

**PENGEMBANGAN MEDIA KARIKATUR HEWAN
DAN TUMBUHAN PADA TEMA 3 PEDULI TERHADAP
MAKHLUK HIDUP TERINTEGRASI AYAT-AYAT
AL-QUR'AN KELAS IV SDN 114
PINCARA**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas
Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo*



Oleh

MEGAWATI
17.0205.0083

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA KARIKATUR HEWAN
DAN TUMBUHAN PADA TEMA 3 PEDULI TERHADAP
MAKHLUK HIDUP TERINTEGRASI AYAT-AYAT
AL-QUR'AN KELAS IV SDN 114
PINCARA**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas
Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo*



Oleh

MEGAWATI
17.0205.0083

Pembimbing

- 1. Dr. Mardi Takwim, M.H.I.**
- 2. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.**

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2022**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul "*Pengembangan Media Karikatur Hewan dan Tumbuhan pada Tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Kelas IV SDN 114 Pincara*" yang ditulis oleh **Megawati Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 17.0205.0083**, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang di Munaqasyahkan pada hari **Selasa, 14 Juni 2022** dan telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Palopo, Juni 2022

TIM PENGUJI

- | | |
|--------------------------------------|---------------|
| 1. Mirnawati, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang |
| 2. Dr. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd. | Penguji I |
| 3. Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd. | Penguji II |
| 4. Dr. Mardi Takwim, M.H.I. | Pembimbing I |
| 5. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II |

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

Mengetahui :

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas,
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

a.n. Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Nurdin K, M.Pd.
NIP. 19681231 199903 1 014



Mirnawati, S.Pd., M.Pd.
NIDN: 2003048501

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Megawati

NIM : 17.0205.0083

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, Juni 2022

Yang membuat pernyataan,



Megawati

NIM 17.0205.0083

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah menelaah dengan seksama skripsi berjudul: Pengembangan Media Karikatur Hewan dan Tumbuhan pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Kelas IV SDN 114 Pincara.

Yang ditulis oleh:

Nama : Megawati

NIM : 17.0205.0083

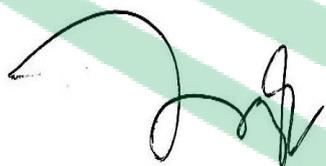
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diajukan untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*.

Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.

Pembimbing I



Dr. Mardi Takwim, M.H.I.
NIP. 19680503 199803 1 005

Tanggal: 24 Mei 2022

Pembimbing II



Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19810607 201101 1 009

Tanggal: 12 Mei 2022

NOTA DINAS PEMBIMBING

Lamp : Draft Skripsi

Hal : Skripsi an. Megawati

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Di_

Palopo

Assalamualaikum Wr.Wb.

Setelah melakukan bimbingan skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Megawati

NIM : 17.0205.0083

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

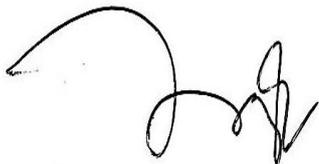
Judul Skripsi : Pengembangan Media Karikatur Hewan dan Tumbuhan pada
Tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup Terintegrasi Ayat-Ayat
Al-Qur'an Kelas IV SDN 114 Pincara.

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diajukan untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*.

Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Pembimbing I

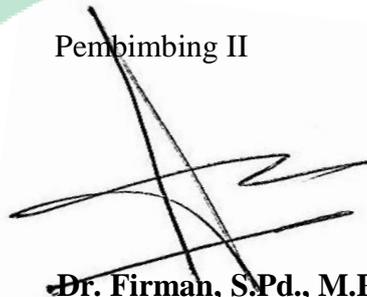


Dr. Mardi Takwim, M.H.I.

NIP. 19680503 199803 1 005

Tanggal: 24 Mei 2022

Pembimbing II



Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19810607 201101 1 009

Tanggal: 12 Mei 2022

PERSETUJUAN PENGUJI

Setelah menelaah dengan seksama skripsi berjudul: Pengembangan Media Karikatur Hewan dan Tumbuhan pada Tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Kelas IV SDN 114 Pincara.

Yang ditulis oleh:

Nama : Megawati

Nim : 17.0205.0083

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*.

Penguji I



Dr. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd.

NIP. 19670516 200003 1 002

Tanggal: 28 April 2022

Penguji II



Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19930911 201903 1 018

Tanggal: 4 Juni 2022

NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp : Draft Skripsi

Hal : Skripsi an. Megawati

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Di,

Palopo

Assalamu 'Alaikum Wr. Wb.

Setelah menelaah naskah perbaikan berdasarkan seminar hasil penelitian terdahulu, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Megawati
NIM : 17.0205.0083
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Karikatur Hewan dan Tumbuhan pada Tema 3 Peduli terhadap Makhhluk Hidup Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Kelas IV SDN 114 Pincara.

Maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*.

Demikian disampaikan untuk diproses selanjutnya.

Wassalamu 'Alaikum Wr. Wb.

1. Dr. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd.

Penguji I

()

tanggal: 28/4/2022

2. Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd.

Penguji II

()

tanggal : 4/6/2022

3. Dr. Mardi Takwim, M.H.I.

Pembimbing I/Penguji

()

tanggal : 24/5/2022

4. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing II/Penguji

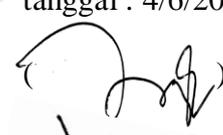
()

tanggal: 12/5/2022

HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi yang berjudul Pengembangan Media Karikatur Hewan dan Tumbuhan pada Tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Kelas IV SDN 114 Pincara. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang telah diujikan dalam seminar hasil penelitian pada hari Kamis, tanggal 14 April Tahun 2022 bertepatan dengan 13 Ramadan 1443 Hijriah telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim penguji, dan dinyatakan layak untuk diujikan pada sidang ujian *munaqasyah*.

TIM PENGUJI

1. Dr. Andi Muhammad Ajigoena M.Pd.
Ketua sidang
()
tanggal : 13/5/2022
2. Dr. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd.
Penguji I
()
tanggal : 28/4/2022
3. Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd.
Penguji II
()
tanggal : 4/6/2022
4. Dr. Mardi Takwim, M.H.I.
Pembimbing I/Penguji
()
tanggal : 24/5/2022
5. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.
Pembimbing II/Penguji
()
tanggal : 12/5/2022

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ. وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ
وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ. (أَمَّا بَعْدُ)

Alhamdulillah segala puji dan syukur kehadiran Allah swt, atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Karikatur Hewan dan Tumbuhan pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur’an Kelas IV SDN 114 Pincara”. Setelah melalui proses yang panjang. Selawat serta salam kepada Nabi Muhammad saw. kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya.

Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang pendidikan madrasah ibtidaiyah pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Suatu kebanggaan melalui kisah perjuangan dan perjalanan dalam menyelesaikan studi S1 dan kebahagiaan tersendiri bagi penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua tercinta Ayahanda Rais dan Ibunda Jatia yang telah mengasuh, mendidik, membesarkan, dengan kasih sayang yang tulus. Mengorbankan segalanya demi kebahagiaan dan kesuksesan penulis, yang selalu memotivasi dan tak hentinya untuk mendoakan

segala kebaikan kepada penulis dan teruntuk saudara dan saudari tersayang Rostika, S.Pd., Rosmawati, Abd. Khalid, Suparjo, dan Amar, serta semua keluarga besar yang telah membuat garis lengkung senyum di bibir penulis dan membuat semangat yang membara untuk menyelesaikan tugas akhir dalam menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa pula penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag. Selaku Rektor IAIN Palopo, Bapak Dr. H.Muammar Arafat, S.H., M.H., Wakil Rektor I, Bapak Dr. Ahmad Syarif Iskandar, S.E., M.M., Wakil Rektor II, Bapak Dr.Muhaemin, M.A., Wakil Rektor III IAIN Palopo yang telah membina dan mengembangkan perguruan tinggi, tempat penulis memperoleh berbagai ilmu pengetahuan.
2. Bapak Dr. Nurdin K., M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Bapak Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. Wakil Dekan I, Ibu Dr. Hj. Andi Ria Warda, M.Ag. Wakil Dekan II, dan Ibu Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I., Wakil Dekan III IAIN Palopo, yang senantiasa membina dan mengembangkan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan menjadi Fakultas yang terbaik.
3. Ibu Mirnawati, S.Pd., M.Pd., dan Bapak Dr. Andi Muhammad Ajigoena, M.Pd., masing-masing selaku Ketua dan Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), tempat penulis menimba ilmu.
4. Bapak Dr. Mardi Takwim, M.H.I., dan Bapak Dr. Firman, S.Pd., M.Pd., masing-masing selaku pembimbing I dan II penulis yang telah banyak memberikan pengarahan atau bimbingan tanpa mengenal lelah, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.

5. Bapak Dr. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd., dan Bapak Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd., masing-masing selaku penguji I dan II penulis yang telah banyak memberikan pengarahannya dan saran serta masukan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik.
7. Ibu Hj. Salmilah, S.Kom., M.T., Ibu Bungawati, S.Pd., M.Pd., Ibu Mustika, S.Pd., selaku tim validator yang telah membantu memvalidasi produk yang telah dikembangkan oleh penulis.
8. Bapak Madehang, S.Ag., M.Pd., Kepala Perpustakaan IAIN Palopo, beserta para stafnya yang banyak membantu penulis dalam memfasilitasi buku literatur.
9. Ibu Masni Tut Wuri Handayani, S.Pd., Ibu Rafika Muslimah Amir, S.Pd. selaku Staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang senantiasa melayani dan membantu penulis jika penulis membutuhkan pertolongan.
10. Bapak Burhan, S.Pd.I., selaku Kepala Sekolah SDN 144 Pincara dan seluruh Bapak/Ibu Guru, serta Staf Pegawai, yang telah berkenan memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
11. Ibu Mustika, S.Pd., selaku wali kelas IV SDN 114 Pincara yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan informasi kepada penulis terkait proses pembelajaran di sekolah.
12. Siswa siswi SDN 114 Pincara yang telah bekerja sama dengan penulis dalam proses penyelesaian penelitian.

13. Teman-teman tercintaku Rina, S.E., Nurwahida, Dewi Sartika, Puput Mentari yang telah banyak membantu demi terselesainya skripsi ini, serta selalu memberikan motivasi kepada penulis sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.

14. Teristimewa kepada rekan-rekan seperjuangan PGMI angkatan 2017 terkhusus (Kelas PGMI C) Sulfa Fatima, Feby Mulia Rahma, Hapizah, Nurul Hikmah, Nurhasanah, Winda Wulandari dan semua rekan-rekan yang tidak sempat penulis sebutkan namanya satu-persatu tanpa terkecuali, yang telah memberikan bantuannya serta motivasi dan semangat kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Mudah-mudahan bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah swt. Aamiin.

Palopo, Juni 2022

Penyusun,

Megawati

17.0205.0083

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	-	-
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Sa'	Ṣ	Es dengan titik di atas
ج	Jim	J	Je
ح	Ha'	Ḥ	Ha dengan titik di bawah
خ	Kha	KH	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	Zet dengan titik di atas
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Sad	Ṣ	Es dengan titik di bawah
ض	Dad	Ḍ	De dengan titik di bawah
ط	Ṭ	Ṭ	Te dengan titik di bawah
ظ	Ẓ	Ẓ	Zet dengan titik di bawah
ع	'Ain	‘	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ga

ف	Fa	F	Fa
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha'	'	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya'	Y	Ye

Hamzah (ة) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda ()

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>dammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
آِ	<i>fathah dan yā`</i>	Ai	a dan i
وِ	<i>fathah dan wau</i>	I	i dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *hauḷa*

3. Maddah

Maddah atau vocal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
آِ... أ...	<i>fathah dan alif atau yā`</i>	Ā	a dan garis di atas
يِ	<i>kasrah dan yā`</i>	Ī	i dan garis di atas
وِ	<i>ḍammah dan wau</i>	Ū	u dan garis diatas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *rāmā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. Tā marbūtah

Transliterasi untuk *tā`marbūtah* ada dua, yaitu *tā` marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dhammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā` marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ	: <i>raudah al-atfāl</i>
الْمَدِينَةُ الْأَفْضَلُ	: <i>al-madīnah al-fādilah</i>
الْحِكْمَةُ	: <i>al-hikmah</i>

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasinya ini dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syahddah*.

Contoh:

رَبَّنَا	: <i>rabbanā</i>
نَجَّيْنَا	: <i>najjainā</i>
الْحَقُّ	: <i>al-ḥaqq</i>
نُعَمُّ	: <i>nu'ima</i>
عُدُو	: <i>'aduwwun</i>

Jika huruf *kasrah* (ِ) ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ	: 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)
عَرَبِيٌّ	: 'Arabī (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-)

Contoh:

الشَّمْسُ	: <i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy-syamsu</i>)
الزَّلْزَلَةُ	: <i>al-zalزالah</i> (<i>az-zalزالah</i>)
الفَلْسَفَةُ	: <i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	: <i>al-bilādu</i>

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh :

تَأْمُرُونَ	: <i>ta'murūna</i>
النَّوْعُ	: <i>al-nau'</i>
شَيْءٌ	: <i>syai'un</i>
أُمِرْتُ	: <i>umirtu</i>

8. Penulisan kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasikan adalah kata, istilah, atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah, atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), Alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasikan secara utuh.

Contoh:

Syarh al-Arba'in al-Nawāwī

Risālah fī Ri'ayah al-Maṣlahah

9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf *jar* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

الله *dinullāh* الله *billāh*

Adapun *tā' marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *Hum fi raḥmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*all Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang *al-*, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi'a linnāzī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān

Nasīr Hāmid Abū Zayd

Al-Maslahah fī al-Tasyrī al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *ibnu* (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)
Nar Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

- swt. = *subhanahu wa ta'ala*
- saw. = *sallallahu 'alaihi wa sallam*
- as = *'alaihi al-salam*
- H = Hijrah
- M = Masehi
- SM = Sebelum Masehi
- L = Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
- W = Wafat tahun
- QS./.: 5 = QS. Ar-Ruum/30: 41 atau QS. An-Nahl/16: 5
- HR = Hadis Riwayat

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
PERSETUJUAN PENGUJI	vi
NOTA DINAS PENGUJI	vii
HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI	viii
PRAKATA	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN	xiii
DAFTAR ISI	xxi
DAFTAR AYAT	xxiii
DAFTAR HADIS	xxiv
DAFTAR TABEL	xxv
DAFTAR GAMBAR	xxvi
DAFTAR LAMPIRAN	xxvii
ABSTRAK	xxviii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Pengembangan.....	7
D. Manfaat Pengembangan.....	8
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kajian Penelitian yang Relevan.....	11
B. Kajian Teori.....	13
C. Kerangka Pikir.....	29
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	31
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	33



C. Subjek dan Objek Penelitian	34
D. Prosedur Pengembangan	35
1. Tahap Penelitian Pendahuluan	35
2. Tahap Pengembangan Produk Awal	36
3. Tahap Validasi Ahli	37
4. Pembuatan Produk Akhir.....	38
E. Sumber Data	38
F. Teknik Pengumpulan Data.....	39
G. Teknik Analisis Data	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	45
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	67
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	73
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	79

DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat 1 Q.S An-Nahl/16:78.....	5
Kutipan Ayat 2 Q.S Ar-Ruum/30:41	26
Kutipan Ayat 3 Q.S An-Nahl/16:5.....	27
Kutipan Ayat 4 Q.S Al-A'Raf/7:56	27



DAFTAR HADIS

Hadis 1 Hadis Tentang Peduli Terhadap Makhluk Hidup	28
---	----



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Waktu Penelitian	34
Tabel 3.2 Nama-Nama Pakar Validator Instrumen Analisis Kebutuhan	40
Tabel 3.3 Pengkategorian Validasi	43
Tabel 4.1 Nama-Nama Kepala Sekolah SDN 114 Pincara	45
Tabel 4.2 Nama-Nama Pakar Validator Media Pembelajaran	56
Tabel 4.3 Revisi Media Karikatur Peduli Terhadap Makhluk Hidup Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an.....	57
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi dan Bahasa	61
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media dan Desain	63
Tabel 4.6 Hasil Validasi Penerapan Pendidikan.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Media Karikatur	25
Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pikir	30
Gambar 3.1 Tahapan Model Addie.....	32
Gambar 3.2 Peta Lokasi SDN 114 Pincara	33
Gambar 3.3 Bagan Pengembangan Produk Awal	37
Gambar 4.1 Penjabaran Komponen Media	52
Gambar 4.2 Penjabaran Media Kariatur Hewan dan Tumbuhan Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup	53
Gambar 4.3 Desain Media Karikatur	54
Gambar 4.4 Desain Sampul Buku Panduan Penggunaan Media.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Validasi Instrumen Analisis Kebutuhan.....	80
Lampiran 2 Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Untuk Guru	98
Lampiran 3 Pertanyaan dan Hasil Pengisian Wawancara Analisis Kebutuhan	101
Lampiran 4 Angket Siswa Kelas IV SDN 114 Pincara	103
Lampiran 5 Lembar Validasi Produk Ahli Materi.....	106
Lampiran 6 Lembar Validasi Produk Ahli Desain	109
Lampiran 7 Lembar Validasi Penerapan Media Karikatur	112
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian	115
Lampiran 9 Surat Keterangan Selesai Penelitian	116
Lampiran 10 Surat Keterangan Bebas Mata Kuliah.....	117
Lampiran 11 Surat Keterangan Tes Mengaji	118
Lampiran 12 Hasil Rekap Turnitin Produk Media Karikatur Terintegrasi Ayat Al-Qur'an.....	119
Lampiran 13 Dokumentasi di Lokasi Penelitian	120
Lampiran 14 Riwayat Hidup Penulis	122
Lampiran 15 Produk Media Karikatur Terintegrasi Ayat Al-Qur'an.....	123
Lampiran 16 Panduan Media Karikatur Terintegrasi Ayat Al-Qur'an.....	125

ABSTRAK

Megawati, 2022, “*Pengembangan Media Karikatur Hewan dan Tumbuhan pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur’an Kelas IV SDN 114 Pincara*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Pembimbing (I) Mardi Takwim dan (II) Firman.

Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan penggunaan media karikatur hewan dan tumbuhan pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup terintegrasi ayat-ayat al-Qur’an kelas IV SDN 114 Pincara, untuk mengetahui bentuk rancangan media karikatur hewan dan tumbuhan pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup terintegrasi ayat-ayat al-Qur’an kelas IV SDN 114 Pincara, dan menguji tingkat validitas penggunaan media karikatur hewan dan tumbuhan pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup terintegrasi ayat-ayat al-Qur’an kelas IV SDN 114 Pincara.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dalam mengembangkan produk peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap *Development*. Penelitian ini dilakukan dikelas IV SDN 114 Pincara dengan menggunakan beberapa instrumen seperti; wawancara guru, angket siswa, kemudian dianalisis secara kualitatif. Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas IV SDN 114 Pincara dibutuhkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013. Adapun hasil wawancara guru bahwa dalam proses pembelajaran guru jarang menggunakan media dan hanya menggunakan buku paket serta metode ceramah sehingga kurang ketertarikan siswa untuk belajar. Hasil dari angket siswa yaitu, siswa lebih menyukai media yang bergambar, berwarna dan tidak membosankan.

Hasil validasi dari ahli materi memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat valid, adapun hasil validasi dari ahli desain media pembelajaran memperoleh persentase 82,5% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil validasi oleh guru wali kelas IV memperoleh persentase 95% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa Media karikatur Hewan dan Tumbuhan pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur’an pada tingkat SD/MI yang dikembangkan peneliti memenuhi kriteria kevalidan dengan kategori sangat valid.

Kata Kunci : Media Karikatur, Peduli Makhluk Hidup, Ayat-Ayat Al-Qur’an

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan suatu bangsa erat hubungannya dengan masalah pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting bagi kehidupan manusia dalam mencapai cita-cita dan tujuan yang diharapkan. Pelaksanaan pendidikan wajib bagi semua anak bangsa dalam menyongsong kehidupan dimasa akan datang sehingga sangat memerlukan sumber-sumber belajar yang efektif dan efisien yang mampu membuat siswa aktif selama proses pembelajaran. Guru berperan aktif dalam menciptakan serta mengembangkan sumber-sumber belajar yang mampu membuat antusias belajar siswa meningkat. Salah satu sumber belajar yang sangat dibutuhkan oleh siswa adalah adanya media pembelajaran.

Banyak pendapat yang menjelaskan mengenai pengertian media. Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan.¹ Media merupakan salah satu sumber belajar yang sangat mendukung proses pembelajaran. Penyajian media disesuaikan dengan materi sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pelajaran. Media yang akan dirancang telah disesuaikan dengan kebutuhan para pesera didik baik yang berhubungan dengan ayat-ayat al-Qur'an maupun informasi penting lainnya. Dengan adanya

¹Muhammad Ramli, '*Media dan Teknologi Pembelajaran*', 2012.

media yang kreatif maka dapat menumbuhkan ketertarikan dan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan dan mendapatkan hasil belajar yang optimal hendaknya seorang guru sebagai pendidik memperhatikan bagaimana pola mengajar, memperhatikan bagaimana siswa belajar, dan memahami keadaan siswa sebagai makhluk yang belajar dalam rangka mewujudkan hasil belajar yang optimal. Salah satu alternatif yang dapat digunakan guru untuk menciptakan suasana belajar lebih menyenangkan, lebih hidup, dan mampu membuat siswa lebih ceria untuk mengikuti proses belajar di dalam kelas yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang dirancang semenarik mungkin agar proses pembelajaran tidak menegangkan dan membosankan.² Namun, meskipun begitu pentingnya media pembelajaran bagi tercapainya tujuan pendidikan masih banyak dijumpai lembaga pendidikan yang kurang mementingkan suatu media tersebut.

Media karikatur merupakan alat peraga dalam bentuk gambar yang lucu, mengandung pesan, dan sindiran yang digunakan guru untuk mengaktifkan komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa.³ Media karikatur sangat efektif digunakan sebagai media gambar yang dapat memberikan inspirasi terhadap siswa sehingga lebih termotivasi dalam

²Halid Al Johan, 'Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Karikatur Humor Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI AL-ITTIHADUL ISLAMİYAH AMPENAN Tahun Pelajaran 2017/2018', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 2018 <<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>>.

³Setia Warni, 'Peningkatan Keterampilan Siswa Memproduksi Teks Anekdote Menggunakan Media Karikatur Dan Pendekatan Saintifik', 66–81.

melaksanakan pembelajaran. Penerapan gambar hewan dan tumbuhan dalam media karikatur dapat memberikan ketertarikan tersendiri ketika menggunakannya. Karena penyajian gambar karikatur telah disesuaikan dengan tema yang berkaitan dengan materi yang sedang dibahas sehingga tidak memberatkan siswa dalam proses belajar.

Pengembangan media karikatur merupakan penggabungan antara materi dengan gambar yang di padukan dengan ayat al-Qur'an sehingga membuat buku pelajaran yang biasanya hanya sekedar materi kini dapat sisi lain yang berbeda dengan adanya kreativitas para pengajar. Penerapan media karikatur dalam pembelajaran yaitu siswa dapat belajar dan bermain karena media tersebut dalam bentuk gambar humor yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Karena memang gurulah yang berperan penting dalam menyampaikan bahan pelajaran kepada anak didik, guru sadar tanpa bantuan media maka bahan pelajaran sukar dicerna dan dipahami oleh peserta didik terutama bahan pelajaran yang rumit dan kompleks.⁴ Walaupun tujuan awal dari pembelajaran itu sudah baik, akan tetapi jika tidak didukung oleh media yang tepat tujuan yang baik tersebut sangat sulit untuk dapat tercapai dengan baik.

⁴Suwarni, 'Pengaruh Media Karikatur Terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdot', *Jurnal Komunitas Bahasa*, 6.2 (2018), 160–67.

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 11 Januari 2021 dan dilanjutkan dengan penelitian pada tanggal 26 Oktober 2021 pukul 10.15 WITA dengan wali kelas IV SDN 114 Pincara mengatakan bahwa pada tema 3 yaitu peduli terhadap makhluk hidup, siswa cepat merasa bosan dan sulit dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Karena hanya berpatokan dengan buku paket yang disediakan dan terbatasnya media pembelajaran yang sesuai dengan materi, sementara media sangat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Adanya media pembelajaran maka lebih mudah menarik minat siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pengembangan media karikatur dapat meningkatkan inisiatif peserta didik dalam belajar, merangsang keaktifan peserta didik serta membuat peserta didik tidak cepat merasa bosan dalam menerima materi yang berkaitan tentang peduli terhadap makhluk hidup.⁵ Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran dan dapat dikembangkan secara sederhana melalui media karikatur hewan dan tumbuhan yang dipadukan dengan ayat al-Qur'an.

Pembelajaran di sekolah guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif. Penggunaan sumber belajar seperti buku paket ternyata kurang mampu membuat siswa benar-benar paham mengenai materi pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, seorang pendidik dapat membuat dan mengembangkan media

⁵Hasil Observasi Di SDN 114 Pincara. (Senin 11 Januari 2021, Pukul 10.15).

pembelajaran serta memberi pemahaman kepada peserta didik dalam materi peduli terhadap makhluk hidup agar media pembelajaran tersebut tidak merugikan bahkan membawa dampak yang baik dalam proses pembelajaran.

Sebagaimana yang tersirat dalam al-Qur'an berupa media suara yang ditangkap oleh indra pendengar, media visual yang di tangkap oleh indra penglihatan. Seperti yang tercantum dalam QS. An-Nahl (16) :78.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ (٧٨)

Terjemahnya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”.⁶

Ayat tersebut mengisyaratkan tentang penglihatan, pendengaran, dan hati yang secara khusus merupakan sumber untuk mengembangkan pengetahuan yang ada pada diri manusia. Hal ini sangat berkaitan dengan proses belajar, dimana para pendidik mampu mengembangkan ide, pikiran, serta pengetahuan dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut calon peneliti memberikan solusi dalam memotivasi dan membangkitkan minat belajar pada siswa agar mampu menuangkan kreativitas yang dimilikinya. Media karikatur dikemas lebih hidup dengan menggunakan gambar hewan maupun tumbuhan serta dilengkapi dengan ayat al-Qur'an sehingga menjadi media yang cocok dan sesuai dengan materi

⁶Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: Mizan Media Utama, 2011), hlm 276.

yang akan dipaparkan nantinya. Penulis tertarik untuk membuat penelitian menggunakan media ini, karena media ini memancing siswa untuk lebih konsentrasi dalam proses pembelajaran.

Karakter yang diperlihatkan unik dan lucu sehingga siswa akan lebih tertarik belajar dan mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Pengadaan media karikatur sangat baik digunakan dalam tema peduli terhadap makhluk hidup. Perpaduan tersebut membuat proses belajar menjadi lebih berwarna karena siswa akan ditampilkan gambar hewan dan tumbuhan yang sesuai dengan materi pembelajaran dan dilengkapi dengan keterangan yang saling berkaitan.

Berdasarkan uraian dan fakta tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media karikatur yang digunakan dalam proses pembelajaran. Peneliti memilih materi peduli terhadap makhluk hidup menggunakan media karikatur yang berhubungan dengan hewan dan tumbuhan kemudian dipadukan dengan ayat-ayat al-Qur'an. Oleh karena itu, peneliti mengangkat sebuah judul "Pengembangan Media Karikatur Hewan dan Tumbuhan Pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Kelas IV SDN 114 Pincara."

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat dirumuskan pokok permasalahan yang menjadi fokus penelitian yaitu:

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan media karikatur hewan dan tumbuhan pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup kelas IV SDN 114 Pincara?
2. Bagaimanakah desain media karikatur hewan dan tumbuhan pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup terintegrasi ayat-ayat al-Qur'an kelas IV SDN 114 Pincara?
3. Bagaimanakah validitas produk pengembangan media karikatur hewan dan tumbuhan pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup terintegrasi ayat-ayat al-Qur'an kelas IV SDN 114 Pincara?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian yang akan dicapai sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan media karikatur hewan dan tumbuhan pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup kelas IV SDN 114 Pincara.
2. Untuk mengetahui desain media karikatur hewan dan tumbuhan pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup terintegrasi ayat-ayat al-Qur'an di kelas IV SDN 114 Pincara.
3. Untuk menguji tingkat validitas penggunaan media karikatur hewan dan tumbuhan pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup terintegrasi ayat-ayat al-Qur'an kelas IV SDN 114 Pincara.

D. Manfaat Pengembangan

Adapun suatu penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Melalui penelitian ini diharapkan mampu menjadi alat bantu dalam pembelajaran terkhusus pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup serta sebagai informasi pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dari penelitian ini siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga siswa lebih menguasai dan terampil terhadap materi peduli terhadap makhluk hidup melalui media pembelajaran.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan motivasi untuk para guru dalam mengembangkan media pembelajaran agar dapat meningkatkan profesionalisme dalam menyajikan dan mengembangkan media pembelajaran berupa media karikatur.
- c. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan dalam usaha memperbaiki sistem pembelajaran yang ada di sekolah sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan yang lebih baik khususnya pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV SDN 114 Pincara.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini yaitu berupa media karikatur hewan dan tumbuhan pada tema peduli terhadap makhluk hidup

terintegrasi ayat-ayat al-Qur'an. Adapun beberapa spesifikasi produk yang diharapkan antara lain:

1. Media karikatur ini diperuntukkan untuk siswa kelas IV SDN 114 Pincara sebagai sumber belajar tambahan.
2. Materi yang dipilih yaitu tema 3 sub tema 1 hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku.
3. Dilengkapi dengan gambar karikatur serta dipadukan dengan ayat al-Qur'an yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
4. Media karikatur disusun dengan mengacu pada Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada kelas IV.
5. Produk media karikatur berukuran 40x60 (16 R).
6. Produk berbentuk media pembelajaran (media cetak).
7. Produk yang dihasilkan diharapkan mampu membuat siswa aktif, kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Terdapat beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media karikatur hewan dan tumbuhan diantaranya sebagai berikut.

- a. Belum tersedianya sumber belajar berupa media karikatur tema peduli terhadap makhluk hidup yang dikembangkan di kelas IV SDN 114 Pincara.
- b. Siswa akan mendapatkan pengalaman baru sehingga dalam belajar terkesan tidak monoton dan membosankan.

- c. Adanya media karikatur maka diharapkan dapat meningkatkan motivasi serta ketertarikan siswa dalam kepedulian terhadap makhluk hidup.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan yang dialami oleh calon peneliti adalah sebagai berikut.

- a. Pembuatan media karikatur tema peduli terhadap makhluk hidup membutuhkan waktu yang lama sehingga berdampak pula pada pelaksanaan uji coba lapangan yang telah ditentukan akibat wabah *Covid 19*.
- b. Gambar yang disajikan dalam media karikatur hanya menggunakan tiga bentuk wajah peserta didik sebagai sampel sehingga gambar yang dihasilkan kurang memuaskan.
- c. Pengembangan ini hanya sampai pada tahap uji coba lapangan terbatas, belum sampai pada tahap uji coba pada sampel yang lebih luas dikarenakan keterbatasan waktu dengan munculnya wabah *Covid-19*.

BAB II KAJIAN TEORI

A. *Kajian Penelitian yang Relevan*

Penelitian pengembangan bukanlah suatu hal yang baru, melainkan telah ada beberapa penelitian sebelumnya yang membahas mengenai masalah yang sama dengan sudut pandang yang berbeda. Hampir setiap penelitian menghasilkan yang berbeda-beda dari hasil penelitiannya masing-masing. Adapun penelitian yang membahas mengenai topik yang sama yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Refa Luiza, Syahwani Umar, Andi Usman dengan judul “*Pengembangan Media Karikatur Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Keterampilan Menulis Argumentasi*”⁷

Penelitian ini menyimpulkan bahwa sekolah dasar tersebut termotivasi dalam mengikuti proses belajar dengan pembelajaran media karikatur 2 di mensi. Terdapat pula persamaan dalam penelitian ini yaitu terletak pada apa yang di kembangkan yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran berupa media karikatur. Persamaan yang lain terletak pada tujuan yang diharapkan yaitu untuk mengetahui keberhasilan penggunaan media karikatur dalam meningkatkan motivasi siswa dalam belajar serta layak tidaknya media tersebut digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun perbedaan dari penelitian ini yaitu tema judul dari peneliti terdahulu yang dimana peduli terhadap makhluk hidup serta perbedaan

⁷Refa Luiza dan Syahwani Umar, ‘Pengembangan Media Karikatur Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Keterampilan Menulis Argumentasi’, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6.1 (2013), 1–14.

lainnya terletak pada lokasi penelitian. Dari hasil penelitian yang relevan di atas telah valid untuk digunakan. Dimana telah terlihat pula persamaan dan perbedaan dengan yang di teliti oleh penulis.

2. Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Annisa Dewi, Laksmi Dewi, Linda Setiawati dengan judul *“Efektivitas Penggunaan Media Gambar Karikatur Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah”*

Berdasarkan judul tersebut, peneliti memiliki tujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media gambar karikatur terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMA Albidayah Batujajar. Adapun hasil dari penelitian ini bahwa media gambar karikatur mempunyai efektivitas yang lebih signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.⁸ Dari hasil penelitian tersebut maka penelitian telah valid dan relevan untuk digunakan, terdapat pula persamaan dalam penelitian ini yaitu memiliki tujuan yang sama serta penelitian ini menggunakan media karikatur. Adapun perbedaan dari penelitian ini yaitu pada subjek yang dituju adalah siswa sekolah dasar kelas IV serta dari segi model yang digunakan yaitu model Addie.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Latifah dengan judul *“Pengembangan Modul IPA Terpadu Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur’an Pada Materi Air Sebagai Sumber Kehidupan”*⁹

⁸Annisa Dewi dan Laksmi Dewi, ‘Efektivitas Penggunaan Media Gambar Karikatur Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah’, 2.1 (2018), 1–12.

⁹Sri Latifah, ‘Pengembangan Modul IPA Terpadu Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur’an Pada Materi Air Sebagai Sumber Kehidupan’, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 04.2 (2015), 155–64 <<https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v4i2.89>>.

Berdasarkan penelitian tersebut adapun letak persamaan yaitu memadukan ayat al-Qur'an ke dalam produk yang akan dikembangkan. Sedangkan perbedaan atau hal terbaru yang akan diteliti oleh penulis yaitu terletak pada materi yang diteliti yaitu mengenai kepedulian terhadap makhluk hidup yang akan dibuatkan media karikatur dan disesuaikan dengan materi pembelajaran. Serta perbedaan lainnya terletak pada model pembelajaran yang digunakan. Media karikatur ini berisi materi tentang kepedulian manusia terhadap makhluk hidup khususnya hewan dan tumbuhan yang akan diaplikasikan pada siswa kelas IV SDN 114 Pincara.

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut maka dapat disimpulkan mengenai hal terbaru yang dilakukan penulis dalam mengembangkan media karikatur yaitu mencoba mengintegrasikan antara media gambar hewan dan tumbuhan dengan ayat al-Qur'an yang saling berkaitan, kemudian memaparkan materi mengenai kepedulian terhadap makhluk hidup. Pengembangan yang dilakukan penulis diharapkan dapat menjadi penelitian baru yang bisa dijadikan rujukan bagi peneliti lain dikemudian hari.

B. *Kajian Teori*

1. Penelitian Pengembangan

a. Definisi Penelitian Pengembangan

Keberadaan penelitian pengembangan dapat membuat sumber-sumber belajar peserta didik yang telah tersedia menjadi lebih baik. Pengembangan dalam pembelajaran diperlukan agar proses dalam pembelajaran terdapat suatu variasi

yang baru dengan menghasilkan suatu produk yang dapat menunjang dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

Menurut Borg dan Gall, penelitian pengembangan adalah suatu desain penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penggunaan produk pendidikan tidak hanya terbatas pada pengembangan bahan ajar, misalnya buku teks, film pembelajaran, tetapi juga pengembangan prosedur dan proses pembelajaran, misalnya metode dan pengorganisasian pembelajaran.¹⁰ Dalam melakukan penelitian pengembangan membutuhkan waktu yang sangat panjang sehingga proses yang dilalui dapat memperoleh hasil yang maksimal, dan untuk memperoleh hasil yang maksimal maka perlu dilakukan perbaikan pada langkah-langkahnya selama proses pengembangan. Karena penelitian pengembangan bukan hanya menekankan pada proses namun pada hasil yang harus sesuai dengan yang diharapkan.

Penelitian pengembangan berangkat dari permasalahan pembelajaran di kelas yang membutuhkan sentuhan inovasi baik berupa produk perangkat lunak maupun keras sebagai solusi alternatif. Oleh karena itu, tujuan penelitian pengembangan pada dasarnya adalah untuk menghasilkan produk kreatif serta inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mampu memecahkan permasalahan pembelajaran.

b. Model Penelitian Pengembangan

Model penelitian pengembangan adalah desain atau rancangan yang di tempuh demi memperoleh hasil akhir serta mengetes keberhasilan atau efektivitas

¹⁰Moh. Ainin, 'Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab', *Okara*, II (2013).

dari hasil akhir tersebut. Setiap penelitian yang dikembangkan oleh para ahli memiliki model penelitian pengembangan yang berbeda-beda. Meskipun memiliki judul serta tujuan yang sama namun bisa saja menggunakan model penelitian pengembangan yang berbeda. Oleh karena itu, pemilihan model penelitian pengembangan disesuaikan dengan tujuan, produk serta judul yang diangkat oleh peneliti.

Model penelitian pengembangan yang dapat digunakan oleh para peneliti yaitu model Assure. Model Assure lebih difokuskan pada perencanaan pembelajaran untuk digunakan dalam situasi pembelajaran di dalam kelas secara aktual. Model Assure merupakan rujukan bagi pendidik dalam membelajarkan peserta didik dalam pembelajaran yang direncanakan dan disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan teknologi dan media sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik. Model ini menyarankan enam kegiatan utama dalam perencanaan pembelajaran yaitu melakukan analisis karakteristik siswa, menetapkan tujuan pembelajaran, memilih media serta metode pembelajaran dan bahan ajar, memanfaatkan bahan ajar, melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran, serta mengevaluasi dan merevisi program pembelajaran.¹¹ Setiap model penelitian pengembangan tidak diharuskan peneliti untuk mengambil dari keseluruhan langkah-langkah dari model penelitian tersebut. Bisa saja peneliti hanya mengambil dua dari langkah penelitian assure semuanya disesuaikan dengan produk serta sesuatu yang akan dikembangkan.

¹¹Heri Achmadi, Suharno, dan Nunuk Suryani 'Penerapan Model Assure Dengan Menggunakan Media Power Point Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Usaha Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X MAN Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012 / 2013', *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2.1 (2014), 35-48.

Model penelitian pengembangan selanjutnya yang dapat digunakan oleh para peneliti adalah model Addie yang merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Model ini terdiri atas lima langkah yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*) dan (5) evaluasi (*evaluation*).¹² Setiap model penelitian pengembangan sudah pasti memiliki kelebihan serta kekurangan tersendiri. Setiap Peneliti berhak memilih serta meminimalisir hal-hal yang mungkin terjadi ketika menggunakan model penelitian pengembangan. Adanya model penelitian pengembangan maka peneliti dimudahkan dalam mencapai tujuan dari penelitiannya tersebut.

Disetiap langkah dalam model pengembangan ada beberapa tahap yang harus dilalui. Proses yang dilalui pada tahap tersebut tidak selamanya mengalami kelancaran terkadang peneliti mengalami kesulitan hingga harus mengulang langkah tersebut. Oleh karena itu, jiwa dan mental yang kuat harus tertanam dalam diri peneliti demi tercapainya sesuatu yang diinginkan dengan maksimal. Karena kreatif dan sebagus apa pun ide yang peneliti miliki kalau tidak sampai menjadi kenyataan juga tidak akan dapat dinikmati oleh orang lain. Ini berarti memiliki ide cemerlang barulah awal dari suatu pekerjaan, selanjutnya adalah kerja keras, pencernaan yang matang, dan usaha untuk merealisasikan ide tersebut sampai menjadi kenyataan.

¹²I Made Tegeh dan I Nyoman Jampel, 'Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model ADDIE', 2015, 208–16.

2. Media Karikatur

a. Definisi Media

Media pembelajaran yang ada semakin berkembang seiring perkembangan zaman. Dengan adanya media yang sudah dikembangkan dapat memberikan kemudahan terhadap siswa dalam memahami suatu pembelajaran. Media adalah salah satu komponen sistem pembelajaran. Media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh, sehingga penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran dapat memungkinkan siswa berinteraksi dengan media yang dipilih.¹³ Sedangkan menurut *Education Association* media merupakan benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar dapat memengaruhi efektivitas program instruksional.¹⁴ Media adalah alat yang mampu memberikan kemudahan bagi guru dalam mengajar serta dapat meningkatkan potensi siswa dalam belajar.

Pendapat yang senada disampaikan oleh Asnawir dan Basyiruddin Usman bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan para peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.¹⁵ Dengan adanya media

¹³Teni Nurrita, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', 03 (2018), 171–87.

¹⁴Asnawir and Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, 2002.

¹⁵M. Ramli, 'Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits', *Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, 13.23 (2015), 130–54.

pembelajaran diharapkan siswa mampu aktif serta mampu menggali potensi yang ada pada diri peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana atau perantara yang digunakan dalam proses interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan serta memantapkan apa yang di pelajari dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas. Penggunaan media secara kreatif dapat memungkinkan siswa untuk belajar lebih nyaman, dan kualitas belajar lebih meningkat karena tidak hanya guru yang aktif memberikan materi kepada siswa tetapi siswa juga dapat aktif di dalam kelas dan terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh para pendidik. Media karikatur adalah media pembelajaran yang tepat disertai dengan ayat-ayat al-Qur'an sehingga bukan hanya keterampilan belajar siswa yang meningkat, tapi pengetahuan tentang nilai-nilai agama akan berkembang dalam diri siswa dan dapat mereka aplikasikan di lingkungan sekitar.

b. Definisi Karikatur

Karikatur adalah gambar yang menampilkan kembali suatu objek konkret dengan cara melebih-lebihkan ciri khas tersebut. Kata karikatur berasal dari kata Italia *caricare* yang berarti memberi muatan atau melebih-lebihkan. Karikatur selalu digambarkan untuk menimbulkan kelucuan, walaupun kadang kala agak

sinis.¹⁶ Dunia pendidikan saat ini memandang bahwa media karikatur sudah tidak lagi sebagai sesuatu yang baru melainkan media karikatur sudah banyak diterapkan diberbagai sumber belajar.

Karikatur merupakan ungkapan perasaan seseorang yang diekspresikan agar diketahui khalayak. Karikatur sebagai media komunikasi mengandung pesan, kritik atau sindiran tanpa banyak komentar, tetapi cukup dengan gambar yang sifatnya lucu sekaligus mengandung makna yang dalam (pedas).¹⁷ Karikatur yang efektif akan menarik perhatian serta menumbuhkan minat belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa karikatur mampu menjadi media pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran.

Selaras dengan pendapat Mirna wahyuni marbun bahwa media pembelajaran karikatur adalah media pembelajaran dalam bentuk gambar yang bermuatan humor. Media pembelajaran karikatur merupakan media yang dapat diamati oleh indra penglihatan, atau dapat dilihat, dipandang, diperhatikan oleh siswa dengan baik.¹⁸

Diterapkannya media karikatur mampu membuat siswa antusias dalam belajar, hal ini dikarenakan gambar yang terdapat pada media karikatur memiliki keunikan tersendiri yaitu siswa mampu melihat objek yang menarik dilengkapi

¹⁶Dicky Oswin Gamaliel, 'Tanggapan Masyarakat Terhadap Isi Pesan Karikatur Si Buncu Pada Surat Kabar Kaltim Pos di Kota Samarinda (Studi pada Kelurahan Gunung Kelua Kecamatan Samarinda Ulu)', *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3.3 (2015), 442-451.

¹⁷Vivi Rulviana, 'Penggunaan Media Karikatur Dalam Pembelajaran Menulis Karangan Siswa Kelas V SDN Ngunut', *Bidang Pendidikan Dasar*, 1.2 (2017), 50-57.

¹⁸Mirna Wahyuni Marbun, 'Pengaruh Media Komik Terhadap Kemampuan Menulis Teks Persuasif Oleh Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 47 Sunggal Tahun Pembelajaran 2019-2020', 2020.

dengan ayat al-Qur'an sehingga hal tersebut tidak membuat proses belajar yang monoton. Jadi penggunaan media karikatur atau gambar dua dimensi mampu membuat siswa tertarik dalam belajar dan mampu membuat siswa paham terkait pembelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran karikatur ialah sebuah gambar yang disederhanakan dengan bentuk melebih-lebihkan suatu objek dan memiliki sifat klise, lucu, serta mengandung sindiran tertentu yang digunakan sebagai penyalur atau perantara dalam menyampaikan sebuah pesan (materi) kepada penerima pesan (siswa) sehingga pesan tersebut dapat dipahami dengan baik oleh penerima pesan.

Adapula teknik pemilihan karikatur yang lebih detail untuk media pembelajaran yaitu sebagai berikut: 1) penggambaran bentuk karikatur yang humoris, 2) adanya penonjolan bagian tertentu untuk memperlihatkan ciri khas seorang tokoh atau makna khas peristiwa penting yang hangat, 3) pemakaian goresan yang efektif, sederhana dan tidak banyak perhiasan, 4) penampilan karikatur yang mendukung, 5) sesuai dengan pengalaman siswa, 6) karikatur memuat pesan atau ide berdasarkan fakta, 7) karikatur mengandung kritik terhadap peristiwa yang masih hangat.¹⁹ Oleh karena itu, untuk memotivasi dan membangkitkan minat pada siswa agar mampu menuangkan kreativitas yang dimilikinya maka guru harus menggunakan media pembelajaran yang menarik.

¹⁹Muhammad Ibrahim, 'Media Karikatur Sebagai Media untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Naskah Drama pada Kelas VII A SMP Negeri 2 Mertoyudan Magelang Jawa Tengah,' 2013.

3. Peduli Terhadap Makhluk Hidup

Semua makhluk hidup terutama hewan dan tumbuhan tidak selalunya tumbuh baik dengan sendirinya. Hewan dan tumbuhan memerlukan perhatian atau kepedulian agar dapat berkembang dengan baik dan sehat. Akan ada suatu keadaan dimana hewan dan tumbuhan pertumbuhannya tidak sehat atau bahkan mati. Maka dari itu, manusia dituntut untuk peduli terhadap makhluk hidup disekitarnya. Peduli adalah upaya untuk mencegah rusaknya lingkungan disekitarnya.²⁰ Sikap peduli dilakukan apabila terjadi kondisi dimana suatu objek yang ada mulai nampak kerusakannya. Hal ini tidak berarti jika sesuatu itu belum rusak dan diacuhkan begitu saja, dibutuhkan kesadaran tinggi agar manusia dan makhluk hidup lainnya dapat hidup berdampingan dengan nyaman.

Begitu pula dengan pendapat sebelumnya bahwa peduli adalah bentuk tanggung jawab terhadap sesuatu disekitarnya.²¹ Adanya sikap kepedulian maka apa yang ada disekitar kita akan selalu terjaga baik dari segi keindahan, kegunaan dan kelestariannya. Manusia adalah pemeran utama yang dapat menjadi perusak sekaligus penjaga bagi setiap makhluk hidup disekitarnya. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan sekitar dalam menjaga keseimbangan kehidupan yang lebih baik.

Memaknai arti kepedulian setiap ahli memiliki pendapat masing-masing. Meskipun kebanyakan memiliki pendapat dengan makna yang sama namun penggunaan katanya yang berbeda. Peduli merupakan tindakan pencegahan

²⁰Arum Sulastri, 'Jurnal Riset', Dwijacendekia *Jurnal Riset Pedagogik*, 1.1 (2017), 1–9.

²¹Mirza Desfandi, 'Mewujudkan Masyarakat Berkarakter Peduli Lingkungan Melalui Program Adiwiyata', *SOSIO DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 2.1 (2015), 31–37.

kerusakan pada sesuatu yang nampak.²² Sebagai manusia sudah sepatutnya memiliki sikap kepedulian terhadap apapun. Adanya kepedulian tersebut maka akan tercapai kehidupan yang lebih nyaman. Jadi dapat disimpulkan bahwa peduli terhadap makhluk hidup adalah kesadaran untuk merawat dan menjaga agar hewan dan tumbuhan tetap terjaga dari kerusakan.

Sumber daya alam adalah segala sesuatu yang terdapat di alam yang dapat digunakan oleh manusia untuk mencukupi kebutuhan hidupnya. Hewan merupakan sumber daya alam yang dapat diperbaharui karena mampu berkembang biak. Hewan memberikan banyak manfaat bagi manusia. Misalnya untuk bahan makanan, alat transportasi, dan bahan pakaian. Oleh karena itu, hewan harus tetap dijaga kelestariannya. Adapun salah satu cara yang digunakan untuk menumbuhkan kesadaran pada diri akan pentingnya keseimbangan dan kelestarian ekosistem yaitu dengan pengamatan langsung. Melestarikan hewan agar tidak punah dapat dilakukan dengan cara, 1) merawat hewan, 2) tidak berburu hewan sembarangan, 3) membudidayakan hewan langka dan masih banyak cara lain untuk melestarikan hewan.²³

Tumbuhan merupakan produsen yang menjadi sumber energi dalam suatu daur kehidupan dan sebagai indikator kondisi suatu lingkungan. Ekosistem merupakan tempat semua makhluk hidup bergantung. Terkait dengan peranan

²²Inur Tivani and Paidi Paidi, 'Pengembangan LKS Biologi Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Karakter Peduli Lingkungan', *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2.1 (2016), 35 <<https://doi.org/10.21831/jipi.v2i1.8804>>.

²³Raudhatul Jannah, 'Pengaruh Pemanfaatan Media Augmented Reality terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV Tema Peduli terhadap Makhluk Hidup di SDN 07 Kota Bengkulu', 2020.

tersebut maka pengelolaan kawasan hutan perlu ditingkatkan secara terpadu dan berwawasan lingkungan agar fungsi tanah, air, udara, iklim, dan lingkungan hidup terjamin.²⁴

Tumbuhan sebagai salah satu unsur keanekaragaman hayati yang memiliki peran penting bagi keberlangsungan hidup semua makhluk. Kehidupan tumbuhan adalah yang pertama muncul dan berkembang di daratan bumi ini. Fungsi tumbuhan selain memberi manfaat kepada makhluk lain sebagai sumber makanan, energi, dan pengobatan, juga berfungsi menjaga keseimbangan alam. Hanya saja sikap manusia yang berlebihan dalam memperlakukannya telah membuat kehidupan di muka bumi ini menjadi tidak harmonis.²⁵ Pengetahuan tentang hewan dan tumbuhan berperan penting bagi anak-anak sebagai pembelajaran agar dapat menjaga lingkungan tetap lestari. Selain itu, dengan adanya hewan dan tumbuhan maka perlu dijaga dan dilestarikan agar tidak punah.

Makhluk hidup yang menghuni bumi ini tidak hanya manusia saja, tetapi banyak makhluk hidup lain seperti hewan dan tumbuhan. Untuk melakukan keberlangsungan hidup, makhluk hidup saling membutuhkan satu sama lain. Tuhan menciptakan manusia sebagai makhluk yang punya akal dan pikiran untuk dapat menjaga lingkungan serta peduli terhadap makhluk hidup utamanya hewan dan tumbuhan. Karena jika salah satu dari makhluk tersebut kurang diperhatikan, maka manusia sendirilah yang akan sulit dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Dengan menghargai alam seperti menjaga lingkungan sekitar, peduli terhadap

²⁴Wiwin Maisyaroh, 'Struktur Komunitas Tumbuhan Penutup Tanah di Taman Hutan Raya R. Soerjo Cangar, Malang,' *Jurnal Pembangunan dan Alam Lestari*, 1.1 (2010), 2087-3522.

²⁵Kementerian Agama RI, *Pelestarian Lingkungan Hidup*, 2012.

tanaman, peduli terhadap satwa berarti seseorang memiliki sikap mendukung atau memihak terhadap lingkungan. Untuk itu, kita sebagai manusia yang berakal sudah sepatutnya untuk menjaga kelestarian alam.

4. Ayat-Ayat Al-Qur'an

Al-Qur'an adalah pedoman yang wajib diikuti oleh semua manusia. Al-Qur'an adalah sumber hukum bagi umat Islam dalam menjalani amal ibadah kepada Alla swt. Karena dari al-Qur'an kita dapat memahami apa yang diperintahkan oleh Allah Swt dan yang dilarang-Nya.²⁶ Oleh karena itu, posisi para pengajar sangat penting dalam mengarahkan pandangan peserta didik terhadap apa yang diperintahkan Allah Swt serta apa yang menjadi larangannya.

Al-Qur'an secara detail menjelaskan mengenai proses dan eksistensi manusia sebagai makhluk hidup yang mempunyai potensi dan kecerdasan dibanding makhluk lainnya.²⁷ Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan anak didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran.

Sesuai dengan judul peneliti, adapun gambar karikatur tema peduli terhadap makhluk hidup disertai dengan penjelasan ayat al-Qur'an yang bisa membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan mampu menanamkan pada diri siswa tentang pentingnya peduli terhadap makhluk hidup.

²⁶Ikhwanudin, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Fluida Statis Dalam Perspektif Al-Qur'an Menggunakan Macromedia Flash, 2016.

²⁷Aas Siti Sholichah, 'Teori-Teori Pendidikan Dalam Al-Qur'an', *Jurnal Pendidikan Islam*, 07.1 (2018) <<https://doi.org/10.30868/EI.V7>>.



Gambar 2.1 Contoh Media Karikatur

Gambar tersebut merupakan salah-satu bentuk kepedulian manusia terhadap lingkungannya. Peduli adalah sikap memperhatikan dan bertindak positif terhadap kondisi atau suatu keadaan. Melestarikan makhluk hidup dengan cara merawat tumbuhan akan membawa pengaruh positif terhadap manusia sendiri. Manusia sebagai makhluk hidup yang tinggi kedudukannya, dalam hidupnya sangat bergantung pada makhluk lain dan sumber daya alam yang ada di sekitarnya. Interaksi antara manusia dan lingkungan yang tidak seimbang akan menimbulkan berbagai masalah. Tidak jarang manusia merusak lingkungan untuk kepentingan dirinya tanpa memperhatikan kelangsungan hidup hewan dan tumbuhan. Oleh karena itu, manusia sebagai makhluk yang berakal sudah sepatutnya peduli terhadap makhluk lainnya, karena dengan akal manusia menjadi mulia dan mampu berpikir.

Islam mengajarkan agar umat manusia senantiasa menjaga lingkungan, utamanya memelihara dan melestarikan lingkungan hidup hendaknya upaya yang bisa dilakukan. Di dalam al-Qur'an banyak ayat yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan seperti tentang alam semesta, langit, bumi, flora dan fauna, kejadian

manusia, lautan, daratan, benda-benda langit dan sebagainya.²⁸ Sebagaimana yang tercantum dalam QS. Ar-Ruum (30) : 41 yang berbunyi.

ظَهَرَ الْفَسَادُ فِي الْبَرِّ وَالْبَحْرِ بِمَا كَسَبَتْ أَيْدِي النَّاسِ لِيُذِيقَهُمْ بَعْضَ الَّذِي
عَمِلُوا لَعَلَّهُمْ يَرْجِعُونَ (41)

Terjemahnya: Telah nampak kerusakan di darat dan di laut disebabkan karena perbuatan tangan manusia, supaya Allah merasakan kepada mereka sebahagian dari (akibat) perbuatan mereka, agar mereka kembali ke jalan yang benar.²⁹

Pengertian diatas, menyadarkan kita utamanya seorang muslim untuk senantiasa mencintai dan melestarikan lingkungan hidup beserta satwa dan ekosistemnya. Oleh karena itu, kepedulian terhadap makhluk hidup perlu di kembangkan dan ditekankan pada siswa saat proses pembelajaran sehingga dapat mereka ketahui tentang pentingnya menjaga alam.

Setiap makhluk hidup terpengaruh oleh lingkungan hidupnya. Manusia dan makhluk lainnya saling membutuhkan satu sama lain. Tanpa adanya makhluk hidup seperti hewan dan tumbuhan maka manusia akan kesulitan mencari makan dan minum serta memenuhi kebutuhan lainnya. Sebagaimana yang tercantum dalam QS. An-Nahl (16):5 Tentang pentingnya menjaga makhluk hidup utamanya hewan dan tumbuhan yang berbunyi.

²⁸Widya Cahaya, Al-Qur'an Dan Tafsirnya Jakarta: Departemen Agama RI, 2011.

²⁹Departemen Agama RI Al-Hikma, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: Di Ponegoro, 2018), 408.

وَالْأَنْعَامَ خَلَقَهَا لَكُمْ فِيهَا دِفْءٌ وَمَنَافِعُ وَمِنْهَا تَأْكُلُونَ (5)

Terjemahnya : Dan Dia telah menciptakan binatang ternak untuk kamu, padanya ada (bulu) yang menghangatkan dan berbagai-bagai manfaat, dan sebahagiannya kamu makan.³⁰

Ayat tersebut menegaskan kepada manusia untuk lebih meningkatkan kepedulian mereka terhadap makhluk hidup. Allah Swt telah menciptakan binatang ternak dimuka bumi ini semua ada manfaatnya, salah satunya adalah dengan adanya berupa bulu domba dapat diproduksi sebagai pakaian dan begitu pula diciptakannya hewan berupa sapi, manusia dapat meminum air susunya dan memakan dagingnya. Oleh karena itu, manusia sebagai makhluk yang berakal harus menjaga alam dengan baik dan menggunakan berbagai kebutuhan dengan sebaik-baiknya.

Allah Swt menekankan agar manusia selalu menjaga alam dan menghindari segala bentuk perusakan. Sebagaimana yang termaktub dalam Q.S Al-A'raf ayat (7) : 56.

وَلَا تُفْسِدُوا فِي الْأَرْضِ بَعْدَ إِصْلَاحِهَا وَادْعُوهُ خَوْفًا وَطَمَعًا إِنَّ رَحْمَةَ اللَّهِ قَرِيبٌ مِنَ الْمُحْسِنِينَ

Terjemahnya : Dan janganlah kamu membuat kerusakan di muka bumi, sesudah (Allah) memperbaikinya dan berdoalah kepadanya dengan rasa takut (tidak akan diterima) dan harapan (akan dikabulkan). Sesungguhnya rahmat Allah amat dekat kepada orang-orang yang berbuat baik.³¹

³⁰Departemen Agama RI Al-Hikma, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Bandung: Di Ponegoro, (2018), 267.

³¹Departemen Agama RI Al-Halim, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Bandung: Di Ponegoro, (2018), 157.

Ayat ini menjelaskan bahwa Allah Swt. Memerintahkan manusia untuk tidak membuat kerusakan di muka bumi setelah Allah menciptakan alam ini dengan sempurna dan sangat seimbang untuk mencukupi kebutuhan makhluk-Nya. Kita sebagai manusia merupakan makhluk yang paling sempurna diantara makhluk yang lain dan merupakan makhluk yang paling berperan. Oleh karena itu, dengan menjaga dan memanfaatkan lingkungan dengan baik merupakan salah satu bentuk rasa syukur kita kepada Tuhan Allah Swt yang telah memberikan berbagai macam banyaknya kenikmatan kepada kita semua.

Islam merupakan salah satu agama yang cinta dan peduli terhadap alam. Bahkan dalam sebuah hadis Rasulullah *Shallallahu 'Alaihi Wa Sallam* bersabda.

حَدَّثَنَا ابْنُ نُؤْمَيْرٍ حَدَّثَنَا أَبِي حَدَّثَنَا عَبْدُ الْمَلِكِ عَنْ عَطَاءٍ عَنْ جَابِرٍ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَا مِنْ مُسْلِمٍ يَغْرِسُ غَرْسًا إِلَّا كَانَ مَا أَكَلَ مِنْهُ لَهُ صَدَقَةٌ وَمَا سُرِقَ مِنْهُ لَهُ صَدَقَةٌ وَمَا أَكَلَ السَّبْعُ مِنْهُ فَهُوَ لَهُ صَدَقَةٌ وَمَا أَكَلَتِ الطَّيْرُ فَهُوَ لَهُ صَدَقَةٌ وَلَا يَرْزُؤُهُ أَحَدٌ إِلَّا كَانَ لَهُ صَدَقَةٌ. (رواه مسلم).³²

Artinya: “Telah menceritakan kepada kami Ibnu Numair telah menceritakan kepada kami ayahku telah menceritakan kepada kami Abdul Malik dari 'Atha` dari Jabir dia berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Tidaklah seorang muslim yang bercocok tanam, kecuali setiap tanamannya yang dimakannya bernilai sedekah baginya, apa yang dicuri orang darinya menjadi sedekah baginya, apa yang dimakan binatang liar menjadi sedekah baginya, apa yang dimakan burung menjadi sedekah baginya, dan tidaklah seseorang mengambil

³²Abu Husain Muslim bin Hajjaj Alqusyairi An-Naisaburi, *Shahih Muslim*, Kitab. Al-Musaqah, Juz. 2, No. 1552, (Darul Fikri: Beirut-Libanon, 1993 M), h. 27.

darinya, melainkah ia menjadi sedekah baginya." (HR. Muslim).

C. Kerangka Pikir

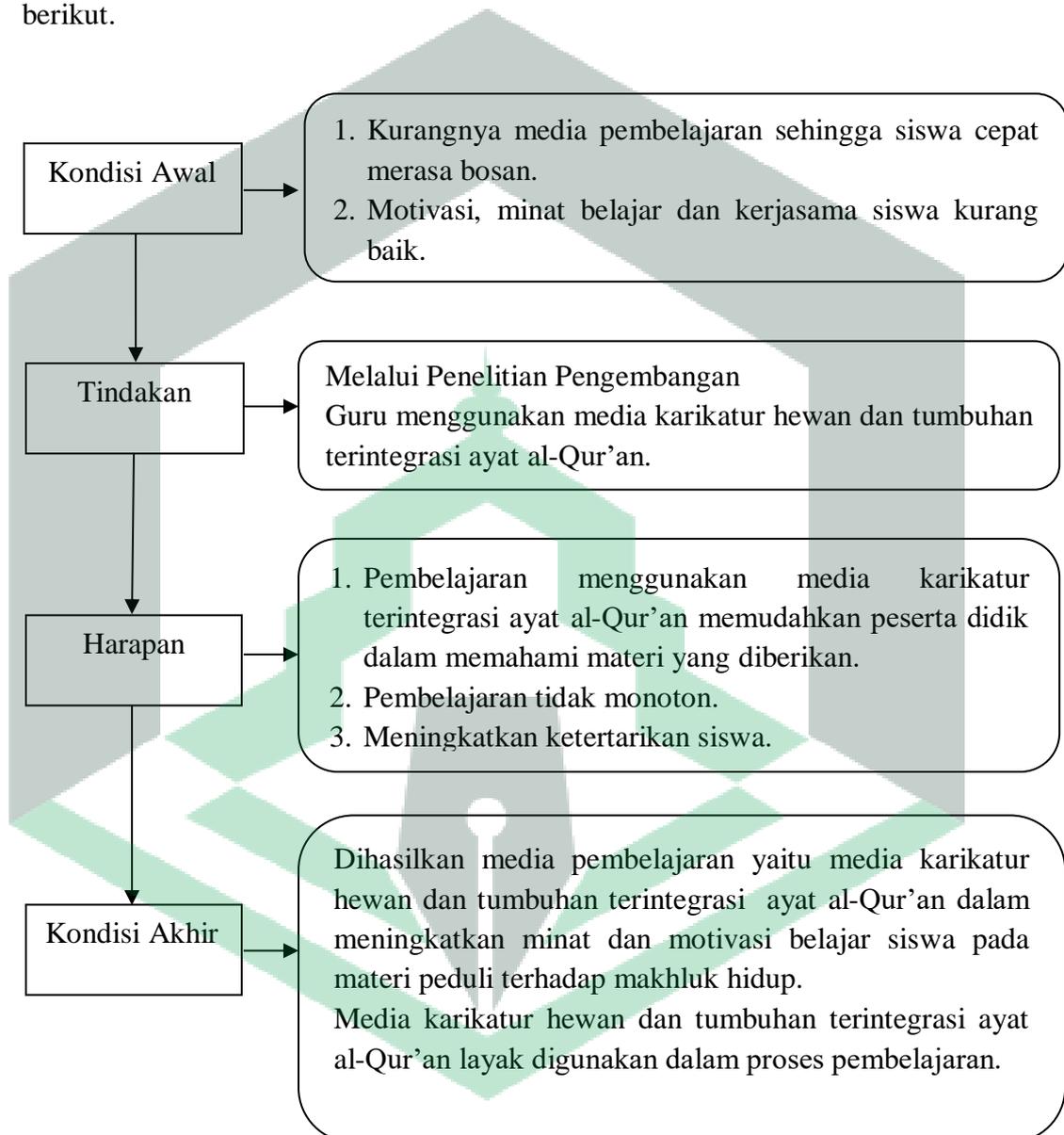
Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah dengan melakukan observasi di kelas IV SDN 114 Pincara. Setelah melakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas ternyata di sekolah tersebut dalam proses pembelajaran siswa cepat merasa bosan karna proses pembelajaran hanya berfokus menggunakan buku paket. Hal ini membuat siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran karena mereka belum mampu memecahkan masalah dari materi yang begitu luas cakupannya. Oleh karena itu, peneliti memberikan solusi berupa media karikatur yang akan dipadukan dengan ayat al-Qur'an pada tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup.

Kondisi seperti ini, seorang guru harus melakukan perubahan sehingga keaktifan, antusias, dan kekreatifan siswa mampu meningkat lebih baik dari sebelumnya. Dalam meningkatkannya, peran media dalam proses belajar sangat penting sebagai alat untuk memperjelas bahan pengajaran. Serta dapat membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

Salah satu media pembelajaran yang diperkirakan dapat mengatasi hal tersebut adalah dengan menggunakan media karikatur yang di sertai dengan ayat al-Qur'an, khususnya pada tema peduli terhadap makhluk hidup. Dengan memanfaatkan media karikatur sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan peserta didik dalam membentuk pemikiran yang kreatif, serta dapat

memperluas wawasan peserta didik terkait bentuk kepedulian terhadap makhluk hidup yang saling berkaitan dengan ayat-ayat al-Qur'an.

Berdasarkan uraian diatas, kerangka pemikiran dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.2 Kerangka Pikir

BAB III

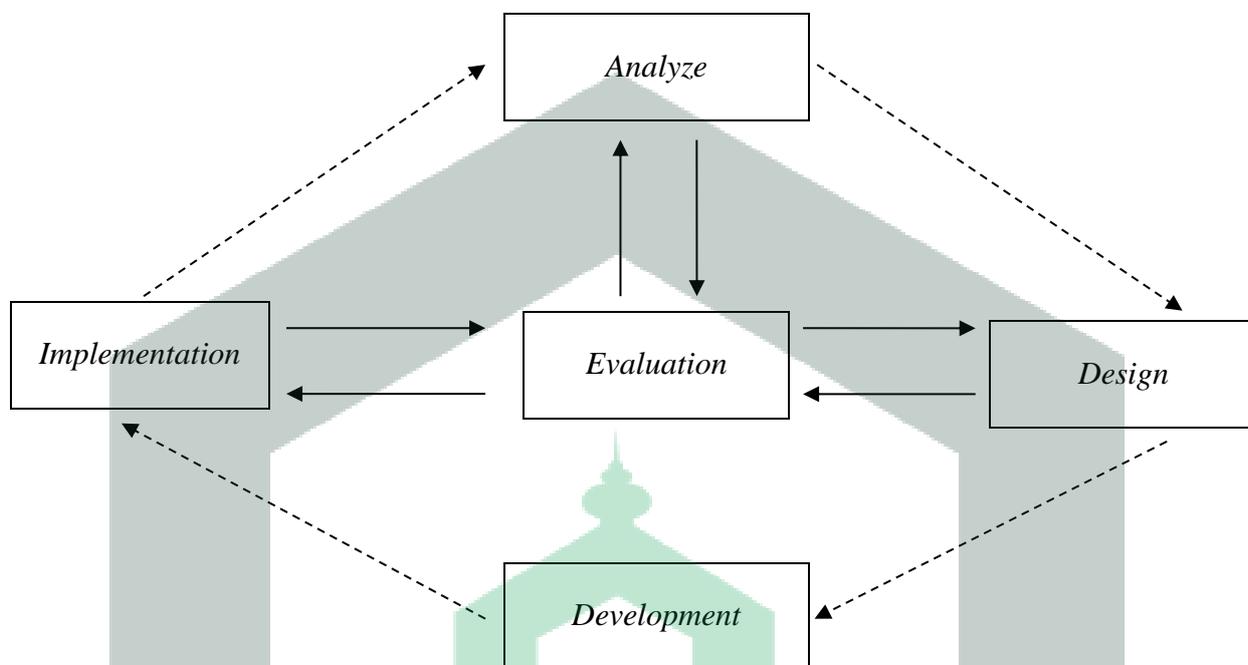
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini ialah R & D (*Research and Development*). Jenis penelitian yang dilakukan dengan memadukan produk yang sudah ada dengan produk lain sehingga menjadi lebih baik dari segi kelayakan maupun efektivitas. Media merupakan sumber belajar yang pada umumnya sudah dikenal di ranah dunia pendidikan. Media yang sudah ada akan dikembangkan dengan cara memadukan gambar wajah siswa dengan gambar hewan maupun tumbuhan, sehingga dapat menghasilkan media karikatur tentang peduli terhadap makhluk hidup dan dilengkapi dengan ayat al-Qur'an yang saling berkaitan. Diharapkan nantinya akan menjadi media karikatur yang lebih menarik dan berguna dalam proses pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model Addie dengan tujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berupa media karikatur berbasis ayat al-Qur'an serta untuk mengetahui rancangan produk media pembelajaran yang berupa media karikatur. Model Addie merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Model ini terdiri atas lima langkah yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*) dan (5) evaluasi (*evaluation*). Model Addie dapat menjadi pedoman dalam membangun

perangkat pembelajaran yang efektif, karena langkah pada model ini tersusun secara sistematis.



Gambar 3.1 Bagan Tahapan Model Addie.³³

Pendekatan dalam penelitian ini adalah *mixed methods*. Pendekatan ini merupakan penelitian gabungan antara kualitatif dan kuantitatif. Karena dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian R & D atau penelitian pengembangan. Penelitian ini pendekatan kualitatif digunakan pada proses analisis kebutuhan, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan dalam melakukan uji validitas serta efektivitas.

³³I Made Tegeh and I Made Kirna, 'Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model', *Jurnal Ika*, 11.1 (2013), 16.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 114 Pincara yang berlokasi di Jln. Permandian Air Panas, Desa Pincara, Kecamatan Masamba, Kabupaten Luwu Utara, Provinsi Sulawesi Selatan 92961. NPSN 40306872.



Gambar 3.2 Peta Lokasi

Proses dalam penelitian ini dibutuhkan waktu yang tidak singkat. Peneliti memerlukan proses yang panjang untuk dapat menyelesaikannya. Waktu yang direncanakan pada proses penelitian ini yaitu selama 02 bulan agar dapat diselesaikan dengan baik. Penelitian ini dimulai dari observasi awal dengan menelaah kebutuhan siswa.

Adapun penjelasan mengenai waktu penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Rincian Waktu Penelitian

No.	Uraian	2021			2022	
		Juli	Agustus	September	November	April Juni
1.	Seminar Proposal	■				
2.	Penyusunan Produk		■	■		
3.	Validasi Ahli		■	■		
4.	Penelitian				■	
5.	Seminar Hasil					■
6.	Ujian Tutup					■

C. Subjek dan Objek Penelitian

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 114 Pincara yang berjumlah 17 siswa. Pada dasarnya siswa kelas IV rata-rata memiliki umur sekitar 10-11 tahun. Dengan umur tersebut, siswa memiliki karakteristik belajar yaitu belum mampu menerima materi-materi yang bersifat abstrak artinya siswa hanya mampu menerima materi-materi pembelajaran yang sifatnya konkret atau nyata. Selain itu, siswa sudah mampu untuk menerima pandangan orang lain serta mampu mengorganisasikan pemikirannya dan memiliki kemampuan berbahasa yang baik.

Penelitian yang dikembangkan yaitu mengenai media pembelajaran. Dengan mengambil objek penelitian sumber belajar berupa media karikatur, hal ini disebabkan masih banyak pendidik yang hanya menggunakan buku paket

dalam proses pembelajaran hingga membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik karena setiap hari siswa dihadapkan dengan buku paket tanpa disertai media pembelajaran. Tentunya hal ini dapat membuat KD yang ada di buku tidak tercapai dengan maksimal. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media karikatur tema peduli terhadap makhluk hidup dan dilengkapi dengan ayat al-Qur'an.

Adanya media karikatur, dapat membuat siswa belajar dengan melihat langsung objek yang dituju tanpa harus mengandai-andai atau dalam kata lain dapat belajar secara konkret atau nyata. Disertai gambar karikatur hewan dan tumbuhan serta di lengkapi dengan ayat al-Qur'an maka dapat memberi ketertarikan tersendiri kepada siswa, dan juga siswa mampu mendalami serta mengenal ayat-ayat al-Qur'an yang berhubungan dengan hewan dan tumbuhan serta mampu mendalami betapa pentingnya kepedulian terhadap makhluk hidup.

D. Prosedur Pengembangan

1. Tahap Penelitian Pendahuluan

Tahap penelitian pendahuluan ini yang dilakukan mengadaptasi langkah langkah model Addie yang ditempuh dalam pengembangan media karikatur hewan dan tumbuhan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta siswa mampu mengetahui ayat al-Qur'an yang berhubungan dengan materi tersebut. Untuk memudahkan proses penelitian maka disusunlah sebuah alur penelitian yang memuat tahapan penelitian yaitu:

a. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis bertujuan untuk menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar. Tahap ini meliputi dua langkah pokok, yaitu yang pertama analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara kepada guru kelas dan observasi didalam kelas. Langkah kedua yaitu analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama yang perlu di ajarkan.

b. Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan untuk menyiapkan desain awal bahan ajar atau desain produk. Desain dilakukan oleh peneliti untuk memudahkan dalam proses penyusunan bahan ajar. Tahap ini digunakan sebagai acuan dalam penyusunan media yang akan dikembangkan.

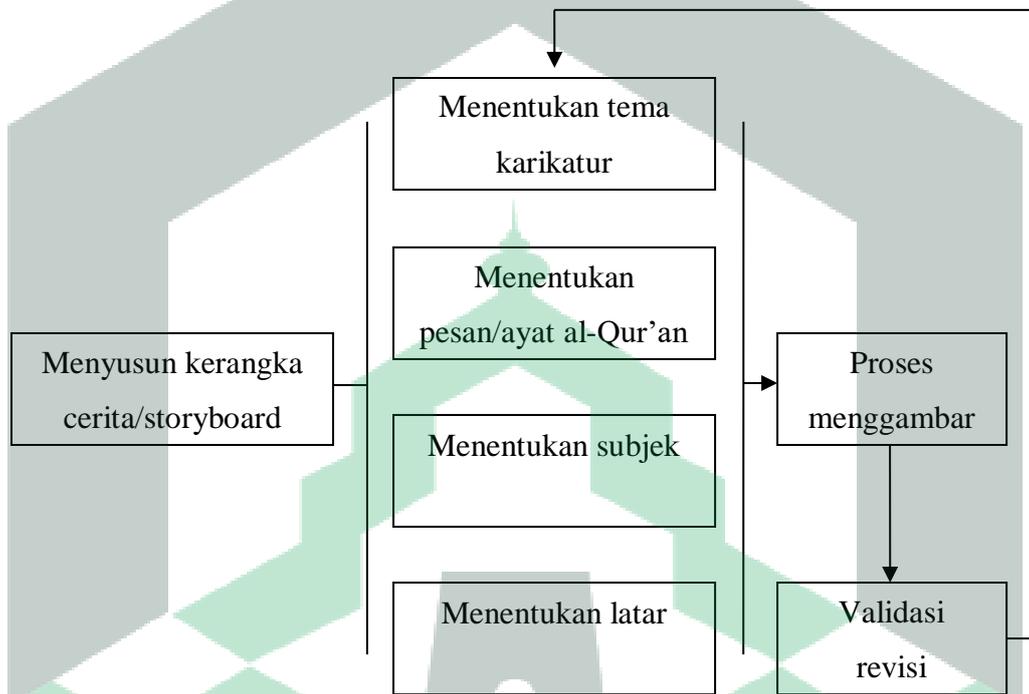
c. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan bertujuan untuk mengembangkan media karikatur hewan dan tumbuhan pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup terintegrasi ayat al-Qur'an. Pengembangan instrumen penilaian angket respon siswa dan pengembangan instrumen penilaian para ahli. Langkah selanjutnya adalah memvalidasi media karikatur yang telah disusun dan dibuat instrumen penilaian. Langkah terakhir revisi oleh ahli, revisi dilakukan setelah produk dan instrumen selesai divalidasi.

2. Tahap Pengembangan Produk Awal

Pengembangan produk awal dapat diartikan sebagai rancangan produk awal yaitu media karikatur. Pada tahap ini peneliti menyusun pembuatan media karikatur mulai dari proses menyusun kerangka cerita/*storyboard*. Dalam

menyusun kerangka cerita, terdapat beberapa hal yang harus dikerjakan yaitu: menentukan tema, menentukan pesan, menentukan tokoh, dan menentukan latar. Validasi dan revisi pada tahap ini dilakukan kegiatan validasi ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan. Setelah validasi, maka diadakan revisi terhadap materi dan media untuk meminimalkan kesalahan.



Gambar 3.3 Bagan Pengembangan Produk Awal

3. Tahap Validasi Ahli

Tahap validasi ahli dapat dikatakan sebagai tahap pengembangan. Tahap validasi merupakan tahap yang dilakukan peneliti untuk menguji produk media karikatur baik dari segi proses mengamati. Pada proses mengamati yang di uji adalah apakah objek yang ditampilkan memang mampu membuat siswa tertarik dan mudah untuk memahami pembelajaran yang diberikan. Tahap ini dilakukan

oleh ahli media dan ahli materi, dimana ahli media dilakukan untuk menguji apakah media karikatur yang dibuat layak untuk digunakan, baik dari segi desain maupun tampilan. Sedangkan untuk ahli materi dilakukan untuk menguji apakah materi yang digunakan didalamnya sudah cocok, terstruktur dan jelas. Jika pada tahap ini masih terdapat kekurangan pada materi dan media maka peneliti akan melakukan perbaikan.

4. Pembuatan Produk Akhir

Pembuatan produk akhir dalam model Addie dikatakan sebagai tahap penyebaran. Pada tahap ini sudah dihasilkan produk dan juga sudah dilakukan uji validasi yang telah diterapkan. Tahap ini dilakukan pengemasan yang dapat diartikan bahwa produk yang telah jadi dikemas dan dirapikan dari segi penampilan luarnya. Penyebaran dapat diartikan bahwa media karikatur telah terbukti kelayakannya untuk digunakan dan diterapkan dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dengan terealisasinya penggunaan media karikatur hewan dan tumbuhan terintegrasi ayat-ayat al-Qur'an.

E. Sumber Data

Sumber data yang diperoleh berasal dari data primer dan data sekunder. Adapun data primer yang dihasilkan yaitu melalui studi lapangan berupa lembar observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran, pemberian angket pada siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang digunakan, melakukan wawancara kepada wali kelas IV untuk mendapatkan informasi lebih akurat, dan juga melakukan dokumentasi sebagai bukti bahwa peneliti telah melakukan secara

langsung penelitiannya, sedangkan sumber data sekunder yaitu diperoleh melalui studi pustaka, berupa buku referensi yang berasal dari perpustakaan maupun sistem online.

F. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik dan instrument yang digunakan peneliti dalam mengembangkan media karikatur hewan dan tumbuhan pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup terintegrasi ayat-ayat Al-Qur'an adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah suatu kegiatan yang meliputi atau melakukan pencatatan secara sistematis kejadian-kejadian, perilaku, objek-objek yang dilihat atau hal-hal lain yang diperlukan dalam mendukung penelitian yang sedang dilakukan. Pada tahap awal observasi peneliti mengumpulkan data atau informasi sebanyak mungkin. Pada penelitian ini, dilakukan secara terstruktur dan telah ditentukan waktu dan lokasinya, sehingga peneliti langsung melakukan pengamatan terhadap objek yang akan dikaji dengan menggunakan penelitian lapangan agar dapat menemukan data-data yang diperlukan. Manfaat dari observasi yaitu memahami konteks data secara menyeluruh, memperoleh pengalaman langsung, serta dapat memperoleh kesan-kesan pribadi terhadap objek yang diteliti.

2. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara kepada Wali Kelas IV SDN 114 Pincara untuk mengetahui proses aktivitas pembelajaran serta hal-hal lain yang berkaitan dengan peserta didik. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan informasi lebih akurat mengenai proses berlangsungnya pembelajaran.

3. Angket

Angket yaitu daftar pertanyaan tertulis yang diberikan kepada siswa atau responden untuk mendapatkan data dan informasi tentang respon siswa/tanggapan siswa terhadap pengembangan media karikatur dan perubahan pola belajar siswa pada kelas IV SDN 114 Pincara.

4. Validasi Para Ahli

Validasi digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas produk yang akan digunakan. Lembar validasi yang digunakan yaitu lembar validasi instrumen berupa lembar pertanyaan wawancara guru dan angket siswa yang berhubungan dengan media karikatur hewan dan tumbuhan pada tema peduli terhadap makhluk hidup terintegrasi ayat al-Qur'an.

Adapun nama pakar validator validasi instrumen analisis kebutuhan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.2 Nama-Nama Pakar Validator Instrumen Analisis Kebutuhan

Nama	Ahli
Bungawati, S.Pd., M.Pd.	Konten/Materi
Ummu Qalsum, S.Pd., M.Pd.	Bahasa
Hj. Salmilah, S.Kom., MT.	Desain/Media

1. Bungawati, S.Pd., M.Pd. Pakar validasi instrumen analisis kebutuhan dalam bidang pembahasan yaitu berupa instrumen wawancara guru, angket siswa. Adapun saran yang diberikan validator yaitu: Untuk mengukur kemampuan siswa dibutuhkan tes kemampuan, respon siswa hanya dapat diperoleh melalui observasi ketika pembelajaran berlangsung. Pertanyaan untuk mengungkap

informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan media karikatur masih kurang, pertanyaan untuk mengungkap informasi tentang gaya belajar siswa masih kurang. Setelah melakukan revisi maka instrumen analisis kebutuhan berupa angket siswa dan wawancara guru dapat digunakan sebagaimana mestinya.

2. Ummu Qalsum, S.Pd., M.Pd. Pakar validasi instrumen analisis kebutuhan dalam bidang pembahasan yaitu berupa instrumen wawancara guru dan angket siswa. Adapun saran yang diberikan validator yaitu: Mengenai pertanyaan wawancara harus sesuai dengan pedoman wawancara, dan penggunaan huruf kapital, penggunaan tanda penghubung, menggunakan bahasa yang formal dan penulisan diperbaiki. Setelah melakukan revisi maka instrumen analisis kebutuhan media pembelajaran berupa angket siswa dan wawancara guru dapat digunakan sebagaimana mestinya.

3. Hj. Salmilah, S.Kom., MT. Pakar validasi instrumen analisis kebutuhan dalam bidang pembahasan yaitu berupa instrumen wawancara guru, angket siswa. Mengenai angket yang dibuat peneliti harus sesuai dengan materi dan analisis yang sudah di buat oleh peneliti dan setelah melakukan revisi kecil maka instrumen analisis kebutuhan berupa angket siswa dan wawancara guru dapat digunakan sebagaimana mestinya.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden dan sumber data lainnya dikumpulkan. Teknik analisis data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis deskriptif kualitatif

Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket dan hasil wawancara. Hasil ini kemudian digunakan untuk merevisi produk pengembangan

2. Analisis deskriptif kuantitatif

Teknik ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket validasi oleh para ahli. Validasi merupakan derajat ketetapan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian, data yang valid adalah data yang tidak berbeda antara laporan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian.

Sebelum instrumen digunakan, terlebih dahulu dilakukan uji validitas yang digunakan untuk menguji kelayakan sebuah instrumen yang akan dilakukan. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam proses analisis dan kevalidan produk media karikatur adalah setiap validator diberikan lembar validasi setiap instrumen untuk di isi dengan tanda centang pada skala likert 1-4 seperti berikut:

Skor 1 : Tidak valid (Terlarang digunakan)

Skor 2 : Kurang valid (Tidak dapat digunakan)

Skor 3 : Cukup valid (Dapat digunakan dengan revisi kecil)

Skor 4 : Valid (Dapat digunakan tanpa revisi)

Selanjutnya berdasarkan lembar validasi yang telah di isi oleh validator teknik analisis data validitas yaitu dari tabulasi oleh para ahli materi, bahasa, desain media pembelajaran dan validasi guru kelas. Ditentukan presentasinya dengan rumus:³⁴

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase validasi

SPI = Skor Per Item

SM = Skor Maksimum

Untuk menginterpretasi nilai validitas, maka digunakan pengklasifikasian validitas seperti yang ditunjukkan pada Tabel kriteria validitas berikut:

Tabel 3.3 Pengkategorian Validasi

Nilai	Kriteria	Keterangan
81-100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
61-80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
41-60%	Cukup Valid	Perlu Revisi
21-40%	Kurang Valid	Perlu Revisi
<20%	Sangat Kurang Valid	Perlu Revisi

³⁴Munir, N.P, 'Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme dengan Media E-Learning pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo' *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 6.2 (2018), 167-178

Berdasarkan hasil presentase tersebut, produk yang dikembangkan dapat dikatakan layak untuk digunakan apabila presentase yang diperoleh dari proses validasi dengan mendapat nilai lebih dari 61%.



BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum SDN 114 Pincara

UPT SDN 114 Pincara mulai dioperasikan atau difungsikan pada tahun 1967, saat itu ruangan kelas masih berjumlah satu yang terbuat dari dinding bambu dan atap terbuat dari daun sagu serta beralaskan lantai tanah. Meja dan bangku yang digunakan berbentuk segi panjang sehingga banyak murid yang duduk dalam satu meja. Awal mulanya dinamakan SDN 153 Pincara, kemudian berubah menjadi SDN 104 Pincara dan sekarang menjadi SDN 114 Pincara. Sejak didirikannya SDN 114 Pincara sampai saat ini telah dipimpin oleh beberapa kepala sekolah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Nama Kepala Sekolah SDN 114 Pincara

Nama-Nama Kepala Sekolah
1. Djengko, BA.
2. Hasrim, BA.
3. Ali Tumbu, S.Pd.
4. Maradda, S.Pd.
5. Busrin, S.Pd.
6. Hakim, S.Pd., MS.I.
7. Ganing, S.Pd.
8. Burhan, S.Pd.I.

2. Deskripsi Prosedur Penelitian (Model ADDIE)

Setelah peneliti melakukan penelitian pada siswa kelas IV SDN 114 Pincara peneliti telah mempunyai rancangan dalam mengembangkan sebuah produk berupa media karikatur dan buku panduan pembelajaran yang sudah dirancang sebelumnya, bahwa perangkat pembelajaran pada penelitian ini dikembangkan berdasarkan model ADDIE yang terdiri dari tiga tahap yaitu *Analyze*, *Design*, dan *Develop*. Adapun tahapan yang dikembangkan peneliti yaitu:

- a. Analisis (*Analyze*) kebutuhan pengembangan media karikatur hewan dan tumbuhan pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup terintegrasi ayat-ayat al-Qur'an.

Pada tahap analisis ini terdapat beberapa tahapan yaitu: Analisis kondisi awal, analisis siswa, analisis materi, analisis tujuan pembelajaran, dan analisis lingkungan sekolah.

1) Analisis Kondisi Awal

Berdasarkan dalam analisis kondisi awal penelitian menggunakan instrumen berupa wawancara guru untuk menganalisis masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran tema 3 peduli terhadap makhluk hidup. Adapun peneliti memperoleh informasi bahwa dalam proses belajar mengajar guru jarang menggunakan media pembelajaran. Pada saat pembelajaran tema 3 peduli terhadap makhluk hidup, guru hanya berpatokan pada buku paket saja serta guru juga hanya menggunakan metode ceramah, dan kurangnya bahan ajar serta media pembelajaran yang digunakan yang dapat membantu siswa

dalam proses pembelajaran. Hal tersebut membuat peserta didik kurang antusias dalam mempelajari materi tentang peduli terhadap makhluk hidup karena proses pembelajaran tersebut belum dibantu dengan media pembelajaran.³⁵ Kreativitas guru dalam mengembangkan minat belajar peserta didik sangat diperlukan agar proses pembelajaran tidak monoton dan membosankan.

2) Analisis Siswa

Berdasarkan analisis pada siswa kelas IV SDN 114 Pincara, peneliti menggunakan instrumen wawancara guru dan angket siswa. Berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara guru menunjukkan selama proses pembelajaran, yang pertama mengenai cara guru mengetahui karakter setiap siswa, dan kemampuan atau keterampilan dalam mengikuti pembelajaran yaitu guru hanya membagikan buku siswa dan menjelaskan beberapa materi yang terdapat dalam buku paket tersebut dan memerintahkan peserta didik untuk mempelajari materi tentang tema 3 peduli terhadap makhluk hidup yang ada pada buku tersebut. Setelah itu, guru memerintahkan siswa untuk maju menyebutkan hal-hal yang berkaitan tentang bentuk kepedulian terhadap makhluk hidup. Dengan harapan siswa dapat mengerti dan memahami apa yang telah diajarkan oleh guru serta memahami makna dari gambar yang terdapat pada buku paket. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang menarik atau media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Guru hanya menggunakan metode

³⁵Wawancara Guru Kelas SDN 114 Pincara

ceramah sehingga hal tersebut membuat siswa kurang tertarik dalam mempelajari materi tentang peduli terhadap makhluk hidup.³⁶ Penggunaan media yang menarik dalam proses pembelajaran sangatlah berpengaruh besar terhadap peserta didik.

Adapun data yang diperoleh dari siswa mengenai media pembelajaran yang disukai pada pembelajaran tema peduli terhadap makhluk hidup yaitu dengan media yang menarik dan tidak membosankan yang di dalamnya menarik perhatian siswa seperti media-media gambar yang lucu, dengan perpaduan warna yang tepat sehingga siswa akan lebih senang belajar dengan adanya media tersebut. Apalagi jika media gambar tersebut dipadukan dengan ayat al-Qur'an. Jadi, peserta didik bukan hanya mendapat pengetahuan tentang rasa kepedulian antar sesama makhluk hidup, akan tetapi peserta didik juga mendapat pengetahuan tentang moral, etika serta meningkatkan nilai-nilai yang terkandung dalam al-Qur'an.³⁷ Hal ini sejalan dengan pendapat Siti Zainatur Rahmah dkk yang mengatakan bahwa dengan mempelajari ilmu yang terkait dalam al-Qur'an dapat meningkatkan keimanan siswa.³⁸

Hal tersebut menunjukkan bahwa media ajar yang disukai yaitu media pembelajaran dalam bentuk cetak yang disertai gambar yang berwarna, latar berwarna, dan menarik. Tentunya menggunakan buku panduan yang telah disusun secara sistematis sehingga pada saat pembelajaran guru lebih mudah

³⁶Wawancara Guru SDN 114 Pincara

³⁷Angket Siswa SDN 114 Pincara

³⁸Siti Zainatur Rahmah, ' Pengembangan Modul Berbasis Sets Terintegrasi Nilai Islam Pada Materi Ikatan Kimia', 2 (2017), 57-62.

dalam melakukan pengajaran karena telah dibantu dengan media pembelajaran serta dalam buku panduan tersebut telah terdapat materi yang akan dipaparkan serta telah dijelaskan cara penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan menggunakan wawancara mengenai kriteria pemilihan media pembelajaran tentang peduli terhadap makhluk hidup. Guru tersebut menyatakan bahwa media yang disukai siswa yaitu media yang menarik dan yang mudah dimengerti oleh siswa yang sifatnya tidak monoton dan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.³⁹ Oleh karena itu, peneliti memilih media karikatur hewan dan tumbuhan pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup terintegrasi ayat-ayat al-Qur'an yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik serta menggunakan bahasa yang baik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

3) Analisis Materi

Pemilihan materi harus disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkatan siswa agar media pembelajaran berupa media karikatur yang akan digunakan efektif dan efisien. Materi yang akan diangkat adalah materi tema 3 peduli terhadap makhluk hidup. Salah satu yang paling penting dan mendasar adalah kompetensi yang akan dicapai berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Adapun kompetensi dasarnya yaitu 3.8 Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya. 4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya.

³⁹Wawancara Guru SDN 114 Pincara

Materi peduli terhadap makhluk hidup merupakan materi yang cukup mudah. Namun, dapat kita lihat bahwa dari segi teori memang mudah akan tetapi dalam prakteknya peserta didik lebih mengacuhkan hal tersebut. Dimana peserta didik kurang dalam mengaplikasikan bentuk kepedulian mereka terhadap alam semesta.

4) Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran dimaksudkan untuk merumuskan tujuan-tujuan pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku. Tujuan pembelajaran ini disusun berdasarkan kompetensi dasar sebagaimana yang tercantum dalam kurikulum 2013 berdasarkan topik yang dipilih adalah sebagai berikut.

- a) Peserta didik dapat mengidentifikasi pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam.
- b) Peserta didik dapat mengidentifikasi masalah-masalah keseimbangan lingkungan.
- c) Peserta didik dapat mengetahui secara langsung bentuk-bentuk kepedulian terhadap makhluk hidup.

5) Analisis Lingkungan Sekolah

Analisis lingkungan sekolah dimaksudkan untuk mengetahui manfaat menjaga kebersihan lingkungan, bila lingkungan sehat maka semua makhluk hidup yang ada disekeliling akan bernapas dengan baik. Oleh karena itu, peserta didik diharuskan untuk merawat dan mencintai lingkungan, seperti rajin menyiram bunga serta melakukan penanaman pohon disekitar lingkungan

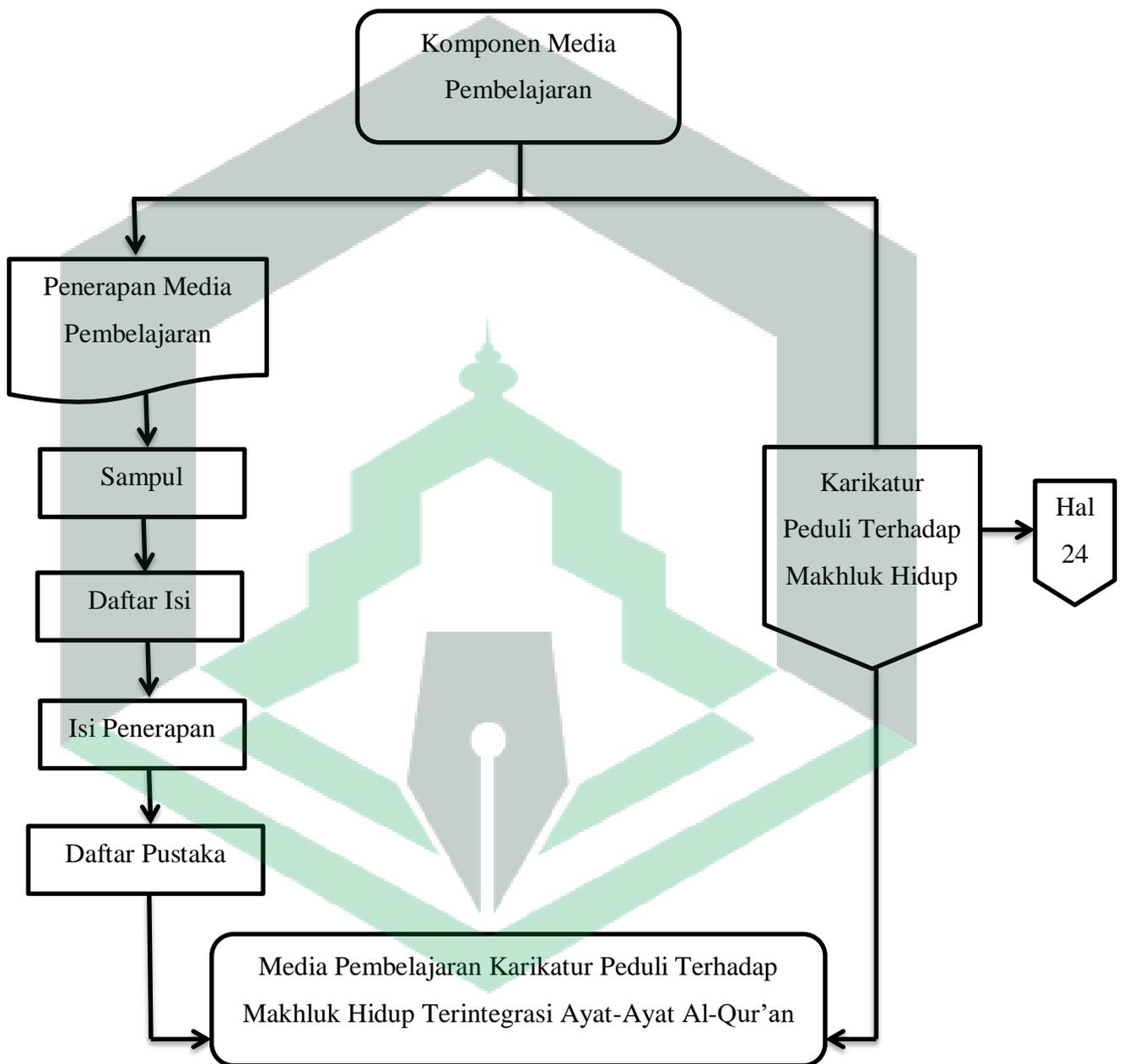
sekolah agar udara terasa segar sehingga peserta didik dapat menumbuhkan rasa cinta akan lingkungan sekitarnya. Karena bila lingkungan sekolah bersih, pasti udara akan sejuk dan peserta didik dapat menerima materi pembelajaran dengan baik.

Sesuai dengan analisis lingkungan sekolah di SDN 114 Pincara, sebagian besar peserta didik mempunyai hewan ternak berupa Sapi yang merupakan pemberian bantuan dari pemerintah setempat kepada orang tua para peserta didik. Jadi biasanya pada hari libur peserta didik kelas IV bersama-sama berangkat mengembala sapi-sapi mereka dan pulang di waktu sore hari. Oleh karena itu, media pembelajaran yang peneliti buat berupa media karikatur yang bertema peduli terhadap makhluk hidup dan mengambil objek siswa kelas IV dan gambar disesuaikan berdasarkan analisis kebutuhan.

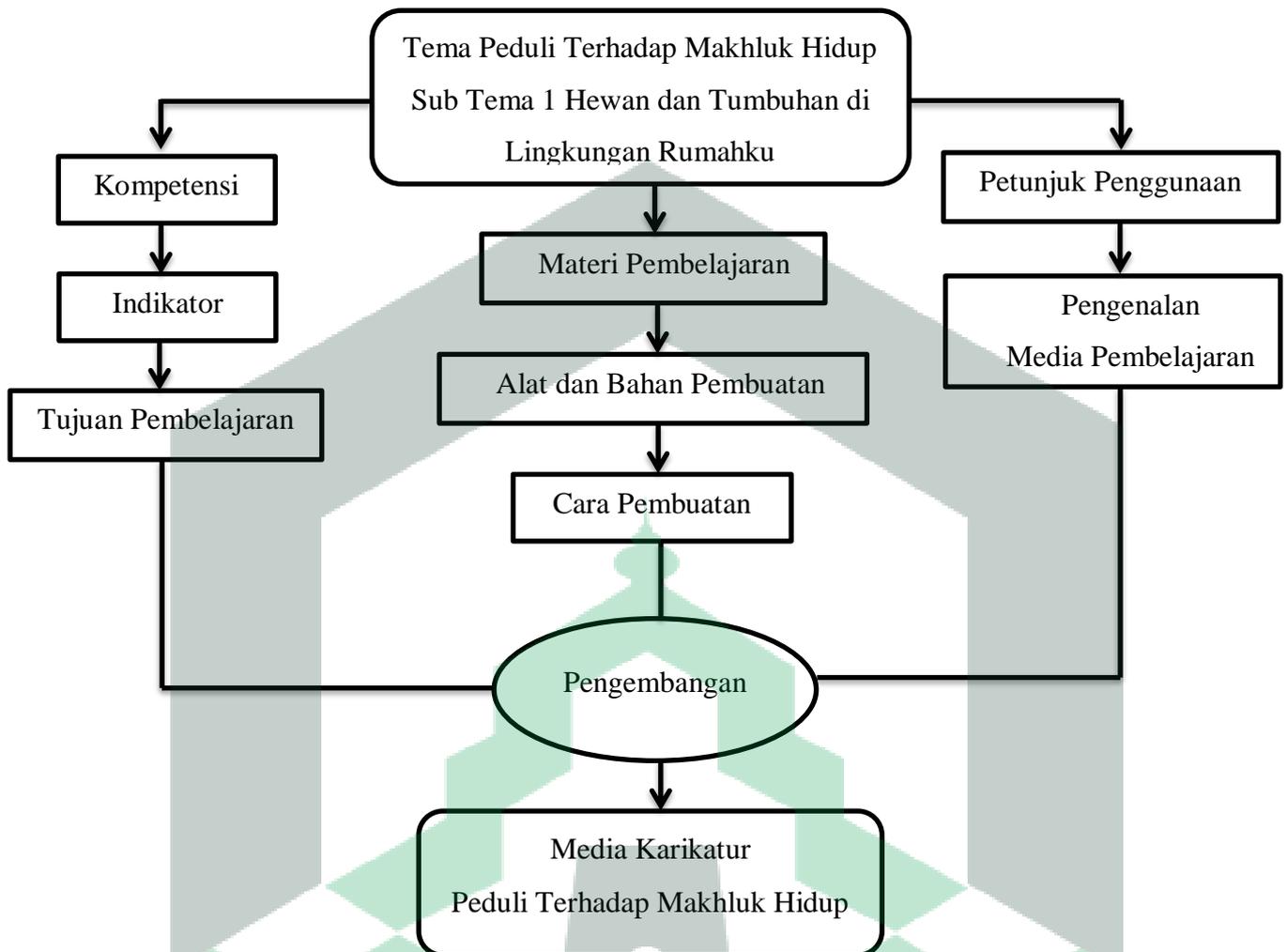
b. Perancangan (*Design*) pengembangan media karikatur hewan dan tumbuhan pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup terintegrasi ayat-ayat al-Qur'an.

Tahap ini dilakukan kegiatan perancangan media pembelajaran tentang peduli terhadap makhluk hidup dan diintegrasikan dengan ayat al-Qur'an yang telah dipersiapkan oleh peneliti yang dapat memudahkan siswa dalam belajar materi peduli terhadap makhluk hidup. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu membuat bahan ajar berupa media karikatur yang dipadukan dengan ayat al-Qur'an dan menyusun buku panduan penggunaan media sebagai salah satu cara memperhatikan isi atau konten dalam bahan ajar mulai dari sampul sampai akhir pembuatan. Dalam perancangan media ada hal yang harus diperhatikan peneliti yaitu, menyesuaikan materi, pemilihan media,

hingga pada pembuatan media. Adapun mengenai penjabaran media pembelajaran berbasis karikatur digital tentang peduli terhadap makhluk hidup terintegrasi ayat-ayat al-Qur'an disajikan dalam *flowchart* berikut.



Gambar 4.1 Bagan Penjabaran Komponen Media Pembelajaran



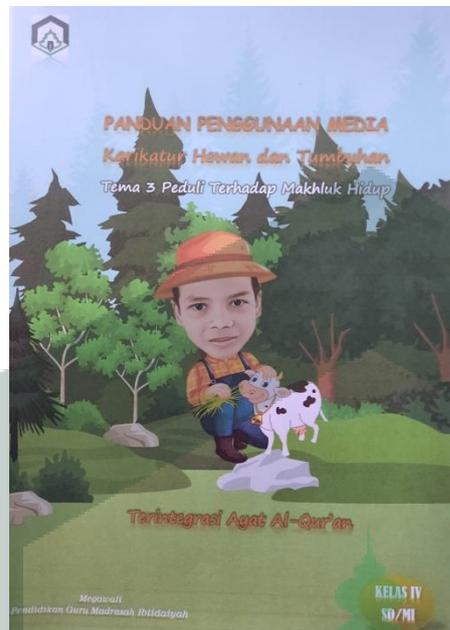
Gambar 4.2 Bagan Penjabaran Media Karikatur Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an

Berikut ini desain media pembelajaran dan desain sampul buku panduan produk yang dibuat oleh peneliti adalah sebagai berikut.

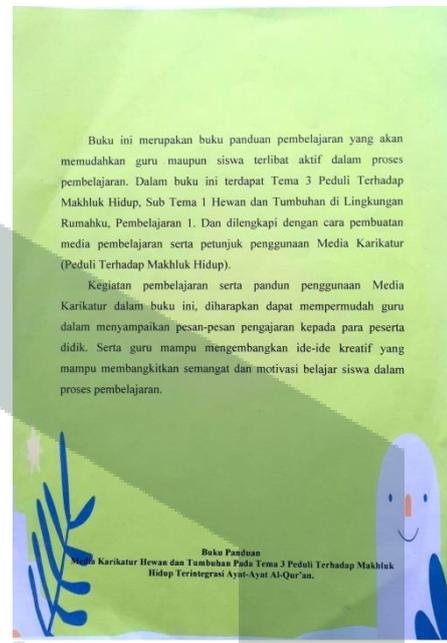


Gambar 4.3 Rancangan Desain Media Pembelajaran

Sampul Depan



Sampul Belakang



Gambar 4.4 Rancangan Sampul Produk Buku Panduan Pembelajaran

- c. Uji validasi produk media karikatur tema peduli terhadap makhluk hidup terintegrasi ayat-ayat Al-Qur'an.

Setelah sebelumnya dilakukan rancangan atau desain media pembelajaran dan buku panduan pembelajaran. Pada tahap selanjutnya dilakukan tahap pengembangan yaitu uji validasi media pembelajaran oleh beberapa pakar atau validator. Uji validasi dimaksudkan untuk mengetahui apakah media pembelajaran layak untuk digunakan atau masih perlu diperbaiki. Apabila masih belum memenuhi kelayakan penggunaan maka hal selanjutnya adalah dilakukan perbaikan, validasi dilakukan oleh tiga validator. Adapun nama-nama validator dapat dilihat pada tabel berikut.

Nama	Ahli
Bungawati, S.Pd., M.Pd.	Materi dan Bahasa
Hj. Salmilah, S.Kom., MT.	Desain Media
Mustika, S.Pd.	Penerapan Guru Kelas

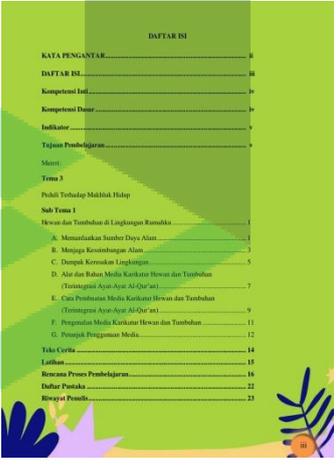
Tabel 4.2 Nama-Nama Pakar Validator Media Pembelajaran

1. Bungawati, S.Pd., M.Pd. Pakar validasi ahli materi dan bahasa yang terdapat dalam bahan ajar buku panduan penggunaan media karikatur dalam pembelajaran.
2. Hj. Salmilah, S.Kom., MT. Pakar validasi media pembelajaran (Media Karikatur) hewan dan tumbuhan terintegrasi ayat al-Qur'an mulai dari desain sampai dengan penyusunan buku panduan pembelajaran.
3. Mustika, S.Pd. (Guru Kelas IV) validasi pengembangan media pembelajaran berupa media karikatur tentang peduli terhadap makhluk hidup terintegrasi ayat al-Qur'an pada kelas IV SDN 114 Pincara.

Sebelum media pembelajaran valid dari ketiga validator, peneliti merevisi hasil koreksian dari ketiga validator sampai valid.

1. Revisi media karikatur dan buku panduan penggunaan media dalam pembelajaran peduli terhadap makhluk hidup terintegrasi ayat al-Qur'an dapat dilihat berdasarkan hasil validasi pakar ahli.

Tabel 4.3 Revisi Media Pembelajaran dan Buku Panduan Penggunaan Media Karikatur dalam Pembelajaran Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup (Terintegrasi Ayat al-Qur'an).

Aspek yang direvisi	Sebelum direvisi	Setelah direvisi
<p>Sampul diperbaharui agar lebih menarik dengan menambahkan logo kampus, tema dan kelas. Serta mempertebal warna tulisan.</p>		
<p>Melengkapi dengan menambahkan nomor halaman pada bagian Daftar Isi serta mengubah warna latar.</p>		

<p>Mencerahkan warna gambar agar terlihat jelas.</p>		
<p>Menambahkan ayat al-Qur'an yang saling berkaitan dengan materi.</p>		
<p>Melengkapi dengan menambahkan gambar pada bagian alat dan bahan.</p>		

Mengganti kata pada setiap pertanyaan sesuai dengan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Ayo Berlatih

Ayo anak kita latihan menjawab soal-soal berikut.

1. Berdasarkan dari cerita diatas "Hafid dan Tamannya" jawablah soal-soal berdasarkan pertanyaan dibawah ini secara individu.

- 1) Apa yang dilakukan Hafid terhadap tamannya? *berteman!*
- 2) Apa yang dilakukan adik Hafid terhadap tamannya? *melakukan!*
- 3) Manakah yang menurutmu telah berakhlak mulia terhadap makhluk hidup? *Adik Hafid*
- 4) Mengapa melakukan kewajiban peduli terhadap makhluk hidup merupakan? *harus!*

2. Berdasarkan gambar diatas, gambar (A) gambar (B) dan gambar(C) jawablah setiap pertanyaan dibawah ini.

Pernyataan yang ada di gambar	Gambar A	Gambar B
1. Apakah yang membuatmu takut?		
2. Apakah tindakan tersebut baik? Mengapa?		
3. Bagaimana dampak terhadap lingkungan?		
4. Bagaimana dampak bagi orang lain?		
5. Apakah yang sebaiknya dilakukan?		

Ayo Berlatih

Ayo anak kita latihan menjawab soal-soal berikut.

1. Berdasarkan dari cerita diatas "Hafid dan Tamannya" jawablah soal-soal berdasarkan pertanyaan dibawah ini secara individu.

- 1) Apa yang dilakukan Hafid terhadap tamannya?
- 2) Apa yang dilakukan adik Hafid terhadap tamannya?
- 3) Mengapa Hafid peduli terhadap makhluk hidup?
- 4) Mengapa kita harus peduli terhadap makhluk hidup?

2. Berdasarkan gambar diatas, gambar (A) dan gambar (B) maka jawablah setiap pertanyaan dibawah ini.

Pernyataan	Gambar A	Gambar B
1. Kegiatan apa yang mereka lakukan?		
2. Apakah kegiatan tersebut baik? Mengapa?		
3. Bagaimana dampak terhadap lingkungan?		
4. Bagaimana dampak bagi orang lain?		
5. Apakah yang sebaiknya dilakukan?		

Gambar pada bagian cara pembuatan media tidak perlu disertakan, cukup dengan penjelasan saja.

E. Cara Pembuatan Media Karakter Hewan dan Tumbuhan Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Terintegrasi Ayat-ayat Al-Qur'an

1. Siapkan foto-kelompok animasi photomagic dengan cara drag foto(CTRL + I)
2. Rubah resolusi foto menjadi 300px
3. Misal cropping foto menggunakan *Penintip* untuk memisahkan bagian kepala dan badan
4. Setelah sudah terpecah semua simpankan *file* gambar dan pilih *Malar Selection* untuk menyekeloa objek dengan cara CTRL + J
5. Kita media menggambar bagian mata terlebih dahulu
6. Setelah sudah terbentuk pola mata nya, kita lanjut menambahkan warna pada pola mata yang telah dibuat
7. Tandai bagian wajah kerabatannya dengan *Penintip*
8. Setelah semua sudah di *Trace*, lanjut warna bagian wajah dengan brush
9. Hasil bagian dari mata dengan *brush*
10. Hasil bagian dengan *brush* dengan cara *Penintip* dengan *Penintip*. Begitu juga bagian yg lain proses sama seperti membuat hidung
11. Warna hidung yg sudah di *trace* dengan *brush*
12. Setelah semua bagian wajah sudah tergambar save dulu di *penyimpanan*
13. Kita lanjut membuat bagian body dan tema karakter
14. Setelah selesai membuat bagian body dan tema, kita gabungkan seluruh *layer* dengan *ctrl* dan *merge*
15. Setelah body sudah tergambar semua, sekarang kita lanjut gabungkan karakter dengan *tema*
16. Hasil akhir (selesai)

E. Cara Pembuatan Media Karakter Hewan dan Tumbuhan Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Terintegrasi Ayat-ayat Al-Qur'an

1. Siapkan foto-kelompok animasi photomagic dengan cara drag foto(CTRL + I)
2. Rubah resolusi foto menjadi 300px
3. Misal cropping foto menggunakan *Penintip* untuk memisahkan bagian kepala dan badan
4. Setelah sudah terpecah semua simpankan *file* gambar dan pilih *Malar Selection* untuk menyekeloa objek dengan cara CTRL + J
5. Kita media menggambar bagian mata terlebih dahulu
6. Setelah sudah terbentuk pola mata nya, kita lanjut menambahkan warna pada pola mata yang telah dibuat
7. Tandai bagian wajah kerabatannya dengan *Penintip*
8. Setelah semua sudah di *Trace*, lanjut warna bagian wajah dengan brush
9. Hasil bagian dari mata dengan *brush*
10. Hasil bagian dengan *brush* dengan cara *Penintip* dengan *Penintip*. Begitu juga bagian yg lain proses sama seperti membuat hidung
11. Warna hidung yg sudah di *trace* dengan *brush*
12. Setelah semua bagian wajah sudah tergambar save dulu di *penyimpanan*
13. Kita lanjut membuat bagian body dan tema karakter
14. Setelah selesai membuat bagian body dan tema, kita gabungkan seluruh *layer* dengan *ctrl* dan *merge*
15. Setelah body sudah tergambar semua, sekarang kita lanjut gabungkan karakter dengan *tema*
16. Hasil akhir (selesai)

Mengganti kata yang kurang efektif dilangkah-langkah pembelajaran pada bagian kegiatan inti.

• Siswa menerima dan memperhatikan guru menjelaskan.

• Guru mengajukan pertanyaan Apa yang kalian ketahui tentang hewan dan tumbuhan?

• Siswa menjawab melalui diskusi kelompok.

• Siswa diminta menggambar karakter dengan media-karakter yang menggunakan objek peduli terhadap makhluk hidup *zoo*

• Setelah selesai menggambar karakter diukir sebagai *manajemen* *15 menit*

• Siswa memperhatikan teks cerita dengan memperhatikan media (menggambar)

• Siswa berdiskusi dengan teman sebangkunya sambil mengamati media yang memunculkan bentuk kehidupan terhadap makhluk hidup (menggambar)

• Guru meminta siswa membacakan teks cerita sambil memperhatikan media karakter (Tuliskan ayat Al-Qur'an)

• Setelah membaca, siswa menyampaikan soal-soal berdasarkan pertanyaan secara individu.

• Guru menggunakan siswa agar menyampaikan isi cerita dengan bahasa sendiri

• Siswa menggunakan *penintip* dengan *penintip* dengan *penintip*

Penutup

• Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan rangkaian hasil belajar

• Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diajarkan

• Melakukan penilaian hasil belajar

• Mengajak semua siswa berakhlak mulia untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

• Siswa menerima dan memperhatikan guru menjelaskan.

• Guru mengajukan pertanyaan Apa yang kalian ketahui tentang hewan dan tumbuhan?

• Siswa menjawab melalui diskusi kelompok.

• Guru mengajukan pertanyaan Apa yang kalian ketahui tentang hewan dan tumbuhan?

• Siswa menjawab melalui diskusi kelompok.

• Siswa diminta menggambar karakter dengan media-karakter yang menggunakan objek peduli terhadap makhluk hidup

• Setelah selesai menggambar karakter diukir sebagai *manajemen* *15 menit*

• Siswa memperhatikan teks cerita dengan memperhatikan media (menggambar)

• Siswa berdiskusi dengan teman sebangkunya sambil mengamati media yang memunculkan bentuk kehidupan terhadap makhluk hidup (menggambar)

• Guru meminta siswa membacakan teks cerita sambil memperhatikan media karakter (Tuliskan ayat Al-Qur'an)

• Setelah membaca, siswa menyampaikan soal-soal berdasarkan pertanyaan secara individu.

• Guru menggunakan siswa agar menyampaikan isi cerita dengan bahasa sendiri.

• Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan rangkaian hasil belajar

• Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diajarkan

• Melakukan penilaian hasil belajar

• Mengajak semua siswa berakhlak mulia untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penutup

• Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan rangkaian hasil belajar

• Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diajarkan

• Melakukan penilaian hasil belajar

• Mengajak semua siswa berakhlak mulia untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

<p>Mengganti background yang lebih cerah sesuai dengan lingkungan sekolah pada gambar karikatur</p>		
<p>Sampul belakang diperbaharui agar terlihat sesuai.</p>	<p>Buku ini merupakan buku panduan yang akan memudahkan para siswa maupun guru terlibat aktif dalam pembelajaran. Dalam buku ini terdapat tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup, Sub tema 1 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku, Pembelajaran 1. Kegiatan pembelajaran serta panduan penggunaan media karikatur dalam buku ini, diharapkan guru mampu mengembangkan ide-ide kreatif yang mampu membangkitkan semangat serta motivasi siswa dalam proses pembelajaran.</p> <p>Buku Panduan Media Karikatur Hewan & Tumbuhan Pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an.</p>	<p>Buku ini merupakan buku panduan pembelajaran yang akan memudahkan guru maupun siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dalam buku ini terdapat Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup, Sub Tema 1 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku, Pembelajaran 1. Dan dilengkapi dengan cara pembuatan media pembelajaran serta petunjuk penggunaan Media Karikatur (Peduli Terhadap Makhluk Hidup).</p> <p>Kegiatan pembelajaran serta panduan penggunaan Media Karikatur dalam buku ini, diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pesan-pesan pengajaran kepada para peserta didik. Serta guru mampu mengembangkan ide-ide kreatif yang mampu membangkitkan semangat dan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.</p> <p>Buku Panduan Media Karikatur Hewan dan Tumbuhan Pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an.</p>

2. Hasil Uji Validasi Para Ahli

1) Hasil Uji Validasi Ahli Materi dan Bahasa

Sebelum dilakukan uji coba penggunaan media karikatur serta buku panduan dalam pembelajaran tema 3 peduli terhadap makhluk hidup terintegrasi ayat al-Qur'an oleh guru dan siswa, media pembelajaran serta buku panduan yang dikembangkan terlebih dahulu dilakukan validasi oleh dosen ahli materi sekaligus bahasa yaitu Ibu Bungawati, S.Pd, M.Pd. Validasi ini dilakukan untuk memperoleh data kelayakan media karikatur

hewan dan tumbuhan pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup terintegrasi ayat al-Qur'an yang dilihat dari aspek materi dan bahasa.

Validasi oleh ahli materi dan bahasa dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan dari isi media tersebut serta pada buku panduan pembelajaran, kritik serta saran agar media yang dikembangkan oleh peneliti menjadi produk yang berkualitas. Hasil validasi oleh ahli materi serta bahasa dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi dan Bahasa

Aspek yang Dinilai		Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Materi Ajar dan Bahasa	1. Sesuai dengan kurikulum 2013				√
	2. Materi yang dipaparkan sesuai dengan KI dan KD				√
	3. Materi yang dipaparkan sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran				√
	4. Menggunakan tulisan, ejaan, dan tanda baca sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)			√	
	5. Mengembangkan media karikatur peduli terhadap makhluk hidup terintegrasi ayat-ayat Al-Qur'an			√	

	6. Materi yang disajikan menggunakan kalimat yang mudah dipahami				√
	7. Materi dan media saling berkaitan				√
	8. Dapat digunakan secara individual ataupun kelompok				√
	9. Urutan materi jelas dan mudah dipahami			√	
	10. Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi			√	
Total Skor					36
Rata-Rata Skor					3,6
Presentase Skor					90%
Kategori					Sangat Valid

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan hasil validasi tersebut, diketahui bahwa media karikatur tema 3 peduli terhadap makhluk hidup terintegrasi ayat al-Qur'an yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Peneliti memperoleh rata-rata 3,6 dengan kategori relevan. Tetapi sebelum benar-benar diuji cobakan, media karikatur peduli terhadap makhluk hidup terintegrasi ayat al-Qur'an serta buku panduan pembelajaran yang dikembangkan masih perlu dilakukan perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari dosen ahli materi. Adapun saran yang diberikan dapat dilihat

pada tabel 4.3 sebelumnya, berdasarkan hasil penilaian dari dosen ahli materi secara umum maka diperoleh data bahwa produk dapat digunakan tanpa revisi.

2) Hasil Validasi Ahli Desain

Validasi oleh ahli media ini dilakukan untuk memperoleh data informasi mengenai kelayakan media karikatur tema peduli terhadap makhluk hidup terintegrasi ayat al-Qur'an, kritik dan saran agar media yang dikembangkan oleh peneliti menjadi produk yang bermanfaat serta berkualitas. Hasil validasi oleh ahli media oleh Ibu Hj. Salmilah, S.Kom.,MT. dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

Aspek yang Dinilai		Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Desain Media Pembelajaran (Media Karikatur)	1. Desain cover pada buku panduan media karikatur yang ditampilkan menarik				√
	2. Perpaduan warna media yang tepat			√	
	3. Urutan setiap halaman pada buku panduan media karikatur sudah tepat			√	
	4. Jenis dan ukuran huruf sudah tepat			√	
	5. Kesesuaian antara materi dan gambar				√
	6. Penempatan atau posisi gambar dan ayat sudah tepat			√	
	7. Media karikatur yang ditampilkan sesuai dengan tema peduli terhadap			√	

	makhluk hidup				
	8. Kemudahan penggunaan media karikatur			√	
	9. Gambar yang di tampilkan jelas dan mudah di pahami				√
	10. Media karikatur dapat digunakan secara berkelompok				√
Total Skor				33	
Rata-Rata Skor				3,3	
Presentase Skor				82,5%	
Kategori				Sangat Valid	

Sumber : Data primer yang diolah

Dari data hasil validasi oleh ahli desain media pembelajaran, diperoleh persentasi 82,5% dengan kategori sangat valid. Namun sebelum dilakukan uji lapangan, produk yang dikembangkan masih harus direvisi sesuai saran dan masukan validator. Adapun saran dari dosen ahli media, dapat dilihat pada tabel 4.3 sebelumnya. Namun, secara umum berdasarkan rata-rata dari pemberian skor oleh ahli media maka produk dapat digunakan tanpa revisi

3) Hasil Validasi Guru Kelas (Wali Kelas IV SDN 114 Pincara)

Uji validasi, selain dilakukan oleh dua orang dosen masing-masing sebagai ahli materi, bahasa dan ahli desain, validasi juga dilakukan oleh seorang guru wali kelas sebagai praktisi pendidikan. Uji validitas oleh guru kelas dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan produk yang

dikembangkan. Adapun hasil validasi oleh guru kelas dalam hal ini yaitu Ibu Mustika, S.Pd. dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 4.6 Hasil Validasi Guru Kelas

Aspek yang Dinilai		Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Pengembangan Media Karikatur	1. Media karikatur dapat memudahkan siswa dalam memahami materi peduli terhadap makhluk hidup				√
	2. Media karikatur dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap tujuan pembelajaran yang akan di capai				√
	3. Penjelasan yang dipaparkan tidak menimbulkan penafsiran ganda			√	
	4. Desain media pembelajaran menarik dan tepat untuk siswa				√
	5. Siswa aktif dan kreatif dalam belajar ketika menggunakan media karikatur (media cetak)			√	
	6. Dengan adanya media maka dapat membantu guru dalam menyalurkan atau mentransfer ilmu				√

	7. Media karikatur membuat rasa ingin tahu siswa menjadi meningkat				√
	8. Dengan adanya media, maka siswa dapat belajar secara mandiri				√
	9. Materi dan media pembelajaran saling berkaitan				√
	10. Urutan materi jelas dan mudah dipahami				√
Total Skor				38	
Rata-Rata Skor				3,8	
Presentase Skor				95%	
Kategori				Sangat Valid	

Sumber : Data primer yang diolah

Dari data hasil validasi oleh guru wali kelas IV SDN 114 Pincara, diperoleh persentase 95% dengan kategori sangat valid. Secara umum, berdasarkan nilai rata-rata skor yang diberikan oleh guru wali kelas IV sebagai praktisi pendidikan, adapun saran yang diberikan dapat dilihat pada tabel 4.3. Media karikatur serta buku panduan penggunaan yang dikembangkan dapat digunakan tanpa revisi.

B. Pembahasan

Peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu media karikatur hewan dan tumbuhan pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup terintegrasi ayat-ayat al-Qur'an kelas IV SDN 114 Pincara. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and development* dengan model penelitian menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu: *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Namun pada penelitian ini, peneliti hanya menggunakan tiga tahap yaitu hanya sampai pada tahap *Development* (pengembangan), hal tersebut dikarenakan adanya keterbatasan akibat wabah *Covid-19*. Dengan demikian, terdapat pula tahap yang dilakukan peneliti yaitu analisis kebutuhan, desain, serta pengembangan (uji validasi). Adapun mengenai aktivitas yang dilakukan peneliti pada setiap tahapnya dipaparkan sebagai berikut.

- a. Analisis kebutuhan media pembelajaran, media karikatur hewan dan tumbuhan tema peduli terhadap makhluk hidup (terintegrasi ayat-ayat Al-Qur'an)

Pada tahap *Analyze* terdiri atas lima tahapan analisis yaitu analisis kondisi awal, yang menganalisis mengenai permasalahan dasar yang dihadapi guru selama pembelajaran materi peduli terhadap makhluk hidup. Analisis siswa yaitu menganalisis karakteristik siswa berdasarkan kebutuhan dan perkembangannya. Analisis materi disesuaikan dengan kebutuhan dan kompetensi yang akan dicapai berdasarkan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD). Kemudian analisis tujuan, yang disusun berdasarkan kompetensi dasar dan indikator yang ingin

dicapai sebagaimana yang tercantum dalam kurikulum 2013. Selanjutnya, analisis lingkungan sekolah dengan mengamati lingkungan sekolah maka dapat disesuaikan media pembelajaran yang cocok untuk peserta didik kelas IV SDN 114 Pincara.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan awal yang dilakukan oleh peneliti diperoleh informasi bahwa dalam proses belajar mengajar tidak menentu. Guru hanya berpatokan pada buku paket serta menggunakan metode ceramah saja. Karena kurangnya bahan ajar serta media pembelajaran yang tersedia sehingga menyebabkan siswa kesulitan dan kurang antusias dalam memahami materi dengan baik dan belum dapat belajar secara mandiri. Oleh karena itu, untuk memotivasi dan membangkitkan minat pada siswa agar mampu menuangkan kreativitas yang dimilikinya maka guru harus menggunakan media pembelajaran dan salah satu media yang dapat digunakan adalah media karikatur. Hal ini sejalan dengan pendapat Mahamood bahwa media gambar karikatur adalah salah-satu alternatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa karena dapat menjadi penyampai pesan (materi pelajaran) yang efektif, dengan kemasan yang menarik, sehingga siswa akan berusaha untuk menangkap isi pesan serta pelajaran yang terkandung dalam karikatur tersebut.⁴⁰

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dengan menggunakan angket diperoleh hasil bahwa media ajar yang disukai oleh siswa yaitu media dalam bentuk cetak yang disertai latar berwarna dan bergambar dan juga menggunakan ayat al-Qur'an yang memperlihatkan cara meningkatkan kepedulian siswa

⁴⁰Mahamood, M, 'Peran Kartun Dalam Pembentukan Komunitas Asia: Analisis Sejarah Seni,' *Jurnal Internasional Pendidikan Sejarah*, 13.1, (2012), 119-130.

terhadap makhluk hidup dengan baik. Media pembelajaran bukan hanya meningkatkan antusias siswa namun berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dengan menggunakan angket diperoleh informasi bahwa ketika proses pembelajaran disertai contoh berupa gambar maka dapat membuat siswa sangat dimudahkan dalam memahami pembelajaran.

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang disampaikan tersebut. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Rosdiana bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran.⁴¹ Kesulitan dalam memahami materi yang terlalu luas cakupannya serta bersifat abstrak, dapat dipermudah dengan adanya media pembelajaran.

Hamalik dalam Azhar Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.⁴² Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Sukaria bahwa dengan menggunakan media

⁴¹Rosdiana, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer', *Al-Khwarizmi*, (2013), 87-100.

⁴²Azhar Arsyad, '*Media Pembelajaran*', Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, (2013), 10.

gambar karikatur dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPA serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁴³

Penggunaan media gambar berupa media karikatur sangatlah berpengaruh terhadap motivasi dan minat belajar siswa. Hal ini tampak pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Apriyanti dan Rikmasari yang membuktikan bahwa penggunaan media gambar karikatur memberi pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa.⁴⁴ Sementara itu, Dwi Parendra dalam penelitiannya yang dilakukan terhadap siswa kelas V SDN 2 Culik, juga membuktikan bahwa penggunaan media gambar karikatur selain meningkatkan hasil belajar juga dapat mempengaruhi gambaran mengenai proses pembelajaran di dalam kelas.⁴⁵ Jadi dapat disimpulkan bahwa media karikatur merupakan media yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar dan berfungsi untuk membantu dalam menyampaikan pesan kepada siswa sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

b. Perancangan media karikatur hewan dan tumbuhan pada tema peduli terhadap makhluk hidup (terintegrasi ayat-ayat al-Qur'an)

Pengembangan media pembelajaran berupa media karikatur hewan dan tumbuhan pada tema peduli terhadap makhluk hidup terintegrasi ayat-ayat al-Qur'an dikembangkan melalui tiga tahap dari pengembangan model ADDIE

⁴³Halawa, Sukaria. 'Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Gambar Karikatur,' *Jurnal Global Edukasi*, 3.5 (2021), 267-272.

⁴⁴Apriyanti, Rikmasari, R. 'Pengaruh Penggunaan Media Karikatur Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN 06 Jayasakti,' *Pedagogik Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2.2 (2014), 26-32.

⁴⁵Parendra, D. dkk., 'Pemanfaatan Media Karikatur Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD,' *Mimbar PGSD Undiksha*, 1.1 (2013).

diantaranya: tahap analisis, tahap perancangan, dan tahap pengembangan produk. Media pembelajaran yang dirancang harus disesuaikan dengan tahap sebelumnya yaitu dibuat merupakan jawaban dari kebutuhan siswa agar media yang dihasilkan dapat digunakan dengan baik.

Sebelum merancang media pembelajaran, peneliti perlu membuat *flowchart* produk yang berfungsi sebagai acuan atau pedoman untuk memperjelas rancangan pembuatan media dalam membuat media pembelajaran terintegrasi ayat-ayat al-Qur'an. Dengan adanya *flowchart* maka pembuatan media karikatur dan buku panduan pembelajaran akan menjadi lebih terarah dan sistematis. Hal ini sejalan dengan pendapat Bambang Eka Purnama bahwa *flowchart* berfungsi sebagai dasar sebelum membuat sebuah produk.⁴⁶ Setelah menyusun *flowchart* maka selanjutnya peneliti mulai untuk mendesain media pembelajaran dalam bentuk media cetak (karikatur) dengan tema peduli terhadap makhluk hidup (terintegrasi ayat-ayat al-Qur'an).

Selain itu, hal-hal yang perlu dilakukan antara lain: penyusunan instrument, pengumpulan data penelitian, pengetikan materi, pemilihan ayat al-Qur'an, pemilihan gambar wajah, pemilihan gambar hewan dan tumbuhan dan pembuatan gambar menggunakan aplikasi adobe photoshop.

⁴⁶Bambang Eka Purnama, 'Microsoft Word - 09 Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer. Doc', 4.2 (2012), 60–67.

- c. Uji validasi media karikatur hewan dan tumbuhan tema peduli terhadap makhluk hidup (terintegrasi ayat-ayat al-Qur'an)

Setelah pada tahap sebelumnya peneliti mendesain atau membuat media karikatur serta buku panduan pembelajaran (terintegrasi ayat al-Qur'an). Tahap selanjutnya adalah pengembangan yaitu dilakukan uji validasi terhadap produk berupa media karikatur hewan dan tumbuhan tema peduli terhadap makhluk hidup yang telah dibuat. Uji validasi dimaksudkan untuk menguji apakah media pembelajaran tersebut layak untuk digunakan atau sebaliknya.

Uji validasi dilakukan oleh tiga validator yaitu ahli materi, ahli desain dan penerapan guru kelas. Berdasarkan hasil dari penilaian beberapa validator maka diperoleh hasil yaitu media karikatur hewan dan tumbuhan pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup terintegrasi ayat-ayat al-Qur'an telah valid atau layak untuk digunakan. Hal tersebut dibuktikan dengan kevalidan materi dan bahasa berada pada kisaran 90% masuk dalam kategori valid dan sangat valid, kevalidan desain berada pada kisaran 82,5% masuk dalam kategori valid dan sangat valid, serta kevalidan penerapan yang berada pada kisaran 95% yang artinya masuk dalam kategori valid dan sangat valid.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian skripsi ini maka peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berupa media karikatur hewan dan tumbuhan pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup terintegrasi ayat-ayat al-Qur'an pada kelas IV SDN 144 Pincara.

1. Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan di kelas IV SDN 114 Pincara bahwa dibutuhkan media pembelajaran berupa media karikatur yang di integrasikan dengan ayat al-Qur'an pada tema peduli terhadap makhluk hidup. Pengembangan media karikatur hewan dan tumbuhan pada tema peduli terhadap makhluk hidup dimulai dari analisis kebutuhan kemudian didesain sesuai dengan kebutuhan analisis, setelah itu dikembangkan dan divalidasi oleh 3 validator yakni dua dari dosen ahli IAIN Palopo dan satu dari guru wali kelas SDN 114 Pincara.
2. Dalam merancang media pembelajaran berupa media karikatur tema peduli terhadap makhluk hidup peneliti mengacu pada *flowchart* dan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu: (1) Tahap *Analyze*, yang berisi informasi tentang kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran, (2) tahap *Design*, yang berisi tentang menentukan aplikasi, menentukan objek, menentukan ayat, menentukan latar, menentukan perpaduan warna, proses menggambar, dan menyusun materi pada buku panduan pembelajaran, (3)

tahap *Develop*, yang berisi informasi tentang penilaian para ahli, hasil revisi media pembelajaran dan buku panduan berdasarkan kritik dan saran dari validator sehingga menghasilkan media pembelajaran yang valid dan dapat digunakan.

3. Kelayakan atau validitas media karikatur serta buku panduan pembelajaran (terintegrasi ayat-ayat al-Qur'an) dapat dilihat dari uji validitas yang dilakukan oleh beberapa pakar ahli. Berdasarkan penilaian hasil validasi oleh ahli materi dan bahasa memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid dan hasil validasi oleh ahli media/desain memperoleh persentase 82,5% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil validasi oleh guru kelas diperoleh persentase 95% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian, hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sudah layak dijadikan media pembelajaran pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan di atas, maka ada beberapa saran yang dapat diajukan sebagai berikut:

1. Bagi guru, sebaiknya lebih kreatif dalam proses pembelajaran. Guru dapat menambahkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa agar siswa tertarik dan tidak merasa cepat bosan.

2. Bagi peneliti lain, penelitian pengembangan ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya dengan variabel penelitian dan materi pembelajaran yang berbeda.
3. Produk pengembangan ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan pokok bahasan lain yang berkaitan dengan ayat al-Qur'an dengan nuansa baru atau pendekatan baru dan dengan kreatifitas yang lebih baik.



DAFTAR PUSTAKA

- Aas Siti Sholichah, 'Teori-Teori Pendidikan Dalam Al-Qur'an', *Jurnal Pendidikan Islam*, 07.1 (2018) <<https://doi.org/10.30868/EI.V7>>
- Abu Husain Muslim bin Hajjaj Alqusyairi An-Naisaburi, *Shahih Muslim*, Kitab. Al-Musaaqah, Juz. 2, No. 1552, (Darul Fikri: Beirut-Libanon, 1993 M)
- Annisa Dewi and Laksmi Dewi, 'Efektivitas Penggunaan Media Gambar Karikatur Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah', 2.1 (2018), 1–12
- Apriyanti and Rikmasari, 'Pengaruh Penggunaan Media Karikatur Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN 06 Jayasakti,' *Pedagogik Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2.2 (2014), 26-32
- Asnawir, and Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, 2020
- Ardian Asyhari and Helda Silvia, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5.1 (2016), 1–13 <<https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>>
- Azhar Arsyad, '*Media Pembelajaran*', Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013
- Bambang Eka Purnama, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer' 4.2 (2012), 60–67
- Dodik Ari Wibowo, Endang Poerwanti, Kuncahyono, 'Pengembangan Buku *Enterdal* (Ensiklopedia Tematik Sumber Daya Alam Tema 3 Peduli terhadap Makhluh Hidup untuk Siswa Kelas IV SD)', *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 3.2 (2019)
- Dicky Oswin Gamaliel, 'Tanggapan Masyarakat terhadap Isi Pesan Karikatur Si Buncu pada Surat Kabar Kaltim Pos di Kota Samarinda (Studi pada Kelurahan Gunung Kelua Kecamatan Samarinda Ulu)', *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3.3 (2015), 442-451
- Halawa, Sukaria. 'Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Gambar Karikatur,' *Jurnal Global Edukasi*, 3.5 (2021), 267-272.
- Heri Achmadi, Suharno, dan Nunuk Suryani, 'Penerapan Model Assure Dengan Menggunakan Media Power Point Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Sebagai Usaha Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X MAN Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012 / 2013', *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2.1 (2014), 35–48

I Made Teguh dan I Nyoman Jampel, 'Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model ADDIE', 2015, 208–16

Ikhwanudin, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Fluida Statis Dalam Perspektif Al-Qur'an Menggunakan Macromedia Flash*, 2016

Ibrahim, M, 'Media Karikatur Sebagai Media untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Naskah Drama pada Kelas VII A SMP Negeri 2 Mertoyudan Magelang Jawa Tengah,' 2013.

Jannah Raudhatul, 'Pengaruh Pemanfaatan Media Augmented Reality terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV Tema Peduli terhadap Makhluk Hidup di SDN 07 Kota Bengkulu', 2020.

Johan, Halid Al, 'Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Karikatur Humor Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI AL-ITTIHADUL ISLAMİYAH AMPENAN Tahun Pelajaran 2017/2018', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 2018
<<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>>

Kementerian Agama RI, *Pelestarian Lingkungan Hidup*, 2012

Komputer dan Jaringan Dasar, and D I Smk, 'Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer Dan Jaringan Dasar Di Smk', 7.1 (2019)

M. Ramli, 'Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits', *Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, 13.23 (2015), 130–54

Mirna Wahyuni Marbun, 'Pengaruh Media Komik Terhadap Kemampuan Menulis Teks Persuasif Oleh Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 47 Sunggal Tahun Pembelajaran 2019-2020', 2020

Maisyaroh Wiwin, 'Struktur Komunitas Tumbuhan Penutup Tanah di Taman Hutan Raya R. Soerjo Cangar, Malang,' *Jurnal Pembangunan dan Alam Lestari* ,1.1 (2010)

Moh. Ainin, 'Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab', *Okara*, II (2013)

Munir, 'Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme dengan Media E-Learning pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo' *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 6(2), (2018) 67-178

- Parendra, D. dkk., 'Pemanfaatan Media Karikatur Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD,' *Mimbar PGSD Undiksha*, 1.1 (2013)
- Ramli, Muhammad, 'Media Dan Teknologi Pembelajaran', 2012
- Refa Luiza dan Syahwani Umar, 'Pengembangan Media Karikatur Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Keterampilan Menulis Argumentasi', 1-14
- Rosdiana, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer', *Al-Khawarizmi*, (2013), 87-100
- Rulviana, Vivi, 'Penggunaan Media Karikatur Dalam Pembelajaran Menulis Karangan Siswa Kelas V SDN Ngunut', *Bidang Pendidikan Dasar*, 1.2 (2017), 50-57
- Siti Zainatur Rahmah, 'Pengembangan Modul Berbasis Sets Terintegrasi Nilai Islam Pada Materi Ikatan Kimia', 2 (2017), 57-62.
- Sri Latifah, 'Pengembangan Modul IPA Terpadu Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Pada Materi Air Sebagai Sumber Kehidupan', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 04.2 (2015), 155-64
<<https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v4i2.89>>
- Suwarni, 'Pengaruh Media Karikatur Terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote', *Jurnal Komunitas Bahasa*, 6.2 (2018), 160-67
- Tegeh, I Made, and I Made Kirna, 'Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model', *Jurnal Ika*, 11.1 (2013), 16
- Teni Nurrita, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', 03 (2018), 171-87
- Warni, Setia, 'Peningkatan Keterampilan Siswa Memproduksi Teks Anekdote Menggunakan Media Karikatur Dan Pendekatan Saintifik', 66-81
- Widya Cahaya, *Al-Qur'an Dan Tafsirnya Jakarta : Departemen Agama RI*, 2011

L A M P I R A N

- + Lembar Validasi Instrumen Analisis Kebutuhan
- + Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Untuk Guru
- + Pertanyaan dan Hasil Pengisian Wawancara Analisis Kebutuhan
- + Angket Siswa Kelas IV SDN 114 Pincara
- + Lembar Validasi Produk Ahli Materi
- + Lembar Validasi Produk Desain media pembelajaran
- + Lembar Validasi Penerapan media pembelajaran (karikatur)
- + Surat Izin Penelitian
- + Surat Keterangan Selesai Penelitian
- + Surat Keterangan Bebas Mata Kuliah
- + Surat Keterangan Tes Mengaji
- + Hasil Rekapitan Turnitin Produk Media Karikatur Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Terintegrasi Ayat Al-Qur'an
- + Dokumentasi di Lokasi Penelitian
- + Riwayat Hidup Penulis
- + Produk Media Karikatur Terintegrasi Ayat Al-Qur'an
- + Panduan Media Karikatur Peduli Terhadap Makhluk Hidup Terintegrasi Ayat Al-Qur'an.

Lampiran 1. Validasi Instrumen Analisis Kebutuhan

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA
ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA KARIKATUR
HEWAN DAN TUMBUHAN PADA TEMA 3 PEDULI TERHADAP
MAKHLUK HIDUP TERINTEGRASI AYAT-AYAT AL-QUR'AN
KELAS IV SDN 114 PINCARA**

Tema 3 : Peduli terhadap Makhluk Hidup
Sub Tema 1 : Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku
Nama Validator : Hj. Salmilah, S.Kom., M.T
Pekerjaan : Dosen
Alamat/Nomor HP : (08114448949)

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Karikatur Hewan dan Tumbuhan pada Tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur’an Kelas IV SDN 114 Pincara*”. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa wawancara untuk analisis kebutuhan (media). Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media yang telah dibuat sebagaimana yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Ibu.
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti "Kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "Relevan"
4. Angka 4 berarti "Sangat relevan"

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1	Informasi yang ingin diperoleh jelas			✓		
2	Sangat memungkinkan untuk memperoleh informasi tentang persepsi mengenai pembelajaran yang dilakukan			✓		
3	Tidak ada butir pedoman wawancara yang sulit dijawab oleh narasumber				✓	
4	Informasi yang didapat sangat memungkinkan untuk kebutuhan dalam mengembangkan media pembelajaran				✓	
5	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan media pembelajaran tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup			✓		
7	Secara keseluruhan informasi melalui instrumen yang didapat sudah sangat memadai untuk mengomponenkan media pembelajaran yang akan dikembangkan			✓		
8	Seluruh butir pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi mengenai masalah dasar yang dihadapi dalam tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup			✓		
9	Seluruh butir pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi kebutuhan media				✓	

pembelajaran tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup						
---	--	--	--	--	--	--

Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan, mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

- tulis catatan pd instrumen!
- /

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 27 September 2021

Validator

Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.

NIP.

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET SISWA
ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA KARIKATUR
HEWAN DAN TUMBUHAN PADA TEMA 3 PEDULI TERHADAP
MAKHLUK HIDUP TERINTEGRASI AYAT-AYAT AL-QUR'AN
KELAS IV SDN 114 PINCARA**

Tema 3 : Peduli terhadap Makhluk Hidup
Sub Tema 1 : Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku
Nama Validator : Hj. Salmilah, S.Kom., M.T
Pekerjaan : Dosen
Alamat/Nomor HP : (08114448949)

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Karikatur Hewan dan Tumbuhan pada Tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Kelas IV SDN 114 Pincara*". Penelitian ini menggunakan instrumen berupa wawancara untuk analisis kebutuhan (media). Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media yang telah dibuat sebagaimana yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Ibu.
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti "Kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "Relevan"
4. Angka 4 berarti "Sangat relevan"

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1	Informasi cara pengisian instrumen jelas dan tidak bermakna ganda				✓	
2	Butir instrumen secara keseluruhan telah memenuhi syarat sebagai pengumpul data analisis kebutuhan			✓		
3	Butir instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang persepsi mengenai pembelajaran yang dilakukan			✓		
4	Instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang harapan mengenai media pembelajaran tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup			✓		
5	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber				✓	
6	Jawaban yang diberikan oleh pengisi angket mudah dianalisis				✓	
7	Seluruh butir instrumen memungkinkan pengungkapan mengenai masalah dasar yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran			✓		
8	Informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan media pembelajaran tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup			✓		

9	Secara keseluruhan instrumen sudah sangat memadai untuk mengkomponen pembelajaran yang akan dikembangkan			✓	
10	Instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang seluruh kebutuhan yang ada dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan			✓	
11	Instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang gaya belajar siswa			✓	

Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan, mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

- *Uraian Catatan pd Instrumen!*

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 27 September 2021

Validator

Hj. Salmah
Hj. Salmah, S.Kom., M.T.

NIP.

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA
ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA KARIKATUR
HEWAN DAN TUMBUHAN PADA TEMA 3 PEDULI TERHADAP
MAKHLUK HIDUP TERINTEGRASI AYAT-AYAT AL-QUR'AN
KELAS IV SDN 114 PINCARA**

Tema 3 : Peduli terhadap Makhluk Hidup
Sub Tema 1 : Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku
Nama Validator : Ummu Qalsum, S.Pd., M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Alamat/Nomor HP : (085 343 282 360)

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Karikatur Hewan dan Tumbuhan pada Tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Kelas IV SDN 114 Pincara*". Penelitian ini menggunakan instrumen berupa wawancara untuk analisis kebutuhan (bahasa). Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media yang telah dibuat sebagaimana yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Ibu.
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti "Kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "Relevan"
4. Angka 4 berarti "Sangat relevan"

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1	Informasi yang ingin diperoleh jelas			✓		
2	Sangat memungkinkan untuk memperoleh informasi tentang persepsi mengenai pembelajaran yang dilakukan			✓		
3	Tidak ada butir pedoman wawancara yang sulit dijawab oleh narasumber			✓		
4	Informasi yang didapat sangat memungkinkan untuk kebutuhan dalam mengembangkan media pembelajaran			✓		
5	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan media pembelajaran tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup			✓		
7	Secara keseluruhan informasi melalui instrumen yang didapat sudah sangat memadai untuk mengkomponenkan media pembelajaran yang akan dikembangkan			✓		
8	Seluruh butir pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi mengenai masalah dasar yang dihadapi dalam tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup			✓		
9	Seluruh butir pedoman wawancara dapat					

mengungkapkan informasi kebutuhan media pembelajaran tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup			✓			
---	--	--	---	--	--	--

Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan, mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Lumpurkan Jami Jawaban

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, Oktober 2021

Validator,

[Signature]
Ummu Qalsum, S.Pd., M.Pd

NIP. 19821206 200801 2 007

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET SISWA ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA KARIKATUR HEWAN DAN
TUMBUHAN PADA TEMA 3 PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP
TERINTEGRASI AYAT-AYAT AL-QUR'AN KELAS IV SDN 114
PINCARA**

Tema 3 : Peduli terhadap Makhluk Hidup
Sub Tema 1 : Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku
Nama Validator : Ummu Qalsum, S.Pd., M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Alamat/Nomor HP : (085 343 282 360)

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Karikatur Hewan dan Tumbuhan pada Tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Kelas IV SDN 114 Pincara*". Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar angket analisis kebutuhan (bahasa). Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Ibu.
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti "Kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "Relevan"
4. Angka 4 berarti "Sangat relevan"

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1	Informasi cara pengisian instrumen jelas dan tidak bermakna ganda			✓		
2	Butir instrumen secara keseluruhan telah memenuhi syarat sebagai pengumpul data analisis kebutuhan			✓		
3	Butir instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang persepsi mengenai pembelajaran yang dilakukan			✓		
4	Instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang harapan mengenai media pembelajaran tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup			✓		
5	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber			✓		
6	Jawaban yang diberikan oleh pengisi angket mudah dianalisis			✓		
7	Seluruh butir instrumen memungkinkan pengungkapan mengenai masalah dasar yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran			✓		
8	Informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan media pembelajaran tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup			✓		

9	Secara keseluruhan instrumen sudah sangat memadai untuk mengkomponen pembelajaran yang akan dikembangkan			✓	
10	Instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang seluruh kebutuhan yang ada dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan			✓	
11	Instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang gaya belajar siswa			✓	

Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan, mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, Oktober 2021

Validator

Ummu Qalsum, S.Pd., M.Pd

NIP. 19821206 200801 2 007

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA KARIKATUR HEWAN DAN
TUMBUHAN PADA TEMA 3 PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP
TERINTEGRASI AYAT-AYAT AL-QUR'AN
KELAS IV SDN 114 PINCARA**

Tema 3 : Peduli terhadap Makhluk Hidup
Sub Tema 1 : Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku
Nama Validator : Bungawati, S.Pd., M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Alamat/Nomor HP : (085 299 820 086)

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Karikatur Hewan dan Tumbuhan pada Tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Kelas IV SDN 114 Pincara*". Penelitian ini menggunakan instrumen berupa wawancara untuk analisis kebutuhan (bahasa). Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media yang telah dibuat sebagaimana yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Ibu.
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti "Kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "Relevan"
4. Angka 4 berarti "Sangat relevan"

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1	Informasi yang ingin diperoleh jelas				✓	
2	Sangat memungkinkan untuk memperoleh informasi tentang persepsi mengenai pembelajaran yang dilakukan			✓		
3	Tidak ada butir pedoman wawancara yang sulit dijawab oleh narasumber			✓		
4	Informasi yang didapat sangat memungkinkan untuk kebutuhan dalam mengembangkan media pembelajaran				✓	
5	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan media pembelajaran tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup				✓	
7	Secara keseluruhan informasi melalui instrumen yang didapat sudah sangat memadai untuk mengkomponenkan media pembelajaran yang akan dikembangkan			✓		
8	Seluruh butir pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi mengenai masalah dasar yang dihadapi dalam tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup				✓	
9	Seluruh butir pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi kebutuhan media					

c

pembelajaran tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup				✓	
--	--	--	--	---	--

Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan,
mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, November 2021

Validator,

Bungawati, S.Pd., M.Pd

NIP. 19931128 202012 2 014

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET SISWA ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA KARIKATUR HEWAN DAN
TUMBUHAN PADA TEMA 3 PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP
TERINTEGRASI AYAT-AYAT AL-QUR'AN KELAS IV SDN 114
PINCARA**

Tema 3 : Peduli terhadap Makhluk Hidup
Sub Tema 1 : Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku
Nama Validator : Bungawati, S.Pd., M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Alamat/Nomor HP : (085 299 820 086)

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Karikatur Hewan dan Tumbuhan pada Tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Kelas IV SDN 114 Pincara*". Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar angket analisis kebutuhan (bahasa). Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Ibu.
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti "Kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "Relevan"
4. Angka 4 berarti "Sangat relevan"

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1	Informasi cara pengisian instrumen jelas dan tidak bermakna ganda				✓	
2	Butir instrumen secara keseluruhan telah memenuhi syarat sebagai pengumpul data analisis kebutuhan			✓		
3	Butir instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang persepsi mengenai pembelajaran yang dilakukan			✓		
4	Instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang harapan mengenai media pembelajaran tema 3 Peduli terhadap MakhluK Hidup				✓	
5	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber			✓		
6	Jawaban yang diberikan oleh pengisi angket mudah dianalisis			✓		
7	Seluruh butir instrumen memungkinkan pengungkapan mengenai masalah dasar yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran				✓	
8	Informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan media pembelajaran tema 3 Peduli terhadap MakhluK Hidup				✓	

9	Secara keseluruhan instrumen sudah sangat memadai untuk mengkomponen pembelajaran yang akan dikembangkan			✓	
10	Instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang seluruh kebutuhan yang ada dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan				✓
11	Instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang gaya belajar siswa			✓	

Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan, mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, November 2021

Validator

Bungawati, S.Pd., M.Pd

NIP. 19931128 202012 2 014

Lampiran 2. Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan

**PEDOMAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA KARIKATUR HEWAN DAN TUMBUHAN
PADA TEMA 3 PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP
TERINTEGRASI AYAT-AYAT AL-QUR'AN KELAS IV SDN 114
PINCARA**

(Pedoman Wawancara untuk Guru Kelas IV SDN 114 Pincara)

1. Memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran siswa pada tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup.
2. Menggali informasi mengenai pemahaman siswa dalam menerima materi pembelajaran pada tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup.
3. Memperoleh informasi mengenai jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran pada tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup.
4. Memperoleh informasi mengenai penggunaan media pembelajaran pada tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup.
5. Memperoleh informasi mengenai respon siswa dalam menerima materi pembelajaran pada tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup.

**KISI-KISI ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA
KARIKATUR HEWAN DAN TUMBUHAN PADA TEMA 3 PEDULI
TERHADAP MAHLUK HIDUP TERINTEGRASI AYAT-AYAT
AL-QUR'AN KELAS IV SDN 114 PINCARA**

(Kisi-kisi Angket untuk Siswa Kelas IV SDN 114 Pincara)

No	Indikator	Nomor Butir Pertanyaan	Jumlah Butir
1.	Menganalisis masalah dasar yang dihadapi yaitu pada tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup	1,3,4,5,10	5
2.	Menganalisis karakteristik gaya belajar siswa dalam pelajaran tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup	2,7	2
3.	Menganalisis kebutuhan media pembelajaran siswa dalam pelajaran tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup	6,9,10	3

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA
KARIKATUR HEWAN DAN TUMBUHAN PADA TEMA 3 PEDULI
TERHADAP MAKHLUK HIDUP TERINTEGRASI AYAT-AYAT
AL-QUR'AN KELAS IV SDN 114 PINCARA**

(Pedoman Dokumen untuk Siswa Kelas IV SDN 114 Pincara)

Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator:

IPA

Kompetensi Dasar	
3.8	Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.
4.8	Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya.
Indikator	
3.8.1	Menganalisis pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam.
4.8.1	Mengidentifikasi masalah-masalah keseimbangan lingkungan.

No	Data/Kegiatan	Jenis Data		
		Arsip	Foto	Keterangan
1.	Data tugas atau bentuk tugas pada pembelajaran tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup.			
2.	Silabus dan RPP pada tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup.			

Lampiran 3. Hasil Pengisian Wawancara Guru

**PERTANYAAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA KARIKATUR HEWAN DAN TUMBUHAN
PADA TEMA 3 PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP
TERINTEGRASI AYAT-AYAT AL-QUR'AN KELAS IV SDN 114
PINCARA**

(Pertanyaan Wawancara untuk Guru Kelas IV SDN 114 Pincara)

1. Jelaskan bagaimana proses pembelajaran yang Bapak/Ibu lakukan pada tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup di kelas IV SDN 114 Pincara?

Mengarahkan siswa pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup dan mengaitkan dengan lingkungan siswa pembelajaran dapat melakukan diskusi kelompok

2. Apakah dalam menyampaikan materi pada tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup, Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran. Jika iya, media seperti apa dan jika tidak apa alasannya?

Iya, media yang digunakan adalah buku tematik terpadu kurikulum 2013

3. Menurut Bapak/Ibu, apakah dengan menggunakan media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam menerima dan memahami pembelajaran?

Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam menerima dan memahami pembelajaran

4. Kendala apa saja yang Bapak/Ibu alami dalam mengajarkan tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup?

- kurangnya media pembelajaran
- perilaku siswa yang beragam
- daya serap siswa
- siswa pasif

5. Menurut Bapak/Ibu, media seperti apa yang diminati siswa dalam proses pembelajaran?

- Media gambar

6. Apakah Bapak/Ibu sudah pernah mengintegrasikan ayat-ayat Al-Qur'an dalam pembelajaran, khususnya pada tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup?

Belum pernah

7. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu, mengenai Pengembangan Media Karikatur Hewan dan Tumbuhan pada Tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Kelas IV SDN 114 Pincara?

Pengembangan media karikatur pada tema 3 terintegrasi ayat-ayat Al-Qur'an dapat meningkatkan motivasi, minat, dan daya imajinasi siswa.

Lampiran 4. Angket Siswa Kelas IV SDN 114 Pincara

Jama : Hafsa Abdillah

Kelas : IV

**INSTRUMEN ANGKET KEBUTUHAN PEGEMBANGAN MEDIA
KARIKATUR HEWAN DAN TUMBUHAN PADA TEMA 3 PEDULI
TERHADAP MAKHLUK HIDUP TERINTEGRASI AYAT-AYAT
AL-QUR'AN KELAS IV SDN 114 PINCARA**

(Pedoman Angket untuk siswa Kelas IV SDN 114 Pincara)

Pengantar :

Siswa (i) kelas IV SDN 114 Pincara yang peneliti banggakan, peneliti meminta kesediaannya untuk mengisi kuesioner berikut. Saran dan jawaban yang siswa (i) berikan akan dimanfaatkan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa media karikatur hewan dan tumbuhan pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup terintegrasi ayat-ayat Al-Qur'an kelas IV SDN 114 Pincara. Atas bantuan dan waktu yang telah adik-adik luangkan, peneliti ucapkan terima kasih.

Petunjuk :

1. Dimohon agar siswa (i) untuk memberikan jawaban mengenai pertanyaan yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Siswa (i) dimohon memberikan jawaban yang sesuai dengan kenyataan dengan cara memberikan tanda silang (x) pada salah satu huruf pada jawaban yang anda anggap benar.
3. Catatlah saran dan komentar siswa (i) jika menurut siswa (i) terdapat permasalahan lain terkait dengan pelaksanaan pembelajaran tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup.

Berikut merupakan pertanyaan yang harus dijawab dan diisi oleh siswa (i)

1. Bagaimana pendapat Anda mengenai pelajaran tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup yang diajarkan oleh guru di sekolah?

- a. Membosankan
- b. Biasa saja
- c. Menarik
- d. Seru

2. Ketika guru mengajarkan pelajaran tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup, apa yang Anda lakukan?

- a. Bermain dengan teman
- b. Melihat guru ketika menjelaskan
- c. Mendengarkan ketika guru menjelaskan
- d. Menyimak ketika guru menjelaskan

3. Menurut Anda, seberapa penting pelajaran tentang tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup?

- a. Tidak penting
- b. Biasa saja
- c. Penting
- d. Sangat penting

4. Anda lebih tertarik untuk belajar tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup ketika?

- a. Hanya menggunakan buku saja
- b. Menggunakan media bergambar dan berwarna
- c. Dibacakan guru
- d. Dibacakan teman

5. Ketika guru mengajarkan Tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup, apakah menggunakan media pembelajaran?

- a. Ya
- b. Tidak

6. Media seperti apa yang digunakan?

- a. Gambar
- b. Vidio
- c. Buku
- d. Rekaman

7. Jika Bapak/Ibu guru menggunakan media, bagaimana Anda memahami materi dalam pembelajaran?

- a. Sangat mudah dipahami
- b. Mudah dipahami
- c. Kurang dipahami
- d. Tidak dapat dipahami

8. Apakah penyampaian materi pada proses pembelajaran berkaitan dengan kehidupan sehari-hari?

- a. Berkaitan
- b. Sangat berkaitan
- c. Kurang berkaitan
- d. Tidak sama sekali

9. Ketika membaca buku yang bergambar, warna buku seperti apa yang Anda sukai?

- a. Cerah
- b. Gelap
- c. Tidak berwarna
- d. Semuanya bagus

10. Model sampul buku seperti apa yang Anda sukai?

- a. Polos
- b. Sederhana
- c. Desain sampul menarik (bergambar dan berwarna)
- d. Ramai

Lampiran 5. Lembar Validasi Produk Ahli Materi

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA KARIKATUR HEWAN
DAN TUMBUHAN TEMA PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP
TERINTEGRASI AYAT-AYAT AL-QUR'AN KELAS IV SDN 114
PINCARA**

Tema 3 : Peduli Terhadap Makhluk Hidup
Sub Tema 1 : Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku
Nama Validator : Bungawati, S.Pd., M.Pd.
Pekerjaan : Dosen/Ahli Materi
Alamat dan Nomor HP : (085 299 820 086)

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Karikatur Hewan dan Tumbuhan pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur’an Kelas IV SDN 114 Pincara”. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Ibu.
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti "Kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "Relevan"
4. Angka 4 berarti "Sangat relevan"

	No	Aspek yang Dinilai	Penilaian			
			1	2	3	4
Kevalidan Materi Media Karikatur Peduli Terhadap Makhluk Hidup Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an	1.	Sesuai dengan kurikulum 2013				✓
	2.	Materi yang dipaparkan sesuai dengan KI dan KD				✓
	3.	Materi yang dipaparkan sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran				✓
	4.	Menggunakan tulisan, ejaan, dan tanda baca sesuai dengan pedoman ejaan Bahasa Indonesia.			✓	
	5.	Mengembangkan media karikatur peduli terhadap makhluk hidup terintegrasi ayat-ayat Al-Qur'an			✓	
	6.	Materi yang disajikan menggunakan kalimat yang mudah dipahami				✓
	7.	Materi dan media saling berkaitan				✓
	8.	Dapat digunakan secara individual ataupun kelompok				✓
	9.	Urutan materi jelas dan mudah dipahami.			✓	
	10.	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi.			✓	

Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Perbaiki leubaran "Ayo Berlatih", perhatikan ejaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 13 Januari 2022

Validator,


Bungawati, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19931128 202012 2 014

Lampiran 6. Lembar Validasi Produk Ahli Desain

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA KARIKATUR HEWAN
DAN TUMBUHAN TEMA PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP
TERINTEGRASI AYAT-AYAT AL-QUR'AN KELAS IV SDN 114
PINCARA**

Tema 3 : Peduli Terhadap Makhluk Hidup
Sub Tema 1 : Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku
Nama Validator : Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.
Pekerjaan : Dosen/Ahli Media
Alamat dan Nomor HP : (081 144 489 49)

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "Pengembangan Media Karikatur Hewan dan Tumbuhan pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Kelas IV SDN 114 Pincara". Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Ibu.
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti "Kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "Relevan"
4. Angka 4 berarti "Sangat relevan"

	No	Aspek yang Dinilai	Penilaian			
			1	2	3	4
Kevalidan Desain Media Karikatur Peduli Terhadap Makhluk Hidup Terintegrasi Ayat-Ayat Al- Qur'an	1.	Desain cover pada buku panduan media karikatur yang ditampilkan menarik.				✓
	2.	Perpaduan warna media yang tepat.			✓	
	3.	Urutan setiap halaman pada buku panduan media karikatur sudah tepat.			✓	
	4.	Jenis dan ukuran huruf sudah tepat			✓	
	5.	Kesesuaian antara materi dan gambar.				✓
	6.	Penempatan atau posisi gambar dan ayat sudah tepat.			✓	
	7.	Media karikatur yang ditampilkan sesuai dengan tema peduli terhadap makhluk hidup			✓	
	8.	Gambar atau media yang ditampilkan jelas dan mudah dipahami.			✓	
	9.	Kemudahan penggunaan media karikatur			✓	
	10.	Media karikatur dapat digunakan secara berkelompok			✓	

Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

- Cangkup pembelajaran masih perlu diperbaiki
→. layout media perlu dibuat lebih menarik dan semi
kan agar siswa lebih antusias!

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 18 Februari 2022

Validator

Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.
NIP. 19761210 200501 2 001

Lampiran 7. Lembar Validasi Penerapan Media Karikatur

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA KARIKATUR HEWAN
DAN TUMBUHAN TEMA PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP
TERINTEGRASI AYAT-AYAT AL-QUR'AN KELAS IV SDN 114**

PINCARA

Tema 3 : Peduli Terhadap Makhluk Hidup
Sub Tema 1 : Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku
Nama Validator : Mustika, S.Pd.
Pekerjaan : Guru Pamong Kelas IV SDN 114 Pincara
Alamat dan Nomor HP : (085 230 027 187)

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "Pengembangan Media Karikatur Hewan dan Tumbuhan pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Kelas IV SDN 114 Pincara". Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Ibu.
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti "Kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "Relevan"
4. Angka 4 berarti "Sangat relevan"

	No	Aspek yang Dinilai	Penilaian			
			1	2	3	4
Kevalidan Penerapan Media Karikatur Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an	1.	Media karikatur dapat memudahkan siswa dalam memahami materi.				✓
	2.	Media karikatur dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap tujuan pembelajaran yang akan di capai.				✓
	3.	Penjelasan yang dipaparkan tidak menimbulkan penafsiran ganda.			✓	
	4.	Desain media menarik dan tepat untuk siswa.				✓
	5.	Siswa aktif dan kreatif dalam belajar ketika menggunakan media karikatur.			✓	
	6.	Dengan adanya media maka dapat membantu guru dalam menyalurkan atau mentransfer ilmu.				✓
	7.	Media membuat rasa ingin tahu siswa menjadi meningkat.				✓
	8.	Dengan adanya media, maka siswa dapat belajar secara mandiri.				✓
	9.	Materi dan media pembelajaran saling berkaitan.				✓
	10.	Urutan materi jelas dan mudah dipahami.				✓

Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Dengan adanya media pembelajaran (Media Karikatur) ini dapat memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri maupun kelompok. Karena media disertai dengan gambar dan ayat Al-Qur'an. Semoga dapat terus dikembangkan dan dapat dibuat juga untuk materi-materi lainnya.

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Pincara, 21 Februari 2022

Validator,



Mustika, S.Pd.

Lampiran 8. Surat Izin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU UTARA
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
(DPMPTSP)

Jalan Simpursiang Kantor Gabungan Dinas No.27 Telp/Fax 0473-21536 Kode Pos 92961 Masamba

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 18691/01272/SKP/DPMPTSP/X/2021

Membaca : Permohonan Surat Keterangan Penelitian an. Megawati beserta lampirannya.
 Menimbang : Rekomendasi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Luwu Utara Nomor 070/325/X/Bakesbangpol/2021 Tanggal 15 Oktober 2021
 Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 39 Tahun 2008 tentang Kementrian Negara;
 2. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah;
 3. Peraturan Pemerintah Nomor 12 Tahun 2007 tentang Pembinaan dan Pengawasan Penyelenggaraan Pemerintah Daerah;
 4. Peraturan Presiden Nomor 97 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;
 5. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
 6. Peraturan Bupati Nomor 17 Tahun 2020 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Bupati Luwu Utara Nomor 11 Tahun 2018 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan, Non Perizinan dan Penanaman Modal Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

Menetapkan : Memberikan Surat Keterangan Penelitian Kepada
 Nama : Megawati
 Nomor : 082346083166
 Telepon
 Alamat : Dsn. Pincara, Desa Pincara Kecamatan Masamba, Kab. Luwu Utara Provinsi Sulawesi Selatan
 Sekolah / : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo
 Instansi
 Judul : Pengembangan Media Karikatur Hewan Dan Tumbuhan Pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Terintegrasi
 Penelitian Ayat-Ayat Al-Quran Kelas IV SDN 114 Pincara
 Lokasi : SDN 114 Pincara, Desa Pincara Kecamatan Masamba, Kab. Luwu Utara Provinsi Sulawesi Selatan
 Penelitian

Dengan ketentuan sebagai berikut

1. Surat Keterangan Penelitian ini mulai berlaku pada tanggal 19 Oktober s/d 19 November 2021.
2. Mematuhi semua peraturan Perundang-Undangan yang berlaku.
3. Surat Keterangan Penelitian ini dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang surat ini tidak mematuhi ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Surat Keterangan Penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya dan batal dengan sendirinya jika bertentangan dengan tujuan dan/atau ketentuan berlaku.

Diterbitkan di : Masamba
 Pada Tanggal : 21 Oktober 2021



Retribusi : Rp. 0,00
 No. Seri : 18691

Lampiran 9. Surat Keterangan Selesai Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN LUWU UTARA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SD NEGERI 114 PINCARA**

Alamat : Desa Pincara Kec. Masamba Kab. Luwu Utara Kode Pos 92961

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 421 . 2 /029/UPT SDN 114-PCR/XI/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **BURHAN, S.Pd.I**
NIP : 19700518 200604 1 009
Pangkat/Golongan : Pembina IV/a
Jabatan : Kepala UPT SD Negeri 114 Pincara

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : **MEGAWATI**
Nim : 17 0205 0083
Pekerjaan : Mahasiswi
Alamat : Jl. Permandian Air Panas Pincara

Telah melakukan penelitian di UPT SD Negeri 114 Pincara dalam rangka penyusunan karya tulis ilmiah (Skripsi) sebagai tugas akhirnya dengan judul **“Pengembangan Media Karikatur Hewan dan Tumbuhan pada Tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur’an Kelas IV SDN 114 Pincara”** yang dimulai pada Tanggal, 26 Oktober s/d 06 November 2021.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pincara, 06 November 2021


BURHAN, S.Pd.I
NIP. 19700518 200604 1 009

Lampiran 10. Surat Keterangan Bebas Mata Kuliah



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jl. Agatis Kel. Balandi Kec. Bara Kota Palopo 91914
 e-mail: pgmi.iainpalopo@gmail.com

SURAT KETERANGAN BEBAS MATA KULIAH
 No.0180/In.19/PGMI/PP.09/3/2022

Yang bertandatangan dibawah ini, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan menerangkan bahwa :

Nama : Megawati
 NIM : 17 0205 0083
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Adalah mahasiswa Angkatan 2017 yang sudah menyelesaikan beberapa kegiatan akademik antara lain :

1. Lulus mata kuliah semester I s/d VIII
2. Lulus mata kuliah PPL
3. Lulus mata kuliah KKN
4. Lulus Ujian Komprehensif

Demikian surat keterangan bebas mata kuliah ini diberikan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mengetahui:
 a.n. Ketua Program Studi
 Sekretaris,



Mirnawati, S.Pd., M.Pd.
 NIDN 200304850

Palopo, 23 / Maret 2022
 Penasehat Akademik,



Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd.
 NIP 19740602199903 1 003



 Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 11. Sertifikat Lulus Mengaji



IAIN PALOPO

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jl. Agatis Kel. Balandai Kec. Bara Kota Palopo 91914
 e-mail: pgmi.iainpalopo@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor: 0177/In.19/PGMI/PP.09/03/2022

Pengelola Lajnatu Ikhtibari Qiraahati Qur'an Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (LIQQ PGMI) menerangkan bahwa mahasiswa S1 berikut:

Nama : Megawati
 NIM : 1702050083

Mahasiswa tersebut telah melakukan tes baca Alqur'an dan dinyatakan **LULUS**.
 Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 21 Maret 2022

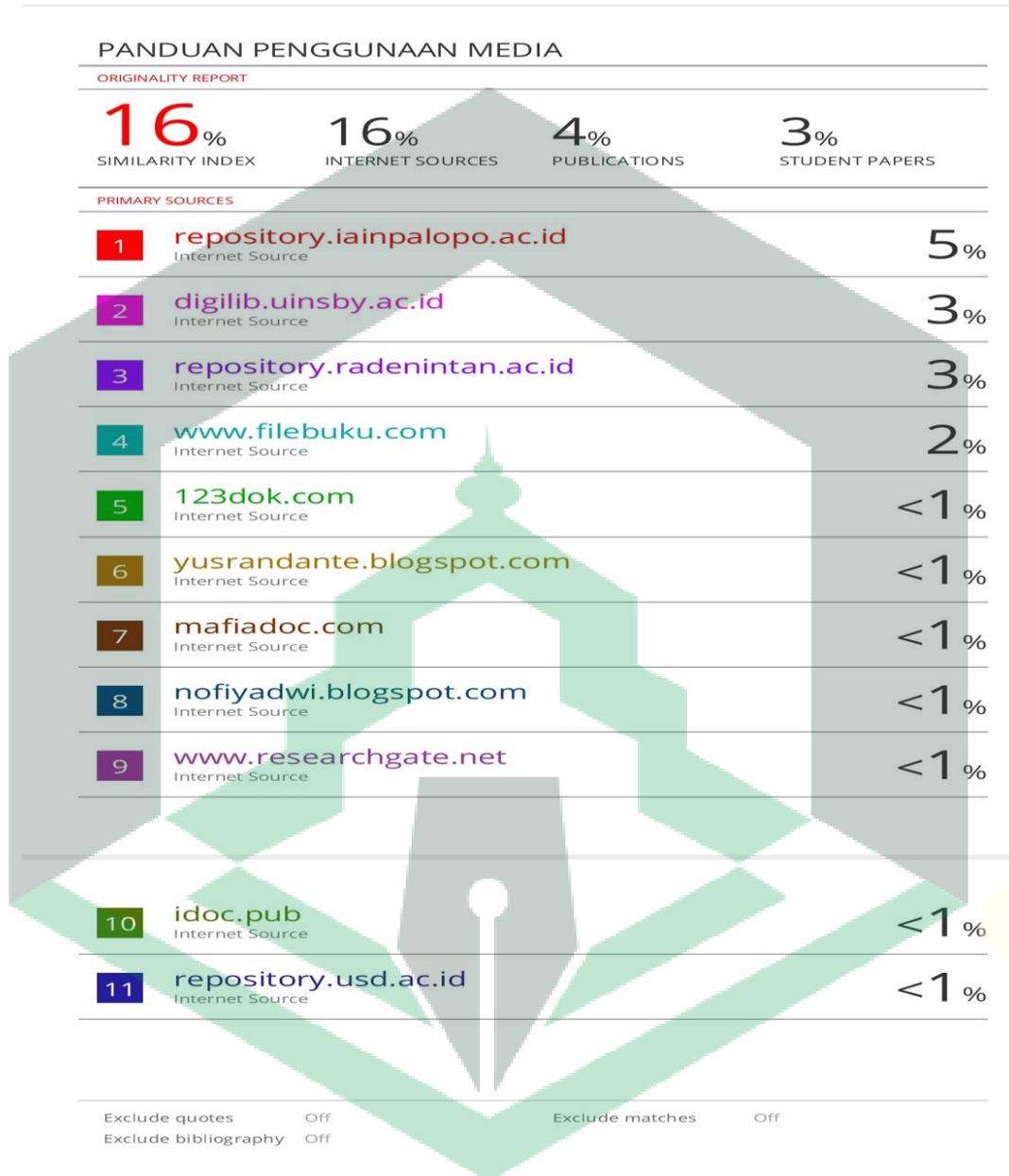
Mengetahui
 Ketua TIM LIQQ


 Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I.
 NIP. 19630710 199503 2 001

a.n. Ketua Prodi PGMI
 Sekretaris


 Mimawati, S.Pd., M.Pd.
 NIDN. 2003048501

Lampiran 12. Hasil Rekap Turnitin Produk Media Karikatur Peduli Terhadap
Makhluk Hidup Terintegrasi Ayat Al-Qur'an.



Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian





Lampiran 14. Riwayat Hidup Penulis



MEGAWATI, Lahir di Desa Pincara, Kec. Masamba, Kab. Luwu Utara pada tanggal 06 Maret 1999. Anak ke lima dari enam bersaudara dan merupakan buah kasih sayang dari ayahanda Rais dan ibunda Jatia. Adapun pendidikan yang telah ditempuh oleh penulis yaitu pendidikan tingkat

Sekolah Dasar, tepatnya di SDN 114 Pincara. Kemudian melanjutkan pendidikan di tingkat SMP, tepatnya di SMP Negeri 05 Masamba. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di tingkat SMA, tepatnya di SMA Negeri 19 Luwu Utara dan dinyatakan lulus pada tahun 2017.

Pada tahun 2017, penulis memilih untuk melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK). Namun sebelum menyelesaikan akhir studi, penulis membuat karya berupa skripsi demi menyelesaikan tugas dibangku perkuliahan. Adapun judul skripsi yaitu: **“Pengembangan Media Karikatur Hewan dan Tumbuhan pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur’an Kelas IV SDN 114 Pincara”**. Dari judul tersebut penulis diwajibkan membuat media pembelajaran berupa media karikatur yang dipadukan dengan ayat Al-Qur’an dan disertai dengan buku panduan pembelajaran sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada jenjang Starata Satu (S1) dan menempuh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Lampiran 15. Gambar Produk Media Karikatur Hewan dan Tumbuhan pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Terintegrasi Ayat Al-Qur'an

Media Karikatur Hewan & Tumbuhan
Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup
Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an

Kelas IV SDN 114 Pincara



Allah SWT menekankan agar manusia selalu menjaga alam dan menghindari segala bentuk perusakan. Sebagaimana yang termaktub dalam Q.S Al-A'raf (7): 56 dan Q.S An-Nahl (16): 5

وَلَا تُفْسِدُوا فِي الْأَرْضِ بَعْدَ إِصْلَاحِهَا وَادْعُوهُ خَوْفًا وَطَمَعًا ۚ إِنَّ رَحْمَتَ اللَّهِ قَرِيبٌ مِّنَ الْمُحْسِنِينَ

Terjemahnya: "Dan janganlah kamu membuat kerusakan di muka bumi, sesudah (Allah) memperbaikinya dan berdoalah kepada-Nya dengan rasa takut (tidak akan diterima) dan harapan (akan dikabulkan). Sesungguhnya rahmat Allah amat dekat kepada orang-orang yang berbuat baik." (Q.S Al-A'raf (7): 56)

وَالْأَنْعَامَ خَلَقْنَا لَكُمْ فِيهَا نِفَاءً وَمَنَافِعَ وَمِنْهَا تَأْكُلُونَ

Terjemahnya: "Dan hewan ternak telah diciptakan-Nya, untuk kamu padanya ada (bulu) yang menghangatkan dan berbagai manfaat, dan sebagiannya kamu makan." (Q.S An-Nahl (16): 5)

