaktifan siswanya. Dimana peneliti dan Guru kelas telah menyepakati pada awal wawancara bahwa terlebih dahulu kita harus membuat media yang mudah dioperasikan serta bahannya yang memang terjangkau dilingkungan sekitar dan pastinya dengan biaya yang tidak terlalu mahal.

Gambar realita ini sebagian besar berbahan dasar styrofoam yang kemudian diberi warna sesuai dengan konsep. Adapun bentuk alas gambar realita membentuk persegi panjang dengan ukuran 2 x 1 meter dan tinggi 7 cm agar didalamnya dapat dibentuk kenampakan alam serta dilapisi kardus agar bahan dasar styrofoam tidak mudah rusak. Kenampakan alam ini dibuat dalam satu wilayah yaitu wilayah Bojonegara. Yang mana objek kenampakan alam ini terbagi dalam 7 wilayah, yaitu pegunungan, sungai, pantai, laut, bandara, waduk dan persawahan. Dimana pewarnaan setiap objek disesuaikan dengan konsep, sebagai contoh : gunung diberi warna hijau kekuningan, warna biru untuk laut, sungai, waduk, warna hijau untuk persawahan serta warna merah untuk bandara. Hal ini bertujuan untuk siswa lebih terarah dalam menentukan letak dan posisi gambar realita yang akan dipasang.

### **Tahap Pengembangan (*Develop*)**

Pada tahap ini, peneliti mulaimendesain awal, pada mulanya peneliti hanya membuat kenampakan alam yang berada di lingkungan Bojonegara dengan pewarnaan yang masih tipis seperti pada gambar dibawah. Dan setelah berkonsultasi dengan ahli media, beliau hanya memberikan masukan untuk menyesuaikan kenampakan alam dan buatan apa saja yang berada di sekitar Gunung Santri, penambahan lapisan alas styrofoam agar tidak rusak menggunakan kardus dan sesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kemudian,

pada konsultasi kedua, beliau memberi masukan untuk memunculkan kenampakan lainnya seperti perumahan dan gedung-gedung pabrik untuk lebih membuat gambar lebih realis dan menarik. Spesifikasi desain media awal ini dengan menggunakan alas yang berbahan dasar sterofom tanpa menggunakan lapisan kardus, objek kenampakan alam berupa jalan, gunung, sungai, pantai, laut, persawahan dan waduk, pewarnaan yang digunakannyapun masih tipis seperti pada gambar berikut.

Gambar Desain Awal Gambar Realita



Selanjutnya, setelah mendapatkan masukan-masukan pada desain awal, barulah peneliti mengembangkan desain awal sebelumnya. pada tahap ini peneliti mengembangkan produk awal dengan penambahan warna agar terlihat lebih kontras seperti penambahan warna hijau tua dan warna kuning. Pada tahap ini peneliti mulai mengubah sedikit demi sedikit gambar realita atas masukan dari ahli media untuk menyesuaikan kenampakan alam dan buatan apa saja yang berada di sekitar Gunung Santri, penambahan lapisan alas sterofom agar tidak rusak menggunakan kardus dan sesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, serta memunculkan kenampakan lainnya seperti perumahan dan gedung-gedung pabrik untuk lebih membuat gambar lebih realis dan menarik. Dan hasil pengembangan gambar realita setelah mendapatkan masukan-masukan diatas, maka

tampak gambar realita pokok materi kenampakan alam dan buatan seperti gambar berikut.

Gambar Pengembangan Gambar Realita



Pengembangan media gambar realita ini divalidasi oleh ahli media dan materi yang sama-sama selalu memberikan masukan serta saran-sarannya agar media gambar realita ini, semakin berkualitas pada aspek tujuan dan isi, instruksional dan teknis. Pengembangan media gambar realita kenampakan alam dan buatan yang dikembangkan oleh peneliti mengacu pada kriteria pemilihan media menurut Azhar yaitu : (1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, (2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi. (3) Praktis, maksudnya yaitu luwes dan bertahan. (4) Guru terampil menggunakannya. (5) Pengelompokan sasaran.(6) Mutu teknis. Dari ke enam kriteria pemilihan media di atas memiliki kesesuaian dengan media pembelajaran gambar realita yang dikembangkan oleh peneliti. Ini terbukti dari (1) penggunaan media pembelajaran gambar realita kenampakan alam dan buatan sudah mencapai tujuan pembelajaran, (2) media pembelajaran gambar realita mendukung isi pembelajaran IPS yaitu tentang kenampakan alam dan buatan, (3) media gambar realita praktis dan bertahan, (4) guru dengan mudah mengguankannya, (5) media gambar realita bisa digunakan secara individu maupun kelompok, dan (6) media pembelajaran IPS pokok materi kenampakan alam dan buatan jelas dan informasi terkait dengan materi dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Sehingga, dapat penulis simpulkan bahwa media gambar realita kenampakan

alam dan buatan sudah memenuhi riteria pembuatan dan pemilihan media yang sudah dipaparkan diatas.

Pengembangan media pembelajaran IPS pokok materi kenampakan alam dan buatan telah melalui tahap validasi oleh dua orang ahli yaitu ahli media dengan Bapak Anis Fauzi dan ahlimateri dengan Bapak Zerry Rahman Hakim, serta Guru Kelas III SD Negeri Bojonegara 3 yaitu dengan Ibu Indah Swasti Laraswati.

Berdasarkan pedoman penilaian instrumen yang telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan Guru kelas III SD Negeri Bojonegara 3 diperoleh hasil bahwa media pembelajaran gambar realita berupa kenampakan alam dan buatan tersebut termasuk dalam kategori “Baik” dengan skor rata-rata akhir yaitu 4,46. Hasil tersebut peneliti jabarkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel Rekapitulasi Validasi Ahli Media Gambar Realita  
Kenampakan Alam dan Buatan

<b>No</b>	<b>Validator</b>	<b>Skor</b>	<b>Kriteria</b>
1	Ahli media	4,63	Sangat Baik
2	Ahli materi	4,35	Baik
3	Guru kelas	4,42	Baik
<b>Jumlah</b>		<b>13,4</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>4,46</b>	<b>Baik</b>

Tabel di atas menunjukkan hasil perolehan skor keseluruhan dari tiga validator mengenai kualitas media gambar realita kenampakan alam dan buatan. Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat bahwa ahli media gambar realita kenampakan alam dan buatan memberikan skor 4,63 dengan kategori “sangat baik”. selanjutnya ahli materi kenampakan alam dan buatan memberikan skor 4,35 dengan kategori “baik”. dan Guru kelas memberikan skor 4,42 dengan kategori “baik”. Kemudian, diketahui bahwa skor rata-rata perolehan dari keseluruhan hasil validasi adalah 4,46. Dengan begitu hasil tersebut dikategorikan “baik”. Berdasarkan hasil tersebut, produk media gambar realita kenampakan alama dan buatan yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan layak untuk digunakan untuk alat bantu pembelajaran IPS.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan gambar realita untuk pembelajaran IPS pada materi pokok kenampakan alam dan buatan, diperoleh kesimpulan :

Pengembangan media pembelajaran IPS pada pokok materi kenampakan alam dan buatan untuk siswa kelas III di SD/MI masih belum menggunakan media pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran yang sudah ada untuk siswa kelas III telah dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran gambar realita untuk meningkatkan hasil belajar pembelajaran IPS, terutama memudahkan siswa dalam pemahaman materi kenampakan alam dan buatan pada lingkungan yang ada disekitarnya. Peranan media pembelajaran gambar realita sangat memudahkan peserta didik untuk memahami pembelajaran. Semua ini telah ditinjau dari tiga faktor, yaitu guru, peserta didik dan lingkungan sekolah sekitar. Media pembelajaran yang telah dikembangkan pun sudah melalui beberapa tahapan sebelum dapat dijadikan media pembelajaran yang dapat membantu proses mengajar di kelas, yaitu tahap pengumpulan informasi, desain produk, uji validasi, revisi dan tahap terakhir adalah uji produk pada siswa kelas III dalam pemakaian media pembelajaran gambar realita.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta :Rajawali Pers.
- Rusman. 2016. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta :Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arif S. et,al. 2014. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta:Raja Grafindo Persada.
- Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.