

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOTA (MOZAIK PETA)  
TERINTEGRASI *CONTECTUAL TEACHING LEARNING* PADA MATERI  
MEMAHAMI PETA DI KELAS IV SDN 61 TONDOK ALLA JAYA  
KECAMATAN TELLUWANUA KOTA PALOPO**

*Skripsi*

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



**IAIN PALOPO**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAHIBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOTA (MOZAIK PETA)  
TERINTEGRASI CONTECTUAL TEACHING LEARNING PADA MATERI  
MEMAHAMI PETA DI KELAS IV SDN 61 TONDOK ALLA JAYA  
KECAMATAN TELLUWANUA KOTA PALOPO**

*Skripsi*

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



**Diajukan Oleh:**

**NURUL MASIQA WAHID**

16 0205 0049

**Pembimbing:**

- 1. Dr. Nurdin K, M.Pd.**
- 2. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAHIBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
2021**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran MOTA (Mozaik Peta) Terintegrasi Contextual Teaching Learning pada Materi Memahami Peta di Kelas IV SDN 61 Tondok Alla Jaya Kecamatan Tellawanua Kota Palopo*" yang ditulis oleh Nurul Masiqa Wahid Nomor Induk (NIM) 1602050049, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang di Munaqasyahkan pada hari Rabu, 24 November 2021, dan telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Palopo, 25 November 2021

### TIM PENGUJI

- |                                       |               |         |
|---------------------------------------|---------------|---------|
| 1. Mirnawati, S.Pd.,M.Pd.             | Ketua Sidang  | (.....) |
| 2. Dr. EdhyRustan, M.Pd.              | Penguji I     | (.....) |
| 3. Dr. Andi Muhammad Ajigoena, M. Pd. | Penguji II    | (.....) |
| 4. Dr. NurdinK., M.Pd.                | Pembimbing I  | (.....) |
| 5. Hisbullah, S.Pd.,M.Pd.             | Pembimbing II | (.....) |

### Mengetahui :

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

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

a.n Sekretaris Program Studi  
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

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

# IAIN PALOPO

### PERSETUJUAN PENGUJI

Setelah menelaah dengan seksama skripsi berjudul: Pengembangan Media Pembelajaran MOTA (MozaikPeta) Terintegrasi Contextual Teaching Learning pada Materi Memahami Peta di Kelas IV SDN 61 TondokAlla Jaya Kecamatan Telluwanua Kota Palopo

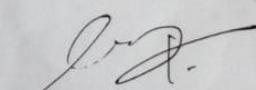
Yang ditulis oleh:

Nama : Nurul Masiqa Wahid  
Nim : 16. 0205. 0049  
Fakultas : Tarbiyah Dan IlmuKeguruan  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

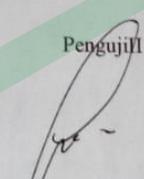
Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*.

Penguji I

PengujiII

  
Dr. EdhyRustan, M.Pd.

NIP. 19840817 200901 1 018

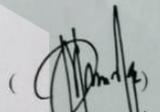
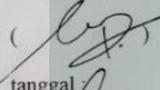
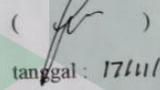
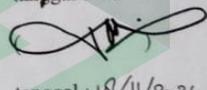
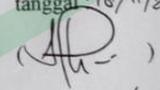
  
Dr. Andi Muhammad Ajigoena, M. Pd

NIP. 19880411 201903 1 010

### HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran MOTA (MozaikPeta) Terintegrasi Contextual Teaching Learning pada Materi Memahami Peta di Kelas IV SDN 61 Tondok Alla Jaya Kecamatan Telluwanua Kota Palopo, 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 Jumat, tanggal 27 Oktober Tahun 2021 bertepatan dengan 20 rabiul awal 1443 Hijriah telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim penguji, dan dinyatakan layak untuk diujikan pada sidang ujian *munaqasyah*.

#### TIM PENGUJI

1. Mirnawati, S.Pd., M.Pd.  
Ketua sidang/Penguji  
()  
tanggal : 17/11/2021
2. Dr. EdhyRustan, M.Pd.  
Penguji I  
()  
tanggal : 17/11/2021
3. Dr. Andi Muhammad Ajigoena, M.Pd.  
Penguji II  
()  
tanggal : 17/11/2021
4. Dr. Nurdin K, M.Pd.  
Pembimbing I/Penguji  
()  
tanggal : 18/11/2021
5. Hisbullah, S.Pd.,M.Pd.  
Pembimbing II/Penguji  
()  
tanggal : 17/11/2021

# IAIN PALOPO

### HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah menelaah dengan seksama skripsi berjudul: Pengembangan Media Pembelajaran MOTA (MozaikPeta) Terintegrasi Contextual Teaching Learning pada Materi Memahami Peta di Kelas IV SDN 61 Tondok Alla Jaya Kecamatan Telluwanua Kota Palopo

Yang ditulis oleh:

Nama : NurulMasiqa Wahid

Nim : 16. 0205. 0049

Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*. Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.

Pembimbing I



**Dr. Nurdin K. M.Pd.**

NIP. 19681231 199903 1 014

Pembimbing II



**Hisbullah, S.Pd., M.Pd.**

NIDN. 2001079701

**IAIN PALOPO**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nurul Masiqa Wahid  
NIM : 16 0205 00549  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

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 dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini di buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 2021

Yang membuat pernyataan,



*Nurul Masiqa Wahid*  
Nurul Masiqa Wahid  
NIM 16 0205 00049

# IAIN PALOPO

iii

## PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt, atas ridhoNya saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Adapun judul skripsi yang saya ajukan adalah “Pengembangan Media Pembelajaran *MOTA* (Mozaik Peta) Terintegrasi *Contextual Teaching Learning* Pada Materi Memahami Peta Di Kelas IV SDN 61 Tondok Alla Jaya Kecamatan Telluwanua Kota Palopo”.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Tidak dapat dipungkiri bahwa butuh usaha yang keras, kegigihan, dan kesabaran, dalam penyelesaian pengerjaan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak terkhusus kepada yang tercinta dan saya banggakan Ayahanda Abdul Wahid dan Ibunda Rosdiana yang telah banyak berkorban dalam mengasuh, mendidik, mendukung dan mendoakan penulis dengan penuh kasih sayang yang tulus dan ikhlas walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, 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., selaku Wakil Rektor I, Bapak Bapak Dr. Ahmad Syarif Iskandar, S.E., M.M., selaku Wakil Rektor II, Bapak Dr. Muhaemin, M.A., selaku Wakil Rektor III yang telah membina dan mengembangkan perguruan tinggi, tempat penulis memperoleh berbagai ilmu pengetahuan.

2. Bapak Dr. Nurdin Kaso, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo beserta Bapak Dr. Munir Yusuf S.Ag., M.Pd selaku Wakil Dekan I, Ibu Dr. Hj. Andi Ria Warda, M.Ag., selaku Wakil Dekan II, dan Ibu Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo senantiasa membina dan mengembangkan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan menjadi Fakultas yang terbaik.

3. Bapak Dr. Edhy Rustan, M.Pd. dan Ibu Mirnawati S.Pd., M.Pd., selaku Ketua dan Sekertaris Program Studi PGMI IAIN Palopo, beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.

4. Bapak Dr. Nurdin Kaso, M.Pd. dan Bapak Hisbullah S.Pd., M.Pd. Selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan, saran serta mengarahkan tanpa lelah sehingga penulis menyelesaikan tahap skripsi ini secara baik.

5. Bapak Dr. Edhy Rustan, M.Pd. dan Dr. Andi Muhammad Ajigoena, M.Pd. penguji I dan penguji II yang telah memberikan arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.

6. Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd., Ibu Ummu Qalsum S.Pd., M.Pd, Lilis Suryani S.Pd., M.Pd. dan Bapak Nasriawan, S.Pd, SD. selaku tim validator yang telah

membantu memvalidasi instrument dan produk yang telah dikembangkan oleh penulis.

7. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd. selaku dosen penasehat akademik yang selalu membantu menyelesaikan masalah, memberikan saran dalam hal akademik dan non akademik.

8. Segenap Dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama kuliah di IAIN Palopo dan seluruh staf yang selalu sabar melayani segala administrasi selama proses penelitian ini.

9. Sahril, S.Pd, SD selaku Kepala Sekolah SDN 61 Tondok Alla Jaya serta seluruh Bapak/Ibu guru dan staf kantor yang telah berkenan memberikan izin kepada penulis untuk meneliti.

10. Saudara dan Saudariku tercinta Abudul Fajar Wahid, Marsha Sinar Fadilla Wahid, Mutia Salwa Wahid serta segenap keluarga yang senantiasa memberikan doa dan bantuan baik berupa moril maupun materi selama penyusunan skripsi ini.

11. Sahabat-sahabatku dan rekan-rekan seperjuangan mahasiswa PGMI angkatan 2016 yang senantiasa menjaga kekompakan, persaudaraan, kerjasama hingga sampai penyelesaian skripsi ini.

IAIN PALOPO

Palopo,  
Penulis,

2021

**Nurul Masiqa Wahid**  
NIM. 16 0205 0049

## 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	Ša'	Š	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	Žal	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	Šad	Š	Es dengan titik di bawah
ض	Ḍaḍ	Ḍ	De dengan titik di bawah
ط	Ṭ	Ṭ	Te dengan titik di bawah
ظ	Ẓ	Ẓ	Zat dengan titik di bawah

ع	'Ain	‘	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Fa
ف	Fa	F	Qi
ق	Qaf	Q	Ka
ك	Kaf	K	El
ل	Lam	L	Em
م	Mim	M	En
ن	Nun	N	We
و	Wau	W	Ha
ه	Ha'	ﺀ	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya'	Y	Ye

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

## 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>ḍammah</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
اَيَّ	<i>fathah dan yā'</i>	Ai	a dan i
اَوَّ	<i>fathah dan wau</i>	I	i dan u

Contoh:

كَيْفَ

: *kaifa*

هَوَّلَ

: *hauula*

### 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
اَ... أ...	<i>fathah dan alif atau yā'</i>	Ā	a dan garis di atas
اِي	<i>kasrah dan yā'</i>	Ī	i dan garis di atas
اُو	<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	:raudah al-atfāl
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: al-madīnah al-fādilah
الْحِكْمَةُ	: al-hikmah

#### 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:

رَبَّانَا : *rabbānā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

نُعْمٌ : *nu'ima*

عَدُوٌّ : *'aduwwun*

Jika huruf *ى* ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* ( *يَ* ), 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 *al* (*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> )
الزَّلْزَلَة	: <i>al-zalzalāh</i> ( <i>az-zalzalāh</i> )
الفَلْسَفَة	: <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'īn al-Nawāwī*

*Risālah fī Ri'ayah al-Maṣlaḥah*

#### 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:

بِاللَّهِ *billāh*      دِينَ اللّٰهِ *dinullāh*

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

هُم فِي رَحْمَةِ اللّٰهِ *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. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (al-).

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*

*Syahrū Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān*

*Nasīr Hāmid Abū Zayd*

*Al-Tūfī*

*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)  
Nasr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid Abū)

## B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

SWT.	= Subhana Wa Ta'ala
SAW.	= Sallallahu 'Alaihi Wasallam
QS .../...: 39-41	= QS An-Najm/53:39-41
HR	= Hadis Riwayat

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>v</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR AYAT</b> .....	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR HADIS</b> .....	<b>xix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xx</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xxi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xxii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Pengembangan.....	7
D. Manfaat Pengembangan.....	7
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>10</b>
A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan .....	10
B. Landasan Teori .....	14
C. Kerangka Pikir.....	24

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	27
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	28
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	28
D. Prosedur Pengembangan .....	28
1. Tahap Penelitian Pendahuluan.....	29
2. Tahap Pengembangan Produk Awal .....	29
3. Tahap Validasi Ahli .....	30
E. Teknik Pengumpulan Data.....	31
F. Teknik Analisis Data .....	33
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>35</b>
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	35
B. Pembahasan.....	47
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>51</b>
A. Kesimpulan .....	51
B. Saran .....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

**IAIN PALOPO**

## DAFTAR AYAT

Kutipan 1 Ayat QS An-Nahl/16: 44 .....15



**IAIN PALOPO**

## DAFTAR HADIS

Hadis Riwayat Turmudzi tentang keutaman menuntut ilmu..... 1



**IAIN PALOPO**

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan dan Persamaan Dengan Penelitian Terdahulu.....	12
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Tes Pemahaman Peserta Didik.....	32
Tabel 3.2 Pengkategorian Validasi .....	34
Tabel 4.1 Nama-Nama Validator Bahan Aja .....	40
Tabel 4.2 Revisi Media Pembelajaran <i>MOTA</i> .....	41
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa Media <i>MOTA</i> Tahap I.....	44
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa Media <i>MOTA</i> Tahap II.....	45
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi Media <i>MOTA</i> Tahap I.....	47
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi Media <i>MOTA</i> Tahap II .....	48
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Desain Media <i>MOTA</i> Tahap I.....	49
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Desain Media <i>MOTA</i> Tahap II.....	52
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Praktisi Media <i>MOTA</i> .....	54

**IAIN PALOPO**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Konsep Pikir .....	26
Gambar 4.1 Google Form Angket Peserta Didik .....	36
Gambar 4.2 Penjabaran MOTA (Mozaik Peta) Terintegrasi CTL .....	39



**IAIN PALOPO**

## ABSTRAK

**Nurul Masiqa Wahid, 2021.** “*Pengembangan Media Pembelajaran MOTA (Mozaik Peta) Terintegrasi Contextual Teaching Learning pada Materi Memahami Peta di Kelas IV SDN 61 Tondok Alla Jaya Kecamatan Telluwanua Kota Palopo*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Nurdin Kaso dan Hisbullah.

Skripsi ini membahas tentang prosedur dan validitas pengembangan media pembelajaran *MOTA* (Mozaik Peta) pada materi memahami peta Kota Palopo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prosedur validitas pengembangan media *MOTA* (Mozaik Peta). Jenis penelitian ini adalah *research and development* (R&D). Untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran *MOTA* (Mozaik Peta) pada materi memahami peta Kota Palopo, peneliti mengacu pada model ADDIE dengan lima langkah pengembangan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Namun ada penelitian kali ini peneliti hanya melakukan penelitian sampai pada tahap *Development*. Penelitian dilakukan di SDN 61 Tondok Alla Jaya dengan subjek penelitian yaitu kelas IV. Untuk mengetahui kelayakan produk, peneliti menyebar lembar validasi ahli materi, ahli media, ahli desain dan guru mata pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *MOTA* (Mozaik Peta) termasuk kategori sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran dilihat dari penilaian ahli materi (95,8%) dengan kategori sangat valid, ahli bahasa (87,5%) kategori sangat valid, ahli desain (93,7%) kategori sangat valid dan guru mata pelajaran (95%) dengan kategori sangat valid. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media *MOTA* (Mozaik Peta) valid, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada siswa kelas IV SDN 61 Tondok Alla Jaya.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran *MOTA* (Mozaik Peta), CTL.

IAIN PALOPO

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik dan monoton. Oleh karena itu, peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan. Sebagaimana suatu hadist menjelaskan tentang ilmu pengetahuan dalam Islam, Rasulullah saw bersabda :

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَوَضِعُ الْعِلْمِ عِنْدَ غَيْرِ أَهْلِهِ كَمُقَدِّدِ الْخَنَازِيرِ الْجَوْهَرَ وَاللُّؤْلُؤَ وَالذَّهَبَ. (رواه ابن ماجه)<sup>1</sup>.

Artinya:

“Dari Anas bin Malik ia berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim. Dan orang yang meletakkan ilmu bukan pada pada ahlinya, seperti seorang yang mengalungkan mutiara, intan dan emas ke leher babi". (HR. Ibnu Majah).

Peran pendidik sangatlah penting agar mutu pendidikan di Indonesia dapat berkembang dan meningkat. Pembelajaran yang diharapkan berjalan secara maksimal harus diimbangi dengan pembaruan berupa media atau pendekatan

---

<sup>1</sup> Abdullah Muhammad bin Yazid Al-Qazwiiniy, *Sunan Ibnu Majah*, Kitab. Al-Muqaddimah, Juz 1, No. 224, (Darul Fikri: Beirut-Libanon, 1981 M), h. 81.

pembelajaran. Kebutuhan dan karakteristik yang berbeda- beda dari peserta didik maka dari itu guru diwajibkan untuk menerapkan media ataupun model yang sesuai.

Proses belajar mengajar pada dasarnya merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Dapat dipahami bahwa arti dari media merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.<sup>2</sup> Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara bahan ajar dan alat ajar.

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh dua komponen yaitu metode belajar dan media pembelajaran.<sup>3</sup> Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran dapat menghemat waktu persiapan belajar, dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Gerlach & Ely mengatakan bahwa, “Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik”.<sup>4</sup> Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan

---

<sup>2</sup> Ali Muhson, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi,” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010) : 10.

<sup>3</sup> Muhamad Ali, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Elektromagnetik”, *Jurnal Akademik @Elektro* 5, no. 1 (Maret 2010): 11.

<sup>4</sup> Arsyad Azhar. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), 35.

media dapat membantu guru dalam proses pembelajaran agar dapat merangsang minat dan perhatian peserta didik.

Pembelajaran tematik termasuk di dalam pendekatan pembelajaran terpadu. Pembelajaran terpadu merupakan sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individu maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, otentik, dan aktif.<sup>5</sup> Untuk mengembangkan konstruktivisme dalam pembelajaran dengan kurikulum 2013, *Contextual Teaching and Learning* dipromosikan menjadi alternatif strategi belajar yang baru. Melalui strategi CTL, peserta didik diharapkan belajar melalui mengalami, dan bukan menghafal sehingga mendapatkan hasil belajar yang di inginkan.

Hasil belajar merupakan tujuan utama dari setiap penyelenggara pendidikan, dengan demikian untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik, maka setiap pendidik harus dapat menguasai berbagai konsep dan metode dalam pembelajaran di sekolah. Salah satu metode yang paling populer pada saat ini adalah dengan adanya implementasi pendekatan metode CTL, yang mana di dalam pendekatan ini guru harus dapat mengkolaborasi berbagai keterampilannya untuk dapat memotivasi dan memberikan inovasi belajar sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan secara aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

---

<sup>5</sup> Raddin Nur Shinta, "Pengembangan Modul Pembelajaran Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Dengan Pendekatan Ctl Berdasarkan Kurikulum 2013", *Mimbar Sekolah Dasar* 1, no.2 (Oktober 2014): 144

Pendekatan CTL adalah pendekatan pembelajaran yang mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa.<sup>6</sup> Pendekatan kontekstual merupakan konsep pembelajaran yang mengaitkan antara materi yang diajarkan di kelas dengan situasi dunia nyata di lingkungannya serta mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga/masyarakat. Adanya pendekatan CTL ini diharapkan proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan serta mengurangi faktor-faktor negatif yang melemahkan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada hari Selasa tanggal 14 Januari 2020 kepada guru dan peserta didik kelas IV SDN 61 Tondok Alla Jaya Kecamatan Telluwanua, Kota Palopo dengan jumlah 12 siswa yang terdiri dari 7 laki-laki dan 5 perempuan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS di tema 8 (Tempat Tinggalku) yang dilaksanakan masih bersifat verbalis dan berpusat pada guru terkesan konvensional tersebut selain kurang maksimal dalam memenuhi kebutuhan peserta didik juga terasa membosankan.<sup>7</sup> Khususnya materi memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis disekitarnya.

Media pembelajaran ditingkat Sekolah Dasar diharapkan peserta didik mampu memahami materi dan informasi yang disampaikan oleh guru. Salah satu alternatif media yang perlu dikembangkan adalah media peta. Perlu adanya inovasi baru dalam sebuah penggunaan media pembelajaran agar peserta didik tertarik pada

---

<sup>6</sup> Ali Syahbana, "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP Melalui Pendekatan *Contextual Teaching and Learning*," *Edumatica* 2, no. 1 (April, 2017): 46.

<sup>7</sup> Hasil observasi di kelas III SDN 61 Tondok Alla Jaya Kecamatan Telluwanua, Selasa 14 Januari 2020, pukul: 09.00 WITA.

pembelajaran. Seorang pendidik harus mampu memberikan program yang baru atau ide pembelajaran yang inovatif agar peserta didik tidak dihampiri rasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Media peta hanya berbentuk Globe dan Atlas serta memiliki keterbatasan jenis-jenis peta. Oleh karena itu untuk mengembangkan media peta ini dengan menggabungkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kondisi kelas juga dengan kurikulum, media yang sesuai dengan materi dan dapat menunjang keberlangsungan proses pembelajaran kelas serta penilaian yang seharusnya dilakukan dalam kurikulum 2013. Terutama pada pembelajaran IPS yang membutuhkan perhatian khusus untuk membangun karakter seorang siswa, calon pendidik harus mampu menyesuaikan segala instrumen pendukung agar pembelajaran IPS di SD/MI berlangsung dengan baik.

Mengacu pada permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti menemukan alternatif untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Dengan menampilkan media pembelajaran mozaik peta berbasis *Contextual Teaching and Learning*. Dimana media tersebut akan dibuat dari limbah sagu yang ada di sekitar lingkungan peserta didik yang mayoritas penduduknya adalah pengelola sagu.

Peneliti memilih sagu sebagai bahan media pembelajaran karena mata pencaharian utama warga adalah menjadi petani sagu. Kecamatan Telluwanua merupakan salah satu pusat penghasil sagu di Palopo sehingga banyak menghasilkan limbah. Oleh karena itu, dilakukanlah penelitian ini sesuai dengan materi dan pendekatan yang akan digunakan oleh peneliti. Media pembelajaran ini

dikembangkan dengan harapan dapat membantu peserta didik memahami konsep materi dan menambah ragam produk media belajar sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami konsep materi yang disampaikan.

Berdasarkan penjelasan diatas maka peneliti terinspirasi untuk melakukan kajian yan mendalam terhadap penggunaan media pembelajaran mozaik peta untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran MOTA (Mozaik Peta) berbasis *Contextual Teaching Learning (CTL)* Pada Materi Memahami Peta Dikelas IV SDN 61 Tondok Alla Jaya Kecamatan Telluwanua Kota Palopo”**.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dirumuskanlah masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kebutuhan pengembangan media pembelajaran MOTA berbasis CTL pada materi memahami peta di kelas IV SDN 61 Tondok Alla Jaya Kota Palopo?
2. Bagaimanakah desain pengembangan media pembelajaran MOTA berbasis CTL pada materi memahami peta di kelas IV SDN 61 Tondok Alla Jaya?
3. Bagaimanakah validitas media pembelajaran MOTA berbasis CTL pada materi memahami peta di kelas IV SDN 61 Tondok Alla Jaya?

### ***C. Tujuan Pengembangan***

1. Mengetahui kebutuhan pengembangan media pembelajaran MOTA berbasis CTL pada materi memahami peta di kelas IV SDN 61 Tondok Alla Jaya.
2. Menguraikan desain kebutuhan pengembangan media pembelajaran MOTA berbasis CTL pada materi memahami peta di kelas IV SDN 61 Tondok Alla Jaya.
3. Menguji validitas kebutuhan pengembangan media pembelajaran MOTA berbasis CTL pada materi memahami peta di kelas IV SDN 61 Tondok Alla Jaya.

### ***D. Manfaat Pengembangan***

Manfaat yang diperoleh dapat dibagi menjadi dua. Adapun manfaatnya, yaitu :

#### **1. Manfaat Teoritis**

Menjadikan hasil penelitian pengembangan ini sebagai alat untuk mengumpulkan data media pembelajaran yang efektif dan efisien sebagai bentuk turut serta mengembangkan pendidikan di Indonesia terkhususnya di Palopo menjadi lebih baik.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Manfaat Bagi Siswa**

Mempermudah siswa untuk mengetahui dan memahami materi pembelajaran memahami peta sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan yang diharapkan.

b. Manfaat Bagi Guru

Sebagai alat atau wadah untuk mengembangkan diri dalam meningkatkan kompetensi, kreativitas dan motivasi memecahkan masalah dalam pembelajaran, serta dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan yang diharapkan.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi yang berguna dalam mengembangkan pembelajaran kearah yang lebih baik melalui penggunaan media yang efektif dan efisien sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan meningkatkan mutu pembelajaran di Sekolah Dasar.

**E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah peta Kota Palopo. Produk yang dihasilkan pada ini berupa media MOTA (Mozaik Peta) yang memuat gambaran kota Palopo beserta wilayah-wilayahnya menggunakan bahan dari ampas/limbah sagu yang didapat dari pabrik sagu di lingkungan peserta didik tersebut. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat menarik minat dan pemahaman peserta didik.

**F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

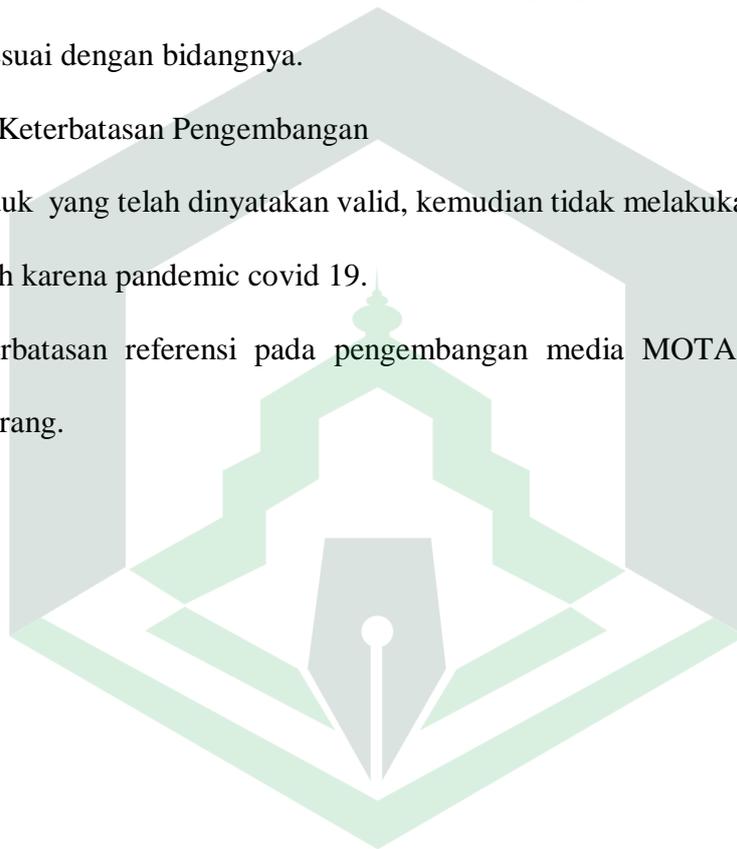
Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelaran Mota (Mozaik Peta) terintegrasi *contextual teaching learning* adalah :

1. Asumsi Pengembangan

- a. Media pembelajaran Mota (Mozaik Peta) terintegrasi *contextual teaching learning* mampu memuat peserta didik untuk lebih mengenal dan memahami daerah lingkungan peserta didik.
- b. Menarik minat dan perhatian peserta didik
- c. Validator yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk yang telah dinyatakan valid, kemudian tidak melakukan uji efektivitas di sekolah karena pandemic covid 19.
- b. Keterbatasan referensi pada pengembangan media MOTA (Mozaik Peta) masih kurang.



**IAIN PALOPO**

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### ***A. Penelitian Terdahulu yang Relevan***

Pada penelitian tentang pengembangan bukan hanya sekali saja dilakukan tetapi ada beberapa penelitian sebelumnya yang telah membahas masalah pengembangan khususnya pada pengembangan media pembelajaran dengan berbagai masalah serta tujuan yang berbeda-beda. Penelitian relevan yang dimaksud diantaranya sebagai berikut:

Khoirul Huda , *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah Melalui Aplikasi Sway Berkonten Indis Di SMP Negeri 8 Madiun*. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media Office Sway berkonten Indis sampai terbentuk draf prototipe yang telah diuji. Jenis penelitian adalah Research and Development. Hasil penelitian adalah pada uji terbatas di SMP Negeri 10 Madiun diperoleh skor rerata 4,23 menghasilkan skor sangat baik ( $X = >4,21$ ) sehingga media dianggap layak. Uji skala diperluas di SMP Negeri 8 Madiun menunjukkan rerata 60,35 (pre-test) dan 94,46 (post-test), dan dilakukan uji statistik Paired Samples T Test. Hasil nilai signifikansi adalah 0.00, sehingga hasil hitung menunjukkan lebih kecil dari 0,05 dan artinya  $H_0$  ditolak sehingga telah terjadi peningkatan yang signifikan.<sup>1</sup>

Norhayati, Hasanuddin, dan Hartono, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Contextual Teaching and Learning untuk Memfasilitasi Kemampuan*

---

<sup>1</sup> Khoirul Huda, "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah Melalui Aplikasi Sway Berkonten Indis di SMP Negeri 8 Madiun," *Jurnal Historia* 5, no. 2 (2017): 125.

*Pemecahan Masalah Matematis Siswa Madrasah Tsanawiyah.* Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis CTL yang valid, praktis dan mampu memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Data diperoleh melalui proses validasi oleh validator, proses praktikalitas oleh siswa dan tes kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Instrumen pengumpulan data berupa angket validasi, angket praktikalitas dan soal tes kemampuan pemecahan masalah. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif. Hasil uji validitas teruji dengan tingkat kevalidan 88,70% (sangat valid), tingkat kepraktisan kelompok kecil yaitu 84,38% (sangat praktis), tingkat kepraktisan kelompok terbatas yaitu 90,10% (sangat praktis) serta tingkat kemampuan pemecahan masalah matematis siswa 86,82% (tinggi). Dari hasil tersebut mengidentifikasi bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat valid, sangat praktis dan tingkat kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang tinggi.<sup>2</sup>

Riszki Anugrahini, *Pengembangan Media Peta Puzzle Pada Materi Ips Materi Membaca Peta Lingkungan Setempat.* Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media Peta Puzzle dengan materi membaca peta lingkungan setempat dan kelayakan media Peta Puzzle yang meliputi respon siswa setelah mengikuti proses pembelajaran serta validasi media dan validasi materi yang telah dilakukan oleh para ahli. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dan menggunakan 10 orang siswa kelas IV SD dalam tahap uji coba

---

<sup>2</sup> Norhayati, Hasanuddin, dan Hartono, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Contextual Teaching and Learning* untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Madrasah Tsanawiyah," *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)* 1, no. 1 (Juni, 2018): 30.

produk dan 22 orang siswa kelas IV SD dalam tahap uji coba pemakaian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Peta Puzzle memiliki presentase kelayakan sebesar 62% dengan kategori layak yang diperoleh dari penilaian ahli media dan ahli materi. Hal ini menunjukkan bahwa media Peta Puzzle sangat layak digunakan dalam pembelajaran materi membaca peta lingkungan.<sup>3</sup>

Penelitian terdahulu yang dicantumkan oleh peneliti merupakan upaya pencarian perbandingan antara peneliti yang terdahulu dengan peneliti yang dilakukan oleh peneliti, selain itu peneliti terdahulu membantu peneliti dalam memposisikan penelitian yang dilakukan. Adapun beberapa hasil peneliti yang penulis anggap mempunyai relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan antara lain :

**Tabel 1.1 Perbedaan Dan Persamaan Dengan Penelitian Terdahulu**

Nama	Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
Khoirul Huda	2017	Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah Melalui Aplikasi Sway Berkonten Indis Di SMP Negeri 8 Madiun.	Bertujuan mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS dan menciptakan suatu pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan.	- Diterapkan pada tingkat SMP sedangkan penulis menerapkan pada tingkat SD. - Menggunakan model pengembangan Borg and Gall, sedangkan penulis

<sup>3</sup> Rizki Anugrahini, "Pengembangan Media Peta Puzzle Pada Materi Ips Materi Membaca Peta Lingkungan Setempat," *Jurnal PGSD* 6, no. 12 (2018): 2296.

				menggunakan model ADDIE.
Norhayati, Hasanuddin, dan Hartono	2018	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Contextual Teaching and Learning untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Madrasah Tsanawiyah	Mengembangkan media pembelajaran berbasis pendekatan Contextual Teaching Learning dengan menggunakan model ADDIE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diterapkan pada tingkat Madrasah Tsanawiyah sedangkan penulis menerapkan pada tingkat SD.</li> <li>- Diterapkan pada mata pelajaran Matematika, sedangkan penulis pada mata pelajaran IPS.</li> </ul>
Riszki Anugrahini	2018	Pengembangan Media Peta Puzzle Pada Materi Ips Membaca Peta Lingkungan Setempat	Mengembangkan media pembelajaran peta pada mata pelajaran IPS di SD kelas IV.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain Penelitian Pengembangan .</li> <li>- Jenis media berbentuk puzzel, sedangkan penulis berbentuk mozaik.</li> </ul>

Dari ketiga penelitian yang relevan di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini adalah tentang pengembangan. Perbedaannya terdapat pada jenis penelitian, metode penelitian, waktu dan tempat penelitian. Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah pengembangan media pembelajaran mozaik

peta berbasis *contextual teaching learning* (CTL) pada materi memahami peta dikelas IV SDN 61 Tondok Alla Jaya Kecamatan Telluwanua, Kota Palopo.

## **B. Landasan Teori**

### 1. Konsep Pengembangan Media Pembelajaran

Rossi dan Breidle mengatakan media pembelajaran adalah seluruh alat bantu dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, Koran, majalah, dan sebagainya. Alat-alat semacam radio dan televisi ketika digunakan dan di program untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran.<sup>4</sup> Menurut Syaful Bhari dan Dzamarah media pembelajaran adalah alat bantu berupa apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran.<sup>5</sup> Sedangkan Rayanda Asyar mengatakan media pembelajaran dapat dipahami segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan belajar secara efisien dan efektif.<sup>6</sup>

Berdasarkan ketiga pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar pikiran, perasaan, kemampuan atau keterampilan siswa sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Media pembelajaran memiliki tiga peranan, yaitu peran sebagai penarik perhatian (*intentional role*), peran komunikasi (*communication role*), dan peran

---

<sup>4</sup> Wina Sanjaya. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2015), 204.

<sup>5</sup> Syaful Bahri Dzamarah dan Arswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 121.

<sup>6</sup> Rayanda Asyar. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2012), 8.

ingatan/penyimpanan (*retention role*) (Umi Rosyidah dkk.). Media pembelajaran merupakan wahana penyalur atau wadah pesan pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Di samping dapat menarik perhatian siswa, media pembelajaran juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam setiap mata pelajaran. Dalam penerapan pembelajaran di sekolah, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar.

Dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik, guru perlu dilandasi langkah-langkah dengan sumber ajaran agama, sesuai firman Allah Swt dalam QS. An-Nahl/16:44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Terjemahnya:

(mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.<sup>7</sup>

Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan anak didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran. Tanpa memperhatikan serta

---

<sup>7</sup> Kementerian Agama, *Al-Qur'an Al-Karim*, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018), h. 272.

memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir anak didik, guru akan sulit diharapkan untuk dapat mencapai sukses.

a. Fungsi Media Pembelajaran

- 1) Sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru.
- 2) Sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa)<sup>8</sup>

b. Kegunaan Media Pembelajaran

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dikuasai oleh siswa dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar menjadi lebih bervariasi sehingga siswa tidak mudah bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan aktifitas seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain sebagainya.<sup>9</sup>

2. Konsep Pengembangan Mozaik Peta

Media mozaik merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik dan dapat merangsang perhatian anak. Menurut Pamadhi “mozaik adalah seni dekorasi bidang dua atau tiga dimensi dengan elemen-elemen bahan keras berwarna yang disusun dan ditempelkan dengan perekat”. Pendapat lain juga diungkapkan oleh

---

<sup>8</sup> Umar, “Media Pendidikan: Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran,” *Jurnal Tarbiyah* 11, no. 1 (2014): 44.

<sup>9</sup> Sugiharti, “Penggunaan Media Realia (Nyata) Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Matematika Kompetensi Mengenal Lambang Bilangan Pada Siswa Kelas I Sdn 02 Kartoharjo Kota Madiun,” *Jurnal Edukasi Gemilang* 3, no. 1 (2018): 55.

Tyasari menyatakan bahwa, “mozaik merupakan kerajinan yang dibentuk dari kepingan atau pecahan keramik, kaca atau kertas dalam komposisi warna tertentu”. Mozaik juga dapat berupa elemen-elemen yang disusun dan direncanakan di atas permukaan bidang datar.<sup>10</sup> Elemen-elemen mozaik dapat berupa benda padat dalam bentuk lempengan, kubus-kubus, kepingan-kepingan kertas.

Jadi dapat dirangkum bahwa mozaik merupakan karya seni dua atau tiga dimensi yang menggunakan material atau bahan dari kepingan-kepingan yang sengaja dibuat dengan cara dipotong-potong atau sudah berbentuk potongan kemudian disusun dengan ditempelkan pada bidang datar dengan cara dilem. Kepingan benda-benda tersebut dapat berupa kepingan pecahan keramik, potongan kertas, potongan daun, potongan kayu. Untuk sebuah tema gambar menggunakan satu jenis material, kemudian disusun sesuai dengan pola yang diinginkan dengan cara ditempel.

Mozaik peta sendiri merupakan media yang dirancang oleh peneliti menggunakan bahan dari limbah sagu dan akan dibentuk menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik dan kreatif untuk meningkatkan hasil belajar agar peserta didik tidak merasa bosan pada proses pembelajaran. Dengan adanya media ini rasa keingintahuan peserta didik akan timbul terhadap bahan dari media tersebut.

a. Tujuan Media Mozaik Peta

- 1) Agar peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran.

---

<sup>10</sup> Ni. Pt. Agus Vera Dewi , Wayan Wiarta , I. B. Surya Manuaba, “Penerapan Model Pembelajaran Numbered Heads Together (Nht) Berbantuan Media Mozaik Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B1 Tk Ganesha Denpasar,” *e-Jurnal PG-PAUD* 3, no.1 (2015):55.

- 2) Mengajarkan kepada peserta didik memanfaatkan limbah yang ada disekitarnya.
- 3) Menjadikan guru kreatif dalam membuat media pembelajaran.

b. Alat dan Bahan dalam Membuat Mozaik

Seni mozaik merupakan seni rupa dua atau tiga dimensi yang menggunakan bahan atau material berupa potongan atau kepingan yang kemudian disusun untuk mengisi sebuah pola.<sup>11</sup>

Alat dan bahan yang digunakan dalam membuat karya seni mozaik sangat bervariasi. Material untuk seni mozaik cukup sederhana dan mudah ditemukan di lingkungan sekitar. Alat yang biasa digunakan untuk membuat karya seni mozaik yaitu:

1) Alat potong

Alat pemotong yang digunakan dalam pembuatan karya seni mozaik adalah gunting, cutter, dan pisau. Alat pemotong digunakan untuk memotong bahan-bahan yang akan dipakai dalam membuat karya mozaik.

2) Lem

Lem yang digunakan dalam pembuatan karya seni mozaik adalah lem kertas dan lem kayu. Lem berfungsi untuk menempelkan bahan pada pola yang telah dibuat.

3) Kertas gambar

Kertas gambar digunakan sebagai alas dan tempat menempelkan background.

---

<sup>11</sup> Silvana Solichah. *Keterampilan Mozaik*, (Yogyakarta : Indopublika, 2017), 1.

4) Pensil

Pensil digunakan untuk menggambar pola seni mozaik pada kertas.

5) Spidol hitam

Spidol hitam digunakan untuk memperjelas gambar pola seni mozaik pada kertas gambar yang sebelumnya telah dibuat dengan pensil.

Secara umum, bahan-bahan pembuatan mozaik yang sering digunakan yaitu:

1) Sisa gergaji/serbuk kayu

Serbuk kayu mudah untuk diaplikasikan sesuai dengan pola dan mudah diberi pewarna sesuai dengan kebutuhan.

2) Kaca

Kaca yang digunakan berupa potongan kaca yang dipotong secara rapi atau berbentuk tidak beraturan.

3) Keramik

Sama halnya dengan kaca, keramik dapat dipotong secara rapi atau sesuai pola tertentu agar dapat ditempelkan pada gambar pola.

4) Tempurung kelapa

Tempurung kelapa yang digunakan adalah yang sudah tua atau setengah tua. Cara menggunakannya dengan membersihkan serabut kelapa dari tempurung lalu dipotong kecil-kecil sesuai kebutuhan.

#### 5) Biji-bijian

Kelebihan menggunakan biji-bijian adalah variasi bentuk, ukuran, warna maupun teksturnya yang banyak. Biji yang digunakan yang sudah kering agar warna tidak berubah dan ukuran tidak menyusut.

#### 6) Daun-daunan

Daun yang digunakan adalah daun yang sudah kering dengan warna yang berbeda-beda.

#### 7) Kulit-kulitan

Kulit-kulitan berasal dari kulit buah, kulit batang tumbuh-tumbuhan dan kulit telur. Kulit yang digunakan adalah kulit yang sudah kering dan dipotong-potong sesuai ukuran yang dibutuhkan.

#### 8) Pasir

Sebelum menggunakan pasir, sebaiknya menggunakan pasir yang benar-benar kering agar mudah untuk ditempelkan dalam bidang datar atau pola dasar.

Menurut Muharrar dan Sri mozaik dapat dihasilkan dari berbagai macam material, meliputi bahan-bahan alam maupun sintesis<sup>12</sup>. Bahan yang biasa digunakan untuk membuat mozaik, misalnya kertas warna, biji-bijian, kulit, mika, karet, batu-batuan, kaca, logam, keramik, dan porselan. Ide-ide kreatif untuk membuat mozaik juga dapat dikembangkan dari pemanfaatan material-material kecil seperti kancing, paku, pines, uang logam, kulit kerang, baut, dan jamur. Jenis peralatan yang dibutuhkan untuk membuat mozaik harus disesuaikan dengan

---

<sup>12</sup> Syakir Muharrar & Sri Verayanti. *Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana*, (Jakarta : Esensi (Erlangga Group), 2013), 72.

material yang digunakan. Karena setiap jenis material memiliki spesifikasi masing-masing.

Secara umum peralatan utama yang dibutuhkan adalah alat potong seperti pisau, gunting, gergaji, tang serta bahan perekat seperti lem kertas, lem putih, lem plastik, dan jenis perekat lainnya (diseuaikan dengan material).

### c. Jenis Mozaik

Muharrar dan Sri menyebutkan bahwa jenis mozaik dapat dibedakan menurut fungsi, matra dan coraknya, yaitu :

#### 1) Menurut Fungsi

Menurut fungsinya, jenis mozaik dapat dibedakan menjadi dua, yaitu sebagai penghias atau dekorasi yang diterapkan pada benda pakai maupun benda hias dan sebagai media ekspresi yang menghadirkan seni murni yang menampilkan ide-ide kreatif.

#### 2) Menurut Matra

Jenis mozaik menurut matra atau dimensi dapat dibagi menjadi dua, yaitu mozaik dua dimensi (dwimatra) dan mozaik tiga dimensi (trimatra). Karya seni mozaik dua dimensi memiliki dimensi panjang dan lebar dan hanya dapat dilihat dari satu arah pandang. Sedangkan karya seni mozaik tiga dimensi memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi, atau memiliki volume dan menempati ruang.

#### 3) Menurut Corak

Corak mozaik dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu corak representatif dan non representatif. Corak representatif menampilkan objek sebagaimana realitas bentuk objek tersebut yang terlihat oleh indera penglihatan, atau menggambarkan

objek apa adanya. Sedangkan non representatif lebih bersifat abstrak, mungkin hanya berupa komposisi warna atau bentuk-bentuk geometris

### 3. Konsep Pengembangan Pendekatan *Contextual Teaching Learning* (CTL)

Pendekatan CTL adalah pendekatan pembelajaran yang mengkaitkan isi pelajaran dengan lingkungan sekitar atau dunia nyata peserta didik, sehingga akan membuat pembelajaran lebih bermakna (*meaningful learning*), karena peserta didik mengetahui pelajaran yang diperoleh di kelas akan bermanfaat dalam kehidupannya sehari-hari. Pendekatan CTL dengan berbagai kegiatannya menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, juga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.<sup>13</sup> Hal tersebut juga didukung oleh Johnson yang berpendapat bahwa CTL membuat peserta didik mampu menghubungkan isi dari subjek akademik dengan konteks kehidupan keseharian mereka untuk menemukan makna.<sup>14</sup> Hal itu memperluas konteks pribadi mereka. Kemudian, dengan memberikan pengalaman-pengalaman baru yang merangsang otak membuat hubungan-hubungan baru, kita membantu mereka menemukan makna baru.

Pendekatan ini membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

---

<sup>13</sup> Murtiani, Ahmad Fauzan, dan Ratna Wulan, "Penerapan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (Ctl) Berbasis Lesson Study Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Fisika Di Smp Negeri Kota Padang," *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 1, no. 2 (Februari, 2012): 21.

<sup>14</sup> E.B. Johnson. *Contextual Teaching and Learning*. (Jakarta: Kaifa 2010), 64.

a. Karakteristik *Contextual Teaching Learning* (CTL)

Menurut Johnson menyebutkan ada delapan karakteristik dalam sistem CTL, yaitu: (1) membuat keterkaitan-keterkaitan yang bermakna; (2) melakukan pekerjaan yang berarti; (3) melakukan pembelajaran yang diatur sendiri; (4) bekerja sama; (5) berpikir kritis dan kreatif; (6) membantu individu untuk tumbuh dan berkembang; (7) mencapai standar yang tinggi; (8) menggunakan penilaian autentik.<sup>15</sup>

Menurut Ditjen Dikdasmen membagi komponen-komponen CTL menjadi tujuh komponen, yaitu: 1) konstruktivisme (*constructivism*); 2) menemukan (*inquiry*); 3) bertanya (*questioning*); 4) masyarakat belajar (*learning community*); 5) permodelan (*modeling*); 6) refleksi (*reflection*); 7) penilaian yang sebenarnya (*authentic assessment*).<sup>16</sup>

Berdasarkan pendapat mengenai komponen-komponen dalam CTL diatas dapat disimpulkan bahwa komponen-komponen dalam CTL secara umum meliputi pengalaman langsung, penemuan, siswa aktif, bekerja sama, berfikir kritis, dan penilaian autentik.

b. Tujuan *Contextual Teaching Learning* (CTL)

1) Model pembelajaran CTL ini bertujuan untuk memotivasi siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengkaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari sehingga siswa memiliki

---

<sup>15</sup> E.B. Johnson. *Contextual Teaching and Learning*. (Bandung: Kaifa 2010), 65.

<sup>16</sup> Kokom Kumalasari. *Pembelajaran Kontekstual*. (Bandung: Refika Aditama 2014), 11.

pengetahuan atau ketrampilan yang secara refleksi dapat diterapkan dari permasalahan ke permasalahan lainnya.

- 2) Model pembelajaran ini bertujuan agar dalam belajar itu tidak hanya sekedar menghafal tetapi perlu dengan adanya pemahaman
- 3) Model pembelajaran ini menekankan pada pengembangan minat pengalaman siswa.
- 4) Model pembelajaran CTL ini bertujuan untuk melatih siswa agar dapat berpikir kritis dan terampil dalam memproses pengetahuan agar dapat menemukan dan menciptakan sesuatu yang bermanfaat bagi dirinya sendiri dan orang lain
- 5) Model pembelajaran CTL ini bertujuan agar pembelajaran lebih produktif dan bermakna
- 6) Model pembelajaran model CTL ini bertujuan untuk mengajak anak pada suatu aktivitas yang mengkaitkan materi akademik dengan konteks kehidupan sehari-hari
- 7) Tujuan pembelajaran model CTL ini bertujuan agar siswa secara individu dapat menemukan dan mentransfer informasi-informasi kompleks dan siswa dapat menjadikan informasi itu miliknya sendiri.

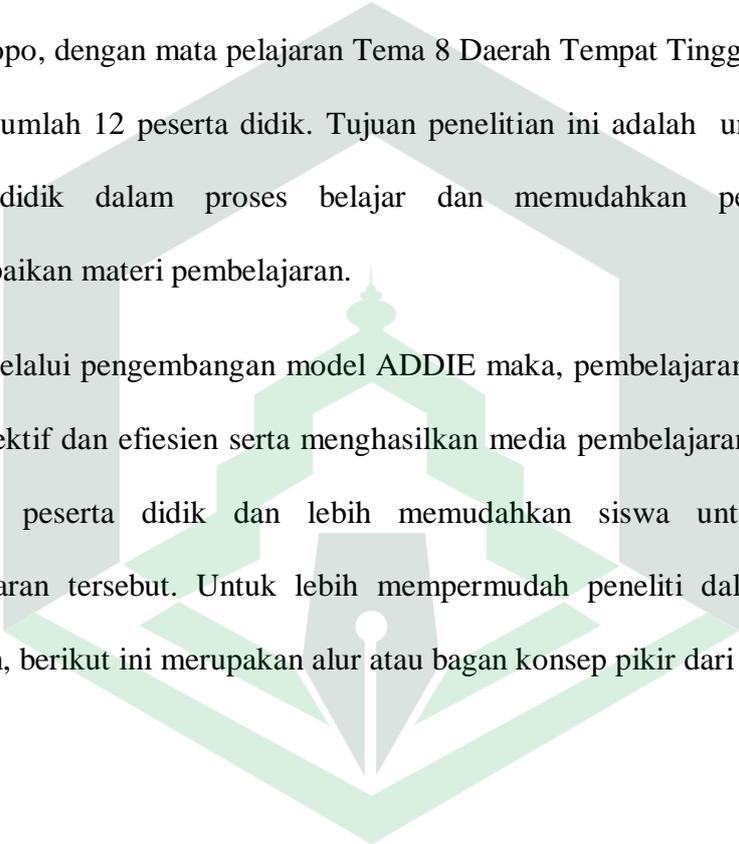
### **C. Kerangka Pikir**

Kerangka konseptual merupakan suatu hubungan atau berkaitan dengan konsep yang satu dengan konsep yang lainnya dari masalah yang ingin diteliti. Penelitian ini dilakukan di SDN 61 Tondok Alla Jaya Kecamatan Telluwanua Kota Palopo, dengan mata pelajaran Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku dikelas IV yang berjumlah 12 siswa.

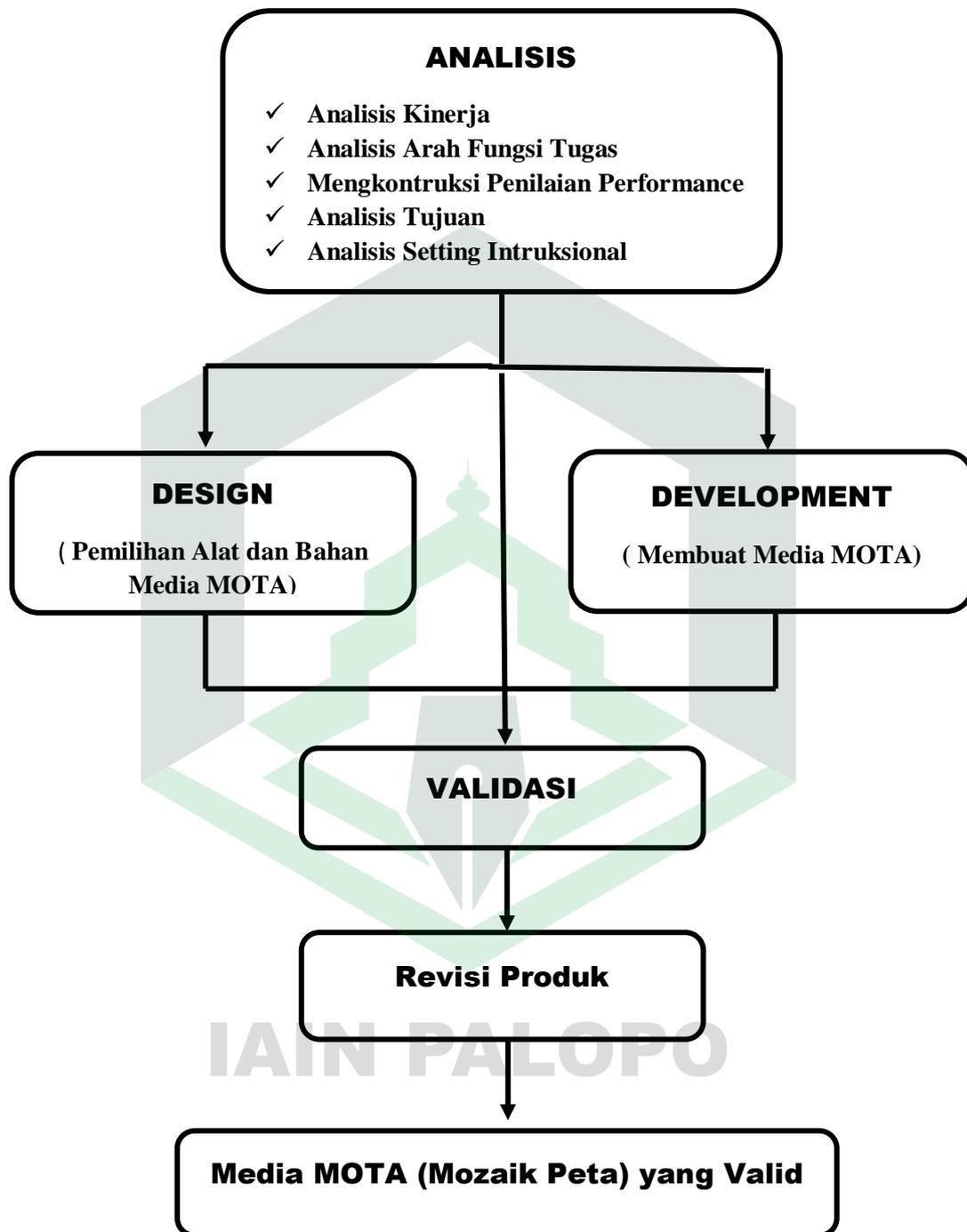
Kerangka pikir merupakan suatu hubungan antara konsep satu dengan konsep yang lainnya dari masalah yang ingin diteliti yang saling berhubungan. Dalam gambar kerangka pikir akan terlihat jelas susunan semua kegiatan yang akan dilakukan dalam penelitian dari awal dimulainya penelitian sampai hasil penelitian.

Penelitian ini dilakukan di SDN 61 Tondok Alla Jaya Kecamatan Telluwanua Kota Palopo, dengan mata pelajaran Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku dikelas IV yang berjumlah 12 peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk membantu peserta didik dalam proses belajar dan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Melalui pengembangan model ADDIE maka, pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien serta menghasilkan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik dan lebih memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran tersebut. Untuk lebih mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian, berikut ini merupakan alur atau bagan konsep pikir dari penelitian ini:



**IAIN PALOPO**



Gambar 2.1 Bagan Konsep Pikir

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### ***A. Jenis Penelitian***

Penelitian ini merupakan penelitian mix method yang menggabungkan dua bentuk pendekatan dalam penelitian yaitu, kualitatif dan kuantitatif. Mix method juga biasa disebut sebagai penelitian campuran yang menggabungkan antara kualitatif dan kuantitatif. Penelitian kualitatif yaitu suatu penelitian tentang riset yang menggunakan kondisi objektif dan analisis dalam mengembangkan suatu media pembelajaran. Sedangkan penelitian kuantitatif yaitu suatu penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran mozaik peta berbasis *Contextual Teaching Learning (CTL)*.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research & Development (R&D)*. Pada penelitian ini yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran. Konsep pengembangan pada penelitian ini mengikuti konsep ADDIE. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini adalah Model ADDIE yang merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi

(*evaluation*).<sup>1</sup> Namun pada penelitian kali ini penulis hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*) disebabkan oleh pandemi *Covid 19*.

### **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 61 Tondok Alla yang berlokasi di Kec. Telluwanua, Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan. Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV semester genap tahun 2020 pada Januari 2020 sampai Juni 2021

### **C. Subjek dan Objek Penelitian**

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas IV yang berjumlah 12 peserta didik. Alasan memilih kelas IV karena mendengar pertimbangan dari guru dan wali kelas yang bersangkutan serta. Sedangkan objek penelitian ini adalah materi memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di sekitarnya.

### **D. Prosedur Pengembangan**

Hasil yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah proses pengembangan media *MOTA* (Mozaik Peta) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tetapi pada penelitian kali ini, peneliti melakukan pengembangan hanya sampai pada tahap *development*. Oleh karena itu, peneliti akan menjelaskan hasil pengembangan media sesuai dengan tahapan sebagai berikut:

---

<sup>1</sup> I Made Tegeh, I Nyoman Jampel, Ketut Pudjawan “Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model ADDIE” *Jurnal Teknologi Pendidikan FIP Undiksha 5*, (2015): 216.

## 1. Tahap Penelitian Pendahuluan (*Analyze/Analisis*)

Analisis merupakan tahap awal yang harus dilakukan oleh peneliti karena pada tahap ini permasalahan-permasalahan awal yang ditemukan saat proses pembelajaran dikaji kemudian dirumuskan bagaimana cara pemecahannya. Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap pembelajaran memahami peta bahan ajar yang ada disekolah.

Tahap analisis pembelajaran memahami peta dilakukan melalui observasi dan wawancara lepas terhadap guru dan peserta didik disekolah. Hal ini dilakukan untuk menghindari penyimpangan dari tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

## 2. Tahap Pengembangan Produk Awal (*Design/Desain*)

Setelah melakukan analisis, tahap selanjutnya dalam prosedur pengembangan model ADDIE adalah tahap desain. Tahap ini meliputi:

### a. Mencari bahan media (dilingkungan sekitar)

Desain awal pada tahap ini mencari bahan berupa limbah/ampas sagu yang nantinya akan menjadi bahan utama pada pembuatan media *MOTA* (Mozaik Peta). Bahan yang dipilihpun tidak jauh dari lingkungan sekitar peserta didik agar peserta didik lebih mengetahui pemanfaatan limbah sagu.

### b. Membuat kerangka peta Kota

Pola yang sudah digambar akan dibuatkan kerangka dari ampas sagu menyerupai peta Kota Palopo. Kerangka yang dibuat harus sesuai pola peta Kota Palopo dan akan dibuat semenarik mungkin.

### 3. Tahap Validasi Ahli (Development)

Tahap akhir pada penelitian ini yaitu pengembangan. Adapun yang akan dilakukan pada tahap ini meliputi:

#### a. Pembuatan *MOTA* (Mozaik Peta)

Tahap yang dilakukan selanjutnya yaitu penyusunan bentuk awal media *MOTA* (Mozaik Peta). Semua desain awal yang dibuat sebelumnya pada tahap desain disatukan, kemudian dijadikan peta Kota Palopo beserta penjelasan tiap bagian peta yang akan diajukan kepada tim ahli., untuk mengetahui validitas dari media tersebut sebelum dirangkai dalam bentuk media.

#### b. Uji validitas dari media *MOTA* (Mozaik Peta)

Pada tahap ini dilakukan pengujian untuk mengetahui kelayakan dari media *MOTA* (Mozaik Peta). Uji validitas dilakukan oleh dua orang dosen masing-masing sebagai ahli media dan ahli materi serta guru mata pelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan valid tidaknya media ini sebagai bahan ajar.

#### c. Pembuatan media *MOTA* (Mozaik Peta)

Tahap selanjutnya setelah melakukan uji validitas yaitu pembuatan media dan merangkainya dalam bentuk peta Kota Palopo yang terbuat dari limbah/ampas sagu yang telah diwarnai kemudian ditempelkan penjelasan pada tiap bagian peta yang telah didesain sebelumnya.

### **C. Teknik Pengumpulan Data**

Adapun dalam penelitian media pembelajaran mozaik peta terintegrasi *Contextual Teaching Learning*, maka instrument penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

#### **1. Observasi**

Observasi dilakukan untuk mendapatkan analisis kebutuhan awal dalam mengumpulkan data yaitu peneliti melakukan pengamatan secara langsung mulai dari awal pembelajaran sampai dengan akhir pembelajaran.. Adapun instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi dan hal-hal yang akan diobservasi yaitu: Mengenai materi pelajaran, dan bagaimana keterkaitan peserta didik dalam proses pembelajaran. Observasi ini hanya dilakukan pada saat melihat permasalahan yang terjadi di kelas tersebut sehingga menjadikan acuan pada judul penelitian ini tidak lagi dilakukan saat ini berhubung karena tidak adanya proses pembelajaran tatap muka secara langsung di ruangan kelas (sekolah).

#### **2. Angket**

Angket akan disebar nantinya oleh peneliti kepada peserta didik untuk memperoleh informasi dalam mengembangkan suatu produk yang berisi tentang masalah dasar yang dihadapi dalam memahami keadaan ala Kota Palopo, gaya belajar peserta didik, dan lingkungan belajar peserta didik. Angket ini nantinya juga akan digunakan pada tahap analisis kebutuhan dan melakukan validasi produk.

### 3. Tes

Dalam melakukan penelitian hal yang pertama dilakukan yaitu melakukan tes pada saat pembelajaran selesai, yaitu dengan cara membagikan lembaran soal yang berisi pernyataan kepada siswa yang harus dijawab untuk mengukur hasil belajar siswa. 10 butir soal disusun dengan mengacu pada tujuan khusus yang telah dirumuskan dan harus memperhatikan kemampuan yang akan diukur. Adapun kisi-kisi tes tersebut yang terdapat pada kolom dibawah ini:

**Table 3.1 (kisi-kisi tes pemahaman peserta didik kelas IV SDN 61 Tondok Alla Jaya)**

No.	Indikator	Butir Soal	Jumlah Butir
1.	Pemahaman keadaan alam Kota Palopo	1,2,5,7,10	5
2.	Pemahaman dampak keadaan dengan penduduk	3,4,6,8,9	5

### 4. Wawancara

Wawancara dalam penelitian terjadi dimana peneliti sedang berbincang bincang dengan narasumber dengan tujuan menggali informasi melalui pertanyaan-pertanyaan yang disiapkan oleh peneliti. Dalam penelitian ini subjek wawancara adalah guru wali kelas IV SDN 61 Tondok Alla Jaya. Wawancara ini digunakan pada saat melakukan analisis kebutuhan dan informasi mengenai pengembangan produk.

#### **D. Teknik Analisis Data**

Teknik ini digunakan untuk mengolah data hasil review ahli materi, ahli design, dan ahli media pembelajaran, guru, dan dosen pembina. 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 analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk pengembangan.

##### **1. Analisis Deskriptif Kualitatif**

Teknik ini digunakan untuk mengolah data hasil review ahli materi, ahli design, dan ahli bahasa, guru dan dosen pembina. 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 analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk pengembangan.

##### **2. Analisis Deskriptif Kuantitatif**

Teknik ini digunakan untuk mengelola data yang diperoleh melalui lembar validasi oleh para ahli. Validasi merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Sebelum instrument digunakan, terlebih dahulu dilakukan uji validitas yang digunakan untuk menguji kelayakan sebuah instrument yang akan dilakukan.<sup>2</sup>

Adapun kegiatan yang dilakukan dalam proses analisis data kevalidan

---

<sup>2</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, XV (alfhabeta, 2012), 363.

adalah validator akan diberikan lembar validasi setiap instrumen untuk diisi dengan tanda centang pada skala likert 1-4 seperti berikutini :

- 1) Skor 1 : tidak valid
- 2) Skor 2 : kurang valid
- 3) Skor 3 : cukup valid
- 4) Skor 4 : valid

Menurut Nilam Permata Sari, mengemukakan bahwa teknik pengumpulan data yaitu dengan data validitas diperoleh dari angket validasi ahli materi/isi dan angket validasi ahli media pembelajaran. Selanjutnya berdasarkan lembar validasi yang telah diisi oleh validator Teknik analisis data validitas yaitu dari tabulasi oleh para ahli materi dan media pembelajaran dicari persentasinya dengan rumus.<sup>3</sup>

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor Per Item}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Berdasarkan hasil persentase kemudian dikategorikan sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Pengkategorian Validasi**

%	Kategori
0 – 20	Tidak valid
21 – 40	Kurang Valid
41 – 60	Cukup Valid
61 – 80	Valid
81 – 100	Sangat Valid

Sumber Al-Khawarizma: *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*

<sup>3</sup> Nilam Permatasari Munir, "Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme Dengan Media E-Learning Pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo," *Al-Khawarizma: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* 6, no.2 (Oktober 2018): 167.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini menghasilkan suatu produk yaitu media pembelajaran *Mota* (Mozaik Peta) pada pembelajaran tematik terpadu untuk kelas IV SDN 61 Tondok Alla Jaya. Penelitian dan pengembangan produk telah melakukan validasi oleh tim validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa .

Pengembangan dan penelitian ini menggunakan Metode *Research & Development* (R&D) dan menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahap-tahap yang sudah dilakukan seperti berikut :

1. *Analysis* (Analisis) Kebutuhan Pengembangan MOTA (Mozaik Peta) terintegrasi CTL

Tahap pertama pada penelitian ini adalah *Analysis* (Analisis). Pada tahap ini yang dilakukan adalah melakukan analisis kinerja, analisis siswa, analisis materi dan analisis tujuan pembelajaran.

- a. Analisis Kinerja

Tahap ini dilakukan analisis kebutuhan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan apa yang diperlukan oleh peserta didik. Sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami pelajaran. Berdasarkan wawancara dengan pendidik mengenai masalah dasar yang dihadapi dalam memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis

disekitarnya, peserta didik hanya menggunakan buku paket. Sehingga penyampaian materi yang hanya menggunakan buku paket membuat peserta didik kurang tertarik untuk memahami dan merasa jenuh dalam pembelajaran.



Gambar 4.1 Google form angket peserta didik

Berdasarkan gambar diatas, adapun data yang diperoleh dari peserta didik melalui angket pada soal nomor 3 mengenai masalah dasar dalam pembelajaran tersebut. Agar lebih mudah memahami peta yaitu sebanyak 66.7% menyukai gaya belajar dengan cara melihat gambar/symbol, dan 33,3% tidak menyukai gaya belajar dengan melihat gambar/symbol.<sup>4</sup>

#### b. Memilih Fungsi Tugas

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan pendidik, informasi yang didapat bahwa dalam proses pembelajaran, pendidik memberikan tugas,

<sup>4</sup> Hasil angket siswa

kemudian menjawab soal yang ada dibuku paket berdasarkan struktur dari silabus dan RPP yang digunakan.<sup>5</sup>

c. Mengkontruksi penilaian performance

Berdasarkan angket yang telah disebar oleh peneliti, agar lebih mudah memahami peta, peserta didik lebih menyukai gaya belajar dengan cara menampilkan gambar/symbol yang menarik serta pembelajaran yang dilakukan dengan cara belajar sambil bermain agar peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan tes hasil pemahaman peserta didik terhadap materi memahami peta melalui angket tes yang disebar oleh peneliti, berjumlah 10 soal, dimana setiap soal yang benar mendapatkan 10 poin, dan jika benar semua mendapatkan 100 poin. Peserta didik sebagian besar masih kurang memahami dan sulit memahami peta. Hal ini ditunjukkan dari hasil tes pemahaman dimana peserta didik yang mendapatkan nilai poin 100 (1 siswa), poin 80 (1 siswa), poin 70 (1 siswa), dan 9 siswa lainnya tidak mencapai nilai KKM 70.<sup>6</sup>

d. Analisis Tujuan

Analisis tujuan pembelajaran ini digunakan untuk merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan Kompetensi Dasar seperti yang tertulis pada RPP dan silabus kurikulum 2013 (K13) sesuai dengan materi yang telah ditentukan yaitu; memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis sekitarnya. Dari hasil analisis kebutuhan yang peneliti lakukan, dimana peserta didik rata-rata tidak

---

<sup>5</sup> Hasil Wawancara Guru

<sup>6</sup> Hasil tes siswa

mencapai nilai KKM 70 dan masih kurang memahami dalam pembelajaran tersebut sehingga tidak memenuhi pencapaian dari tujuan pembelajaran.<sup>7</sup>

e. Analisis Setting Intruksional

Berdasarkan angket peserta didik pada soal nomor 8 dan 9, lingkungan belajar peserta didik terbagi menjadi 3 yaitu; suasana, tempat dan waktu. Hal ini ditunjukkan bahwa kebanyakan peserta didik lebih menyukai proses pembelajaran dilakukan di waktu pagi hari, dengan suasana tenang dan menyenangkan dan dilakukan didalam kelas.<sup>8</sup>

2. Desain Pengembangan Media MOTA (Mozaik Peta) terintegrasi CTL

Setelah tahap analisis, maka peneliti melakukan tahap selanjutnya yaitu tahap desain. Pada tahap ini akan dihasilkan rancangan media pembelajaran MOTA (Mozaik Peta) terintegrasi pendekatan CTL. Media ini dibuat semenarik mungkin menggunakan bahan dan warna yang menarik agar mudah dipahami oleh peserta didik. hal ini dimaksudkan agar pengguna media pembelajaran MOTA (Mozaik Peta) dapat di pahami dengan jelas.

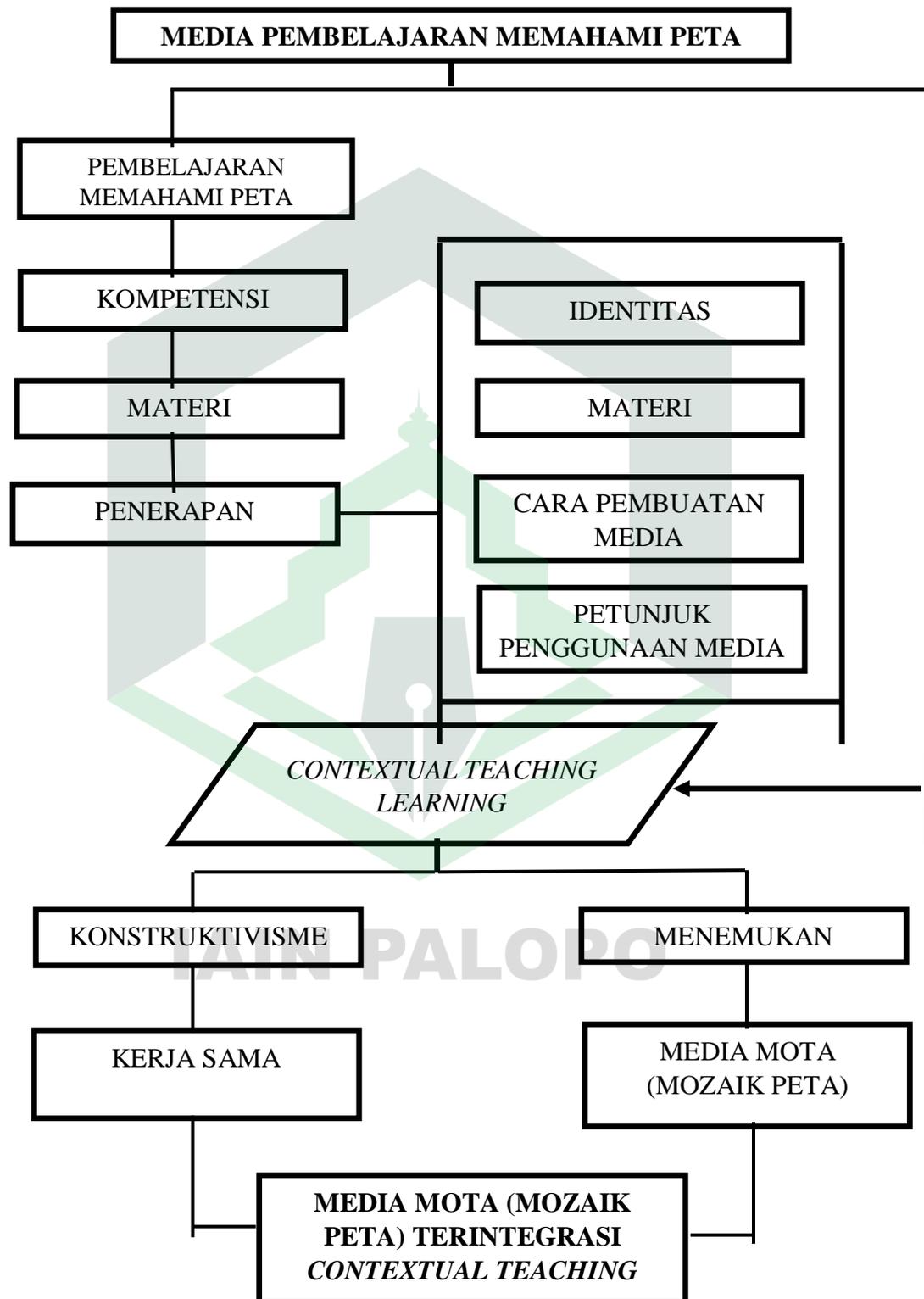
Media pembelajaran ini, dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri maupun berkelompok, serta dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran. Selain itu, media ini dapat memberikan semangat belajar kepada peserta didik dan memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri agar pembelajaran didalam kelas lebih bermakna dan mudah dipahami. Ada beberapa hal yang harus dipersiapkan peneliti yaitu: tes acuan patokan, pemelihan media,

---

<sup>7</sup> Hasil dokumen

<sup>8</sup> Hasil angket siswa

pemilihan format, rancangan awal, sampai dengan pembuatan produk media pembelajaran.



Gambar 4.2 Penjabaran MOTA (Mozaik Peta) Terintegrasi CTL

Tahap design juga disusun instrument penilaian kualitas produk daftar berupa isian (*check list*). Format validasi ahli materi memuat aspek-aspek tentang materi, sedangkan format validasi ahli media memuat aspek-aspek mengenai kualitas, tampilan media dan daya tarik. Dari tahap ini diperoleh lembar validasi yang akan diberikan kepada ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan guru untuk mengetahui validitas media MOTA yang dikembangkan.

### 3. Validitas Pengembangan Media MOTA (Mozaik Peta) terintegrasi CTL

Tahap ini untuk menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran MOTA (Mozaik Peta) setelah revisi berdasarkan masukan oleh para ahli. Setelah pembuatan media pembelajaran MOTA (Mozaik Peta), selanjutnya dilakukan tahap uji validasi oleh 3 validator yakni ahli materi, ahli media, dan ahli desain dan ahli Praktivasi Guru. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan. Nama-nama validator dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut:

**Tabel 4.1 Nama-Nama Pakar Validator Bahan Ajar**

No	Nama	Ahli
1	Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd.	Desain media
2	Lilis Suryani, S.Pd.,M.Pd	Materi
3	Ummu Qalsum, S.Pd., M.Pd	Bahasa

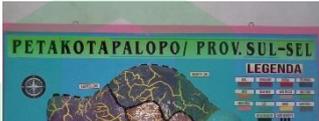
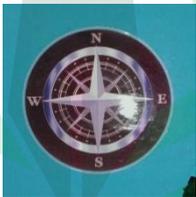
- Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd. Pakar validasi ahli design media pembelajaran MOTA (Mozaik Peta) terintegrasi *Contextual Teaching Learning* mulai dari desain sampai dengan perancangan media pembelajaran dikelas IV.

- Lilis Suryani, S.Pd.,M.Pd. Pakar validasi ahli materi yang terdapat pada media pembelajaran MOTA (Mozaik Peta) kelas IV SD.
- Ummu Qalsum, S.Pd.,M.Pd. Pakar validasi ahli bahasa yang terdapat pada buku panduan media pembelajaran MOTA (Mozaik Peta) kelas IV SD.

Sebelum bahan ajar valid dari ketiga validator peneliti merevisi hasil koreksian dari ketiga validator sampai valid.

- Revisi bahan ajar modul jual beli dapat dilihat berdasarkan hasil validasi pakar ahli

**Tabel 4.2 Revisi Media Pembelajaran MOTA (Mozaik Peta)**

Yang Direvisi	Sebelum Direvisi	Sesudah direvisi
Judul Media Pembelajaran		
Arah mata angin diganti menjadi inisial dalam bahasa Indonesia		
Menambahkan "Kec." Di depan nama Kecamatan		

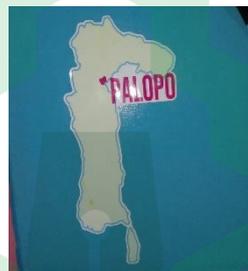
Nama Ibu Kota  
Kecamatan di  
pindahkan ke  
masing-masing  
bagian kecamatan



Menambahkan  
simbol daratan tinggi  
dan daratan rendah



Insert peta di ganti  
dengan gambar yang  
lebih jelas



Berdasarkan hasil dari uji validitas melalui tiga pakar ahli meliputi ahli desain, ahli bahasa dan ahli materi. Dengan melakukan revisi maka media pembelajaran MOTA (Mozaik Peta) sudah termasuk dalam kategori “valid”.

Setelah dilakukan validasi dari ketiga pakar tersebut, maka selanjutnya menganalisis data kevalidan untuk mengetahui kategori valid pada media pembelajaran MOTA (Mozaik Peta).

Berdasarkan hasil dari uji validitas melalui tiga pakar ahli meliputi ahli desain, ahli bahasa dan ahli materi. Dengan melakukan revisi maka media pembelajaran MOTA (Mozaik Peta), sudah termasuk dalam kategori “valid”.

Setelah dilakukan validasi dari ketiga pakar tersebut, maka selanjutnya menganalisis data kevalidan untuk mengetahui kategori valid pada media pembelajaran MOTA (Mozaik Peta).

#### b. Data Hasil Validitas Ahli Bahasa

Sebelum dilakukan uji coba penggunaan media pembelajaran oleh guru dan siswa, media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu dilakukan validasi oleh dosen ahli bahasa dalam hal ini dilakukan untuk memperoleh data tentang kelayakan media pembelajaran MOTA (Mozaik Peta) dilihat dilihat dari aspek bahasanya.

##### 1) Tahap I

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa media pembelajaran MOTA terintegrasi CTL dari pakar ahli tahap I dinyatakan belum valid, karena berdasarkan kritik dan saran dari pakar ahli bahwa penulisan dalam buku panduan petunjuk penggunaan media perlu diperhatikan penulisan huruf, kata, dan kalimatnya serta tata cara bahasanya. Adapun hasil dari penilaian ahli bahasa dapat dilihat dari table berikut ini:

**Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa Media *MOTA* Terintegrasi CTL Tahap I**

No	Aspek yang dinilai	Validasi	Skor Maks	%	Keterangan
1	Menggunakan struktur kalimat yang sederhana	2	4	50	Cukup Valid
2	Menggunakan bahasa yang baik dan benar	3	4	75	Valid
3	Penomoran jelas	3	4	75	Valid
4	Menggunakan tulisan, ejaan, dan tanda baca sesuai dengan EBI	2	4	50	Cukup Valid
5	Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami	2	4	50	Cukup Valid
6	Menggunakan arahan dan petunjuk yang jelas, sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda	3	4	75	Valid
<b>Jumlah</b>		<b>15</b>	<b>24</b>	<b>62,5</b>	<b>Cukup Valid</b>

Dari hasil validasi oleh ahli bahasa pada penerapan media pembelajaran *MOTA* (Mozaik Peta) pada materi memahami peta Kota Palopo diperoleh hasil persentasi sebesar 62.5% dan masuk dalam kategori belum valid.

## 2) Tahap II

Setelah melakukan revisi dari kritik dan saran oleh pakar ahli bahasa bahwa hasil penilaian revisi telah dikategorikan valid. Berdasarkan dengan penilaian ahli dapat dilihat pada table berikut ini:

**Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa Media *MOTA* Terintegrasi CTL Tahap II**

No	Aspek yang dinilai	Validasi	Skor Maks	%	Keterangan
1	Menggunakan struktur kalimat yang sederhana	4	4	100	Sangat Valid
2	Menggunakan bahasa yang baik dan benar	3	4	75	Valid
3	Penomoran jelas	3	4	75	Valid
4	Menggunakan tulisan, ejaan, dan tanda baca sesuai dengan EBI	4	4	100	Sangat Valid
5	Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami	4	4	100	Sangat Valid
6	Menggunakan arahan	3	4	75	Valid

dan petunjuk yang jelas,

sehingga tidak

menimbulkan

penafsiran ganda

<b>Jumlah</b>	<b>21</b>	<b>24</b>	<b>87,5</b>	<b>Sangat Valid</b>
---------------	-----------	-----------	-------------	---------------------

Sumber : data primer yang telah di olah

Dari hasil validasi oleh ahli bahasa pada penerapan media pembelajaran *MOTA* (Mozaik Peta) pada materi memahami peta Kota Palopo diperoleh hasil persentasi sebesar 87.5% dan masuk dalam kategori sangat valid. Dengan demikian dapat digunakan.

#### c. Data Hasil Validitas Ahli Materi

Validasi ini dilakukan untuk memperoleh data tentang kesesuaian media pembelajaran *MOTA* (Mozaik Peta) dengan materi memahami peta Kota Palopo.

##### 1) Tahap I

Berdasarkan hasil validasi ahli materi media *MOTA* terintegrasi CTL dari pakar ahli tahap I dinyatakan belum valid, karena kritik dan saran dari pakar ahli bahwa keterangan-keterangan pada peta perlu di perjelas dan menambahkan beberapa legenda di peta. Adapun hasil dari penilaian ahli materi dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Ahli Materi Media *MOTA* (Mozaik Peta)****Terintegrasi CTL Tahap I**

No	Aspek yang dinilai	Validasi	Skor Maks	%	Keterangan
1	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran	2	4	50	Cukup Valid
2	Sesuai dengan kurikulum	2	4	50	Cukup Valid
3	Materi mudah dipahami	3	4	75	Valid
4	Kesesuaian dengan K13	3	4	75	Valid
5	Kejelasan uraian materi dengan gambar	2	4	50	Cukup Valid
6	Kesesuaian materi dengan tingkat pemahaman siswa	3	4	75	Valid
<b>Jumlah</b>		<b>15</b>	<b>24</b>	<b>62,5</b>	<b>Cukup Valid</b>

Dari hasil validasi oleh ahli materi pada penerapan media pembelajaran *MOTA* (Mozaik Peta) pada materi memahami peta Kota Palopo diperoleh hasil persentasi sebesar 62.5% dan masuk dalam kategori belum valid.

## 2) Tahap II

Setelah melakukan revisi dari kritik dan saran oleh pakar ahli materi bahwa hasil penilaian revisi telah dikategorikan valid. Berdasarkan dengan penilaian ahli dapat dilihat pada table berikut ini:

**Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Ahli Materi Media *MOTA* (Mozaik Peta) Terintegrasi CTL Tahap II**

No	Aspek yang dinilai	Validasi	Skor Maks	%	Keterangan
1	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran	4	4	100	Sangat Valid
2	Sesuai dengan kurikulum	4	4	100	Sangat valid
3	Materi mudah dipahami	4	4	100	Sangat valid
4	Kesesuaian dengn K13	4	4	100	Sangat Valid
5	Kejelasan uraian materi dengan gambar	4	4	100	Sangat Valid
6	Kesesuaian materi dengan tingkat pemahaman siswa	3	4	100	Valid
<b>Jumlah</b>		<b>23</b>	<b>24</b>	<b>95,8</b>	<b>Sangat Valid</b>

Sumber : data primer yang telah di olah

Dari hasil validasi oleh ahli materi pada penerapan media pembelajaran *MOTA* (Mozaik Peta) pada materi memahami peta Kota Palopo diperoleh hasil

persentasi sebesar 95,8% dan masuk dalam kategori sangat valid. Dengan demikian dapat digunakan dengan revisi kecil.

d. Data Hasil Validitas Ahli Desain

Tahap ini dilakukan untuk menghasilkan bentuk akhir dari media pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan oleh para ahli.

1) Tahap I

Berdasarkan hasil validasi ahli desain media MOTA terintegrasi CTL dari pakar ahli tahap I dinyatakan belum valid, karena kritik dan saran dari pakar ahli bahwa tampilan warna dan gambar pada media harus lebih menarik lagi. Adapun hasil dari penilaian ahli materi dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Desain Pada Media MOTA (Mozaik Peta) Terintegrasi CTL Tahap I**

No	Aspek yang dinilai	Validasi	Skor Maks	%	Keterangan
<b>A. Kesesuaian dengan Kurikulum</b>					
1	Media MOTA (Mozaik Peta) yang digunakan sesuai dengan mata pembelajaran.	2	4	50	Cukup Valid
2	Media MOTA (Mozaik Peta) yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran	2	4	50	Cukup Valid

	Media <i>MOTA</i> (Mozaik Peta) yang digunakan				
3	sesuai dengan materi pembelajaran	3	4	75	Valid
<b>B Fungsi Media</b>					
1	Mempermudah guru dalam menjelaskan materi	3	4	75	Valid
2	Mempermudah peserta didik dalam pembelajaran	4	4	100	Sangat Valid
3	Menarik minat peserta didik dalam pembelajaran	3	4	75	Valid
4	Membantu meningkatkan dalam memahami keadaan alam Kota Palopo	3	4	75	Valid
<b>C Kualitas dan Tampilan Media</b>					
1	Penampilan objek pada media menarik minat perhatian peserta didik	2	4	50	Cukup Valid
Media <i>MOTA</i> (Mozaik Peta) mudah untuk digunakan					
2		3	4	75	Valid
Media <i>MOTA</i> (Mozaik Peta) tidak mudah rusak					
3		3	4	75	Valid

dan kreatif

Penggunaan media *MOTA*

4	(Mozaik Peta) tidak mengganggu dalam proses pembelajaran	4	4	100	Sangat Valid
5	Warna pada media <i>MOTA</i> (Mozaik Peta) menarik	2	4	50	Cukup Valid
<b>Jumlah</b>		<b>34</b>	<b>48</b>	<b>70,83</b>	<b>Valid</b>

Sumber : data primer yang telah di olah

Dari hasil validasi oleh ahli desai materi pada penerapan media pembelajaran *MOTA* (Mozaik Peta) pada materi memahami peta Kota Palopo diperoleh hasil persentasi sebesar 70,83% dan masuk dalam kategori valid dan perlu perbaikan besar.

## 2) Tahap II

Setelah melakukan revisi dari kritik dan saran oleh pakar ahli desain bahwa hasil penilaian revisi telah dikategorikan valid. Berdasarkan dengan penilaian ahli dapat dilihat pada table berikut ini:

**IAIN PALOPO**

**Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Desain Pada Media *MOTA* (Mozaik Peta) Terintegrasi CTL Tahap II**

No	Aspek yang dinilai	Validasi	Skor Maks	%	Keterangan
<b>A. Kesesuaian dengan Kurikulum</b>					
1	Media <i>MOTA</i> (Mozaik Peta) yang digunakan sesuai dengan mata pembelajaran.	4	4	50	Cukup Valid
2	Media <i>MOTA</i> (Mozaik Peta) yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4	50	Cukup Valid
3	Media <i>MOTA</i> (Mozaik Peta) yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran	3	4	75	Valid
<b>B Fungsi Media</b>					
1	Mempermudah guru dalam menjelaskan materi	4	4	75	Valid
2	Mempermudah peserta didik dalam pembelajaran	4	4	100	Sangat Valid
3	Menarik minat peserta	4	4	75	Valid

didik dalam pembelajaran

Membantu meningkatkan

4 dalam memahami keadaan 3 4 75 Valid

alam Kota Palopo

### C Kualitas dan Tampilan Media

Penampilan objek pada

1 media menarik minat 4 4 50 Cukup Valid

perhatian peserta didik

Media *MOTA* (Mozaik

2 Peta) mudah untuk 3 4 75 Valid

digunakan

Media *MOTA* (Mozaik

3 Peta) tidak mudah rusak 4 4 75 Valid

dan kreatif

Penggunaan media *MOTA*

4 (Mozaik Peta) tidak 4 4 100 Sangat Valid

mengganggu dalam proses

pembelajaran

Warna pada media *MOTA*

5 (Mozaik Peta) menarik 4 4 50 Cukup Valid

---

**Jumlah**

**45**

**48**

**93,7**

**Valid**

---

Dari hasil validasi oleh ahli desain pada penerapan media pembelajaran *MOTA* (Mozaik Peta) pada materi memahami peta Kota Palopo diperoleh hasil persentasi sebesar 93,7% dan masuk dalam kategori sangat valid. Dengan demikian dapat digunakan dengan revisi kecil.

e. Data Hasil Validitas Ahli Pembelajaran SD

Ahli pembelajaran SD pada media pembelajaran *MOTA* (Mozaik Peta) memiliki pengalaman mengajar bapak Nasriawan, S.Pd merupakan guru sekaligus wali kelas IV SDN 61 Tondok Alla Jaya yang telah memenuhi kriteria sebagai ahli pembelajaran di SD.

**Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Kevalidan Ahli Pembelajaran SD Media *MOTA* (Mozaik Peta).**

No	Aspek yang dinilai	Validasi	Skor Maks	%	Keterangan
1.	Kejelasan materi	4	4	100	Sangat valid
2.	Memudahkan peserta didik memahami isi materi	4	4	100	Sangat valid
3.	Menunjukkan antusias minat dalam pembelajaran.	4	4	100	Sangat valid
4.	Ketepatan dalam penggunaan materi yang telah dikembangkan.	4	4	100	Sangat valid

5. Ketepatan dalam pemilihan warna dan gambar	3	4	75	Sangat valid
<b>Jumlah</b>	<b>19</b>	<b>20</b>	<b>95</b>	<b>Sangat Valid</b>

Sumber : data primer yang telah di olah

Dari hasil validasi oleh ahli pembelajaran SD pada media pembelajaran *MOTA* (Mozaik Peta) pada materi memahami peta Kota Palopo diperoleh hasil persentasi sebesar 95% dan masuk dalam kategori sangat valid. Dengan demikian dapat digunakan dengan revisi kecil.

### **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian yang mengembangkan sebuah media pembelajaran sesuai dengan tema 8 mengenai materi mengena daerah tempat tinggalku berupa peta Kota Palopo yang menunjukkan sebuah daerah peserta didik kelas IV SDN 61 Tondok Alla Jaya Kecamatan Telluwanua Kota Palopo. Peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan model ADD yaitu: (1) tahap analisis (*analysis*); (2) tahap desain (*design*) ; (3) tahap pengembangan (*development*). Berikut ini penjelasan tahapan-tahapan dalam pengembangan media pembelajaran *MOTA* dengan model ADD yaitu :

#### 1. Analisis (*analys*)

Berdasarkan hasil analisis kerja peneliti memperoleh informasi bahwa masalah dasar peserta didik kurang fokus dalam menerima materi sehingga peneliti bermaksud untuk membuat produk pengembangan media pembelajaran untuk membantu peserta didik dan pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang

ingin dicapai. Dilihat dari data yang didapatkan peserta didik menyukai bahan ajar yang menarik dan nyata. Peneliti memilih membuat media pembelajaran MOTA menggunakan alat dan bahan yang berada disekitar lingkungan tempat tinggal peserta didik sesuai dengan pendekatan kontekstual yang mengaitkan isi pelajaran dengan lingkungan nyata peserta didik.. Hal ini tersebut didukung oleh Johnson yang berpendapat bahwa CTL membuat peserta didik mampu menghubungkan isi dari subjek akademik dengan konteks kehidupan keseharian mereka untuk menemukan makna.

## 2. Desain (*design*)

Pada tahap desain ini peneliti merancang sebuah pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan hasil analisis kebutuhan peserta didik. Rancangan atau desain pengembangan media pembelajaran MOTA berisi tentang pemilihan materi, dan pemilihan alat beserta bahan-bahan yang ada di sekitar tempat tinggal peserta didik. Media MOTA (Mozaik Peta) merupakan media berbentuk tiga dimensi berupa peta Kota Palopo yang didesain oleh peneliti untuk membantu pendidik menjelaskan materi memahami keadaan alam Kota Palopo dengan mengaitkan isi pelajaran dengan lingkungan sekitar atau dunia nyata peserta didik. Hal ini sesuai dengan karakteristik pendekatan CTL menurut Ditjen Dikdasmen yang di gunakan dalam pengembangan media pembelajaran MOTA yaitu: 1) konstruktivime (*conructivisme*); 2) menemukan (*inquiry*); 3) bertanya (*questioning*); 4) masyarakat belajar (*learning community*); 5) permodelan (*modeling*); 6) refleksi (*reflection*); 7) penilaian yang sebenarnya (*authentic*

*assesment*). Dari ketujuh karakteristik di atas, ada 4 hal yang dicapai pada pengembangan media MOTA tersebut yaitu :

a. Kontuktivisme

Pengetahuan peserta didik terhadap materi mengenal daerah tempat tinggalnya berkembang melalui pengalaman langsung yang telah peserta didik ketahui sebelumnya seperti mendatangi daerah-daerah di Kota Palopo dan mengetahui kondisi kehidupan masyarakat di tempat tersebut. Hal ini untuk menekankan pentingnya peserta didik membangun sendiri pengetahuan mereka lewat keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

b. Menemukan (*inquiry*)

Pengetahuan peserta didik bukan hasil mengingat fakta pada materi mengenal daerah tempat tinggalnya tetapi hasil menemukan dan pengalaman langsung peserta didik pada setiap daerah dan tempat yang telah dikunjungi.

c. Tanya Jawab (*questioning*)

Bagi peserta didik, kegiatan bertanya merupakan bagian penting dalam pembelajaran untuk menggali informasi dan mengkonfirmasi yang sudah diketahui.

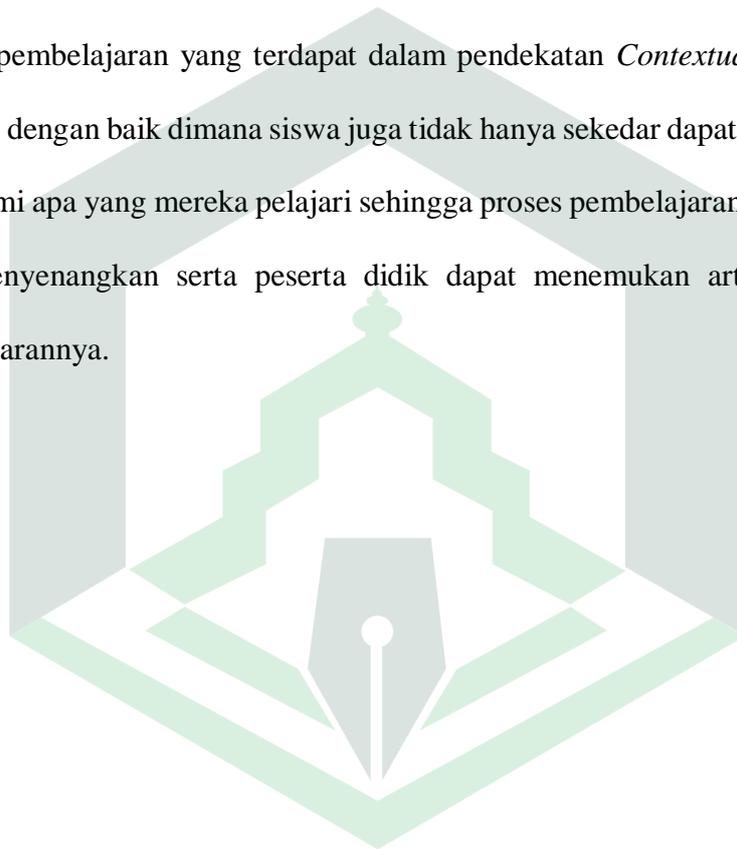
d. Permodelan (*modeling*)

Melibatkan peserta didik untuk memodelkan/menjelaskan sesuatu berdasarkan pengalaman yang diketahuinya.

3. Pengembangan (*development*)

Pada tahap pengembangan ini peneliti membuat dan mengembangkan media pembelajaran MOTA terintegrasi CTL yang sesuai dengan desain yang telah dibuat, yang kemudian dinilai oleh ketiga validator ahli. Berdasarkan hasil dari

penilaian 3 pakar validator ahli dalam bidangnya menunjukkan bahwa media pembelajaran MOTA terintegrasi CTL dinyatakan valid dengan revisi kecil. Ini dikarenakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* merupakan konsep yang membantu pendidik dalam mengaitkan antara media MOTA dengan dunia nyata sehingga peserta didik dapat termotivasi untuk dapat mengikuti langkah-langkah pembelajaran yang terdapat dalam pendekatan *Contextual Teaching and Learning* dengan baik dimana siswa juga tidak hanya sekedar dapat mengetahui dan memahami apa yang mereka pelajari sehingga proses pembelajaran membuat dapat lebih menyenangkan serta peserta didik dapat menemukan arti dalam proses pembelajarannya.



**IAIN PALOPO**

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian pada bab IV sebelumnya maka peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berupa media *MOTA* (Mozaik Peta) siswa kelas IV SDN 61 Tondok Alla Jaya Kecamatan Telluwanua, Kota Palopo.

1. Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan oleh penelitian di kelas IV SDN 61 Tondok Alla Jaya Kecamatan Telluwanua, Kota Palopo peserta didik tersebut sangat membutuhkan media pembelajaran *MOTA* (Mozaik Peta) terintegrasi CTL untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman dalam materi memahami peta Kota Palopo.
2. Dalam merancang media pembelajaran berupa *MOTA* (Mozaik Peta) peneliti mengacu pada model pengembangan ADD yaitu: (1) Tahap Analisis (*Analyze*) yang berisi informasi tentang kebutuhan peserta didik terhadap modul Pembelajaran. (2) Tahap Desain (*Design*) yang berisi tentang format, desain, dan bahasa modul pembelajaran, (3) Tahap Pengembangan (*Development*) yang berisi informasi tentang penilaian para ahli, hasil revisi media berdasarkan kritik dan saran dari validator sehingga memperoleh modul pembelajaran yang valid.
3. Media pembelajaran *MOTA* (Mozaik Peta) terintegrasi *Contextual Teaching Learning* telah berhasil dikembangkan dengan kategori sangat valid berdasarkan

penilaian ahli desain media (93,7%) kategori sangat valid , penilaian ahli materi (95,8%) kategori sangat valid, dan ahli bahasa (87,5%) kategori sangat valid.

## **B. Saran**

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

1. Perlu dilakukan uji keefektifan bahwa media pembelajaran *MOTA* (Mozaik Peta) terintegrasi *Contextual Teaching Learning* ini dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena peneliti ini hanya sampai pada tahap uji validitas.
2. Bagi peneliti dibidang pendidikan yang berminat untuk melanjutkan penelitian ini, diharapkan agar lebih memperhatikan segala kelemahan dan keterbatasan peneliti sehingga peneliti yang dilakukan sempurna.
3. Desain media pembelajaran *MOTA* (Mozaik Peta) terintegrasi *Contextual Teaching Learning* harus lebih menarik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Elektromagnetik", *Jurnal Akademik @Elektro* 5, no. 1 (Maret 2010).
- Arifin, Zaenal. "Kriteria Instrumen Dalam Suatu Penelitian." *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)* 2, no. 1 (2017).
- Anugrahini, Rizki. "Pengembangan Media Peta Puzzle Pada Materi Ips Materi Membaca Peta Lingkungan Setempat," *Jurnal PGSD* 6, no. 12 (2018).
- Arsyah, Rahmatul Husna. "Validitas Pengembangan Aplikasi Promosi Produk Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah (Ukm) Kota Bukittinggi." *Jurnal Manajemen Informatika Dan Teknik Komputer* 3, no. 2 (2018).
- Asyar, Rayanda. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2012.
- Azhar, Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014.
- Departemen Agama RI. *Alqur'an dan Terjemahnya*. Jakarta Timur; CV Daruh Sunnah 2015.
- Dokumen Tata Usaha SDN 61 Tondok Alla Jaya Kota Palopo.
- Dzamarah, Syaful Bhari dan Arswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Harjanta, Aris Tri Jaka, and Bambang Agus Herlambang. "Rancang Bangun Game Edukasi Pemilihan Gubernur Jateng Berbasis Android Dengan Model ADDIE", *Jurnal Transformatika* 6, no. 1 (Juli 2018).
- Hasil observasi di kelas III SDN 61 Tondok Alla Jaya Kecamatan Telluwanua, Selasa 14 Januari 2020, pukul: 09.00 WITA.
- Huda, Khoirul, "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah Melalui Aplikasi Sway Berkonten Indis di SMP Negeri 8 Madiun," *Jurnal Historia* 5, no. 2 (2017).
- Mailili, Wahyuni H. "Deskripsi Hasil Belajar Matematika Siswa Gaya Kognitif Field Independent Dan Field Dependent," *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (April 2018).

- Muharrar, Syakir dan Sri Verayanti. *Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana*. Jakarta : Esensi (Erlangga Group), 2013.
- Muhson, Ali. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010).
- Munir, Nilam Permatasari. "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, no. 2 (Oktober 2018).
- Murtiani, Ahmad Fauzan, dan Ratna Wulan, "Penerapan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (Ctl) Berbasis Lesson Study Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Fisika Di Smp Negeri Kota Padang," *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 1, no. 2 (Februari, 2012).
- Ni. Pt. Agus Vera Dewi , Wayan Wiarta , I. B. Surya Manuaba, "Penerapan Model Pembelajaran Numbered Heads Together (Nht) Berbantuan Media Mozaik Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B1 Tk Ganesha Denpasar," *e-Jurnal PG-PAUD* 3, no.1 (2015).
- Norhayati, Hasanuddin, dan Hartono, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Contextual Teaching and Learning* untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Madrasah Tsanawiyah," *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)* 1, no. 1 (Juni, 2018).
- Sanjaya, Wina. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2015.
- Shinta, Raddin Nur, "Pengembangan Modul Pembelajaran Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Dengan Pendekatan Ctl Berdasarkan Kurikulum 2013", *Mimbar Sekolah Dasar* 1, no.2 (Oktober 2014).
- Sudrajat, M.Subana. *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah*, Cet.II, Bandung: Pustaka Setia, n.d.
- Sugiharti. "Penggunaan Media Realia (Nyata) Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Matematika Kompetensi Mengenal Lambang Bilangan Pada Siswa Kelas I SDN 02 Kartoharjo Kota Madiun." *Jurnal Edukasi Gemilang* 3, no. 1 (2018).
- Solichah, Silvana. *Keterampilan Mozaik*. Yogyakarta : Indopublika, 2017

Syahbana, Ali, "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP Melalui Pendekatan *Contextual Teaching and Learning*," *Edumatica* 2, no. 1 (April, 2017).

Umar. "Media Pendidikan: Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran." *Jurnal Tarbiyah* 11, no. 1 (2014).

Yudha, Siti Fajar Aldilha, Asrul, Zuhendri Kamus. "Pembuatan Bahan Ajar Fisika Berbasis Video Menggunakan Staf Pengajar Jurusan Fisika , Fmipa Universitas Negeri Padang." *Pillar Of Physics Education* 8, no. 2 (2016).



**IAIN PALOPO**

## **LAMPIRAN**

- **Lembar Validasi Instrument**
- **Tes Pemahaman Siswa**
- **Wawancara Guru**
- **Media Pembelajaran *MOTA* (Mozaik Peta)**
- **Lembar Validasi Media**
- **Persuratan**



**IAIN PALOPO**

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN  
MEDIA PEMBELAJARAN MOZAIK PETA TERINTEGRASI *CONTEXTUAL*  
TEACHING LEARNING MATERI MEMAHAMI PETA**

---

---

**Kelas** : 4  
**Bab/Tema** : 8. Tempat Tinggalku  
**Pokok Bahasan** : Lingkungan Tempat Tinggalku  
**Nama Validator** : Ummu Ahsan, S.Pd. Mpd.  
**Pekerjaan** : Dosen PGMI  
**Alamat** : Palopo  
**Nomor HP** : 085 343828 360

**I. Tujuan**

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Mota (Mozaik Peta) Terintegrasi *Contextual Teaching Learning (CtI)* Pada Materi Memahami Peta Di Kelas Iv 61 Tondok Alla Jaya Kecamatan Telluwanua Kota Palopo**" oleh Nurul Masiqa Wahid. Nim : 16.0205.0049 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

**II. Petunjuk**

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut;

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrument analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk table aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada pada kolom Saran yang telah disiapkan.

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

**Keterangan Skala Penilaian:**

- Angka 1 berarti “kurang relevan”
- Angka 2 berarti “cukup relevan”
- Angka 3 berarti “relevan”
- Angka 4 berarti “sangat relevan”

**TABEL PENILAIAN**

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Kejelasan judul lembar angket.			✓		
2.	Kejelasan butir pertanyaan.			✓		
3.	Kejelasan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan.			✓		
4.	Kesesuaian pertanyaan dengan aspek yang diharapkan.			✓		
5.	Kejelasan petunjuk pengisian angket			✓		
6.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan peneliti.			✓		
7.	Pernyataan mengungkapkan informasi yang tepat.			✓		
8.	Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap			✓		
9.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.			✓		
10.	Bahasa yang digunakan efektif			✓		
11.	Penulisan sesuai dengan EYD			✓		

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

**Penilaian umum :**

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 24 Februari 2021



**IAIN PALOPO**

Ummu Qaisum, S.Pd., M.Pd  
NIP. 198 21206 2008 012 007

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN TE ANALISIS KEBUTUHAN  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOZAIK PETA TERINTEGRASI  
CONTEXTUAL TEACHING LEARNING MATERI MEMAHAMI PETA**

---

---

**Bab/Tema** : 8. Tempat Tinggalku  
**Pokok Bahasan** : Lingkungan Tempat Tinggalku  
**Nama Validator** : UMMU Qalsum, S.Pd., M.Pd.  
**Pekerjaan** : Dosen PGMI  
**Alamat** : PALOPO  
**Nomor HP** : 085 343 828 360

### **I. Tujuan**

Daian rangka menyusun skripsi dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Mota (Mozaik Peta) Terintegrasi Contextual Teaching Learning (Ctl) Pada Materi Memahami Peta Di Kelas Iv 61 Tondok Alla Jaya Kecamatan Telluwanua Kota Palopo"** oleh Nurul Masiqa Wahid, Nim : 16.0205.0049, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

### **II. Petunjuk**

Peneiiti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut;

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrument analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan tandaceklis ( $\checkmark$ ) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

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

**Keterangan Skala Penilaian:**

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

**TABEL PENILAIAN**

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Kejelasan setiap butirsoal			✓		
2.	Kejelasan petunjuk pengisian soal			✓		
3.	Ketepatan bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik			✓		
4.	Ketepatan soal dengan jawaban yang diharapkan			✓		
5.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan penelitian			✓		
6.	Pertanyaan berisi satu gagasan yang lengkap.			✓		
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓		
8.	Penulisan sesuai dengan EBI			✓		

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

**Penilaian umum :**

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- ✓ Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo,  
Validator Ahli, 24 Februari 2021



Ummu Kaisum, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198 21206 2008 012 007

IAIN PALOPO

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU ANALISIS  
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOZAIK PETA  
TERINTEGRASI *CONTEXTUAL TEACHING LEARNING* PADA MATERI  
MEMAHAMI PETA**

---

---

**Kelas** : 4  
**Bab/Tema** : 8. Tempat Tinggalku  
**Pokok Bahasan** : Lingkungan Tempat Tinggalku  
**Nama Validator** : Ummu ~~R~~alsum, S.Pd., M.Pd  
**Pekerjaan** : Dosen PGMI  
**Alamat** : PALOPO  
**Nomor HP** : 085 343 828 360

### **I. Tujuan**

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Mota (Mozaik Peta) Terintegrasi *Contextual Teaching Learning* (Ctl) Pada Materi Memahami Peta Di Kelas <sup>IV</sup>61 Tondok Alla Jaya Kecamatan Telluwanua Kota Palopo**" oleh Nurul Masiqa Wahid, Nim : 16.0205.0049 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

### **II. Petunjuk**

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut;

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada pada kolom saran yang telah disiapkan.

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

**Keterangan Skala Penilaian:**

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

**TABEL PENILAIAN**

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Informasi yang ingin diperoleh jelas			✓		
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.			✓		
3.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan penelitian			✓		
4.	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber.				✓	
5.	Pertanyaan berisi satu gagasan yang lengkap.			✓		
6.	Informasi yang didapat sangat memungkinkan tentang harapan mengenai bahan ajar yang berupa media yang akan dikembangkan.			✓		
7.	Pengumpulan Informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan materi ajar mengenai materi memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis disekitarnya.		✓			
8.	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat sesuai dan memadai untuk kebutuhan pembelajaran yang akan dikembangkan			✓		

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

**Penilaian umum :**

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- ✓ Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 24 Februari 2021

Validator Ahli,



Ummu Kaisum, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198 21206 2008 01 2 007

**IAIN PALOPO**

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN  
MEDIA PEMBELAJARAN MOZAIK PETA TERINTEGRASI *CONTEXTUAL  
TEACHING LEARNING* MATERI MEMAHAMI PETA**

---

**Kelas** : 4  
**Bab/Tema** : 8. Tempat Tinggalku  
**Pokok Bahasan** : Lingkungan Tempat Tinggalku  
**Nama Validator** : Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.  
**Pekerjaan** : Dosen PGMI  
**Alamat** : PALOPO  
**Nomor HP** : 085 827 869 798

#### **I. Tujuan**

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Mota (Mozaik Peta) Terintegrasi *Contextual Teaching Learning* (Ctl) Pada Materi Memahami Peta Di Kelas Iv 61 Tondok Alla Jaya Kecamatan Telluwanua Kota Palopo" oleh Nurul Masiqa Wahid. Nim : 16.0205.0049 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

#### **II. Petunjuk**

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut;

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrument analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk table aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada pada kolom Saran yang telah disiapkan.

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

**Keterangan Skala Penilaian:**

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

**TABEL PENILAIAN**

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Kejelasan judul lembar angket.				✓	
2.	Kejelasan butir pertanyaan.			✓		
3.	Kejelasan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan.			✓		
4.	Kesesuaian pertanyaan dengan aspek yang diharapkan.			✓		
5.	Kejelasan petunjuk pengisian angket				✓	
6.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan peneliti.			✓		
7.	Pernyataan mengungkapkan informasi yang tepat.			✓		
8.	Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap				✓	
9.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.			✓		
10.	Bahasa yang digunakan efektif			✓		
11.	Penulisan sesuai dengan EYD			✓		

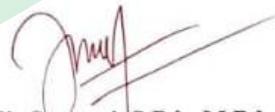
Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

**Penilaian umum :**

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- ✓ - Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 4 Maret 2021

Validator Ahli,



**Lilis Survani, S.Pd., M.Pd.**

2013079003

**IAIN PALOPO**

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU ANALISIS  
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOZAIK PETA  
TERINTEGRASI *CONTEXTUAL TEACHING LEARNING* PADA MATERI  
MEMAHAMI PETA**

---

**Kelas** : 4  
**Bab/Tema** : 8. Tempat Tinggalku  
**Pokok Bahasan** : Lingkungan Tempat Tinggalku  
**Nama Validator** : Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.  
**Pekerjaan** : Dosen PGMI  
**Alamat** : PALOPO  
**Nomor HP** : 085 827 869 798

### **I. Tujuan**

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Mota (MozaiK Peta) Terintegrasi *Contextual Teaching Learning* (Ctl) Pada Materi Memahami Peta Di Kelas Iv 61 Tondok Alla Jaya Kecamatan Telluwanua Kota Palopo**" oleh Nurul Masiqa Wahid. Nim : 16.0205.0049 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

### **II. Petunjuk**

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut;

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk table aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada pada kolom Saran yang telah disiapkan.

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

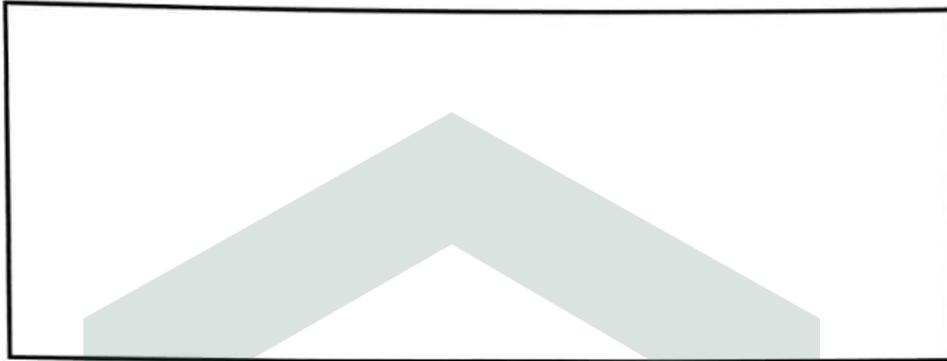
**Keterangan Skala Penilaian:**

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

**TABEL PENILAIAN**

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Informasi yang ingin diperoleh jelas			✓		
2.	Sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang persepsi mengenai pembelajaran yang dilakukan			✓		
3.	Jenis informasi yang akan dikumpulkan telah diberikan kepada narasumber yang berkompeten untuk memberikan jawabannya			✓		
4.	Informasi yang didapat sangat memungkinkan tentang harapan mengenai bahan ajar yang berupa materi ajar yang akan dikembangkan.				✓	
5.	Tidak ada butir pedoman wawancara yang kandungan informasinya ditanyakan kepada narasumber yang tidak berkompeten menjawab			✓		
6.	Informasi yang didapat sangat memungkinkan pengungkapan kebutuhan tentang seluruh hal yang mesti ada dalam bahan ajar yang dikembangkan.			✓		
7.	Pengumpulan Informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan materi ajar mengenai materi mengartikan surah al-Ikhlas dan menerapkan kandungan surah al-Ikhlas yang akan dikembangkan.			✓		
8.	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat sesuai dan memadai untuk kebutuhan pembelajaran yang akan dikembangkan			✓		
9.	Seluruh butir pedoman wawancara fungsional dalam mengungkap informasi tentang kebutuhan akan materi mengartikan surah al-Ikhlas dan menerapkan kandungan surah al-Ikhla yang akan dikembangkan.			✓		

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

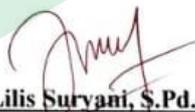


**Penilaian umum :**

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 4 Maret 2021

Validator Ahli,

  
**Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.**  
2013079003

**IAIN PALOPO**

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN TE ANALISIS KEBUTUHAN  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOZAIK PETA TERINTEGRASI  
CONTEXTUAL TEACHING LEARNING MATERI MEMAHAMI PETA**

---

**Bab/Tema** : 8. Tempat Tinggalku  
**Pokok Bahasan** : Lingkungan Tempat Tinggalku  
**Nama Validator** : Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.  
**Pekerjaan** : Dosen PGMI  
**Alamat** : PALOPO  
**Nomor HP** : 085 827 869 798

**I. Tujuan**

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Mota (Mozaik Peta) Terintegrasi Contextual Teaching Learning (Ctl) Pada Materi Memahami Peta Di Kelas Iv 61 Tondok Alla Jaya Kecamatan Telluwanua Kota Palopo**" oleh Nurul Masiqa Wahid. Nim : 16.0205.0049, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

**II. Petunjuk**

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut;

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrument analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk table aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada pada kolom Saran yang telah disiapkan.

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

**Keterangan Skala Penilaian:**

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

**TABEL PENILAIAN**

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Kejelasan setiap butir soal				✓	
2.	Kejelasan petunjuk pengisian soal				✓	
3.	Ketepatan bahasa dengan tingkat perkembangan pesertadidik			✓		
4.	Ketepatan soal dengan jawaban yang diharapkan				✓	
5.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan penelitian			✓		
6.	Pertanyaan berisi satu gagasan yang lengkap.			✓		
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓		
8.	Penulisan sesuai dengan EYD			✓		

# IAIN PALOPO

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

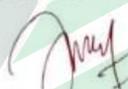
Lengkapi kunci jawaban, Penggunaan kertas Kotak,

**Penilaian umum :**

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 4 Maret 2021

Validator Ahli,

  
Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.  
2013079003

**IAIN PALOPO**

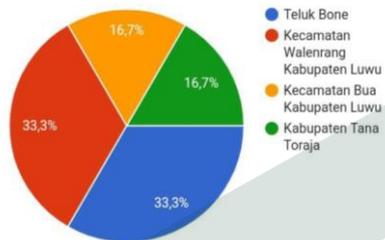
## ANGKET RESPON SISWA

Tgl	Nama Siswa	Guru Agar	Tidak	Pada Dalam	Saya	Saya	Saya	Saya	Bagi
05 03 10	Astrid Sabir	tidak	ya	ya	ya	ya	tidak	ya	tidak
05 03 10	Cira Faida	tidak	ya	ya	tidak	ya	tidak	ya	tidak
05 03 10	Filsa Haritza	tidak	tidak	tidak	ya	ya	tidak	tidak	tidak
05 03 10	Hasri Andi	ya	ya	ya	tidak	tidak	tidak	ya	ya
05 03 10	Isdar Akhyar	ya	tidak	ya	ya	tidak	ya	tidak	tidak
05 03 10	Kaila Damadhani	tidak	ya	tidak	ya	ya	ya	tidak	ya
05 03 10	Lisa Adnan	ya	ya	tidak	ya	ya	tidak	tidak	ya
05 03 10	Muh. Alvin	ya	ya	tidak	ya	ya	ya	tidak	tidak
05 03 10	Muh. Irawan	ya	ya	tidak	ya	ya	tidak	ya	tidak
05 03 10	Muh. Izham	tidak	ya	ya	ya	ya	tidak	tidak	tidak
05 03 10	Muh. Ridwan	ya	ya	ya	ya	ya	ya	tidak	ya
05 03 10	Narfiani Maswin	ya	ya	tidak	ya	ya	ya	tidak	ya

## ANGKET TES PEMAHAMAN SISWA

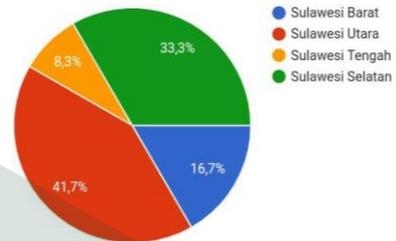
Di sebelah timur Kota Palopo berbatasan dengan?

12 jawaban



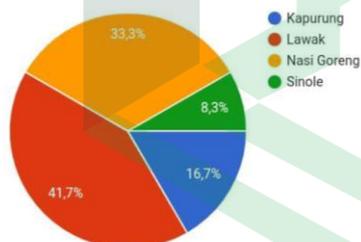
Kota Palopo terletak di Provinsi?

12 jawaban



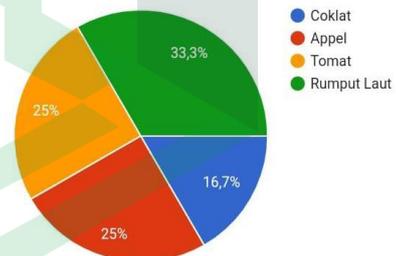
Dibawah ini yang bukan makanan khas Kota Palopo adalah?

12 jawaban



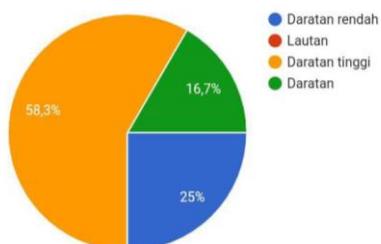
Hasil pertanian terbanyak di Kota Palopo adalah...

12 jawaban



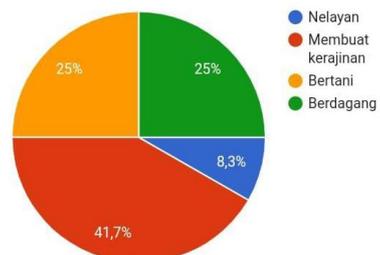
Warna kuning yang terdapat pada peta menunjukkan...

12 jawaban



Pekerjaan yang dilakukan penduduk pada daerah daratan tinggi adalah...

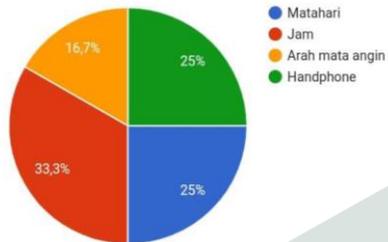
12 jawaban



IAIN PALOPO

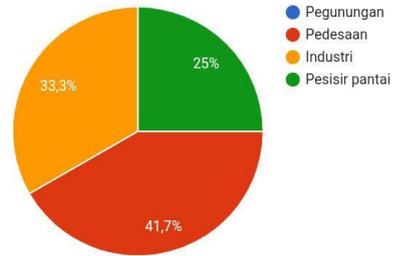
Simbol yang menunjukkan arah utara, selatan, barat dan timur adalah...

12 jawaban



Nelayan banyak tinggal di daerah...

12 jawaban



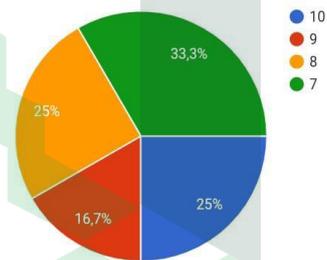
Lingkungan di daerah perkotaan paling banyak bisa dijumpai penduduk yang bekerja sebagai...

12 jawaban



Kota Palopo terdiri dari....Kecamatan

12 jawaban



IAIN PALOPO

**PERTANYAAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN PENGEMBANGAN  
MEDIA PEMBELAJARAN MOZAIK PETA TERINTEGRASI *CONTEXTUAL*  
*TEACHING LEARNING* PADA MATERI MEMAHAMI PETA**

(Pertanyaan Wawancara Untuk Pendidik Kelas IV SDN. 64 Tondok Alla Jaya Kecamatan  
Teluwama Kota Palopo)

1. Apakah peserta didik senang pada mata pelajaran IPS?
2. Apa saja masalah-masalah yang ibu hadapi pada proses pembelajaran utamanya dalam memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis disekitarnya pada peta?
3. Metode apa yang ibu gunakan dalam proses pembelajaran?
4. Apakah ibu menggunakan alat bantu dalam penyampaian materi?
5. Bagaimana tingkat kemampuan peserta didik dalam memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis disekitarnya pada peta?
6. Apa faktor kesulitan peserta didik dalam memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis disekitarnya pada peta.?
7. Bagaimana cara ibu dalam memberikan tugas untuk peserta didik?
8. Bagaimana respon peserta didik ketika ibu memberikan tugas?
9. Apakah tugas-tugas yang diberikan peserta didik dapat diselesaikan dengan baik dan benar?
10. Bagaimana respon peserta didik terhadap pembelajaran didalam kelas?

Jawaban :

1. Sebagian senang dan sebagian tidak
2. Siswa sulit untuk fokus dalam pembelajaran
3. Ceramah
4. Batu bata
5. Hanya beberapa yang memahami materi
6. tidak adanya alat bantu
7. memberikan tes kemudian menjawab soal
8. Hanya sedikit yg menyelesaikan tugas dan sebagian tidak bisa menyelesaikan
9. Hanya sebagian yang menyelesaikan
10. sangat baik

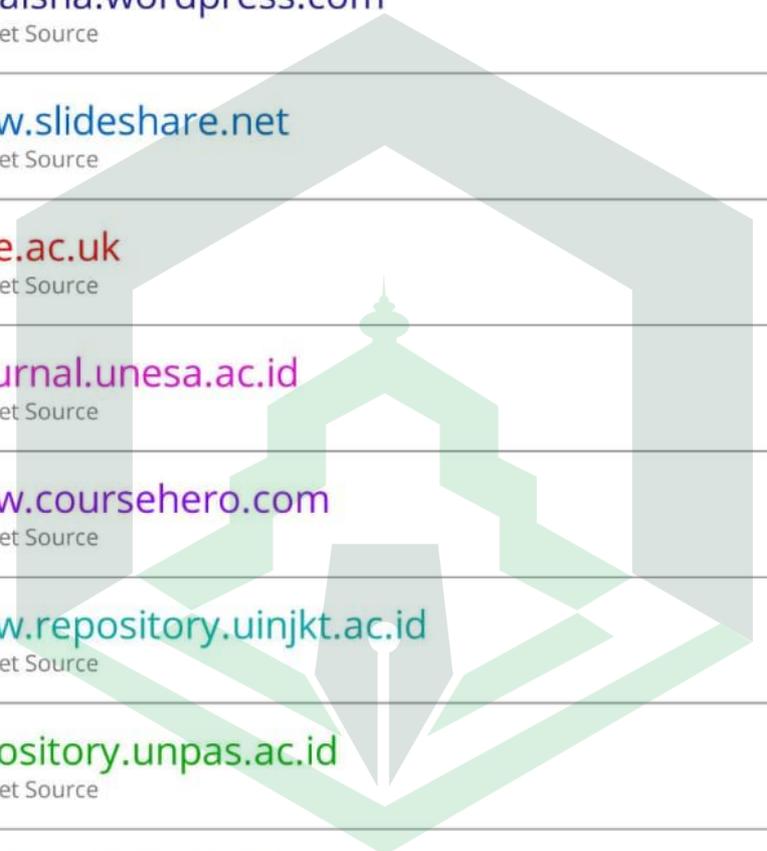
## produknurulmasiq02

### ORIGINALITY REPORT

<b>23%</b> SIMILARITY INDEX	<b>23%</b> INTERNET SOURCES	<b>4%</b> PUBLICATIONS	<b>11%</b> STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	------------------------------

### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>repository.radenintan.ac.id</b> Internet Source	<b>4%</b>
<b>2</b>	<b>eprints.umm.ac.id</b> Internet Source	<b>4%</b>
<b>3</b>	<b>mbakparsi.blogspot.com</b> Internet Source	<b>3%</b>
<b>4</b>	<b>etheses.uinmataram.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>5</b>	<b>repository.ar-raniry.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>6</b>	<b>text-id.123dok.com</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>www.coursehero.com</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>www.slideshare.net</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>9</b>	<b>pt.scribd.com</b> Internet Source	<b>1%</b>



10	<a href="http://www.idevina.com">www.idevina.com</a> Internet Source	1 %
11	<a href="http://auliaisna.wordpress.com">auliaisna.wordpress.com</a> Internet Source	1 %
12	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Internet Source	1 %
13	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet Source	1 %
14	<a href="http://ejournal.unesa.ac.id">ejournal.unesa.ac.id</a> Internet Source	1 %
15	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Internet Source	<1 %
16	<a href="http://www.repository.uinjkt.ac.id">www.repository.uinjkt.ac.id</a> Internet Source	<1 %
17	<a href="http://repository.unpas.ac.id">repository.unpas.ac.id</a> Internet Source	<1 %
18	<a href="http://repository.usd.ac.id">repository.usd.ac.id</a> Internet Source	<1 %
19	<a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet Source	<1 %
20	<a href="http://repository.wima.ac.id">repository.wima.ac.id</a> Internet Source	<1 %
21	<a href="http://ufitahir.wordpress.com">ufitahir.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %



# BUKU PEDOMAN

# MOTA

## (MOZAIK PETA)

IAIN PALOPO



SDN / MI  
KELAS IV

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT dengan rahmat dan hidayah-Nya lah sehingga penyusunan dan pembuatan media peta Kota Palopo ini dapat terselesaikan dengan baik. Media ini yang diberi nama oleh peneliti yaitu MOTA (Mozaik Peta) dimana media ini nantinya dapat membantu peserta didik dalam memahami daerah tempat tinggalnya.

Terciptanya media ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar yang baik bagi peserta didik, menjadi motivasi serta semangat dalam memahami kondisi geografis daerah tempat tinggalnya. Media ini tentunya bermanfaat bagi peserta didik dan pendidik agar nantinya dapat mempermudah menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.

Kehadiran media pembelajaran MOTA (Mozaik Peta) semoga menjadikan suatu inovasi dan mampu memperbaiki kualitas khususnya di dunia pendidikan. Pembuatan media ini tentunya masih jauh dari kata sempurna dan perlu beberapa perbaikan lagi. Oleh karena itu, diharapkan masukan dan saran agar dapat menyempurnakan media ini.

Palopo, 2021

Nurul Masiqa Wahid

IAIN PALOPO

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>BAB II IDENTITAS MEDIA</b> .....	<b>3</b>
<b>A. Judul Produk</b> .....	<b>3</b>
<b>B. Badan Penyelenggara</b> .....	<b>3</b>
<b>C. Identitas Produk</b> .....	<b>3</b>
<b>D. Kompetensi Inti</b> .....	<b>3</b>
<b>E. Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran</b> .....	<b>4</b>
<b>BAB III MATERI MEMAHAMI PETA</b> .....	<b>5</b>
<b>BAB IV CARA PEMBUATAN &amp; PENGGUNAAN MEDIA</b> .....	<b>7</b>
<b>A. Alat dan Bahan</b> .....	<b>7</b>
<b>B. Langkah-langkah Pembuatan Media MOTA</b> .....	<b>9</b>
<b>BAB V PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA</b> .....	<b>15</b>
<b>A. Spesifikasi Media</b> .....	<b>15</b>
<b>B. Petunjuk Penggunaan Media MOTA</b> .....	<b>15</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>17</b>

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pendidik memberikan materi pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada dua komponen, yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran dapat menghemat waktu untuk mempersiapkan pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Dengan bantuan media pembelajaran di tingkat sekolah dasar, seharusnya peserta didik dapat memahami materi dan informasi yang disampaikan oleh pendidik. Media alternatif yang perlu dikembangkan adalah media peta. Inovasi baru dalam penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan agar peserta didik tertarik untuk belajar. Pendidik harus mampu memberikan program baru atau konsep pembelajaran yang inovatif agar peserta didik tidak bosan dalam proses pembelajaran.

Media peta hanya berbentuk Globe dan Atlas serta memiliki keterbatasan jenis-jenis peta. Oleh karena itu untuk mengembangkan media peta ini dengan menggabungkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kondisi kelas juga dengan kurikulum, media yang sesuai dengan materi dan dapat menunjang keberlangsungan proses pembelajaran kelas serta penilaian yang seharusnya dilakukan dalam kurikulum 2013. Terutama pada pembelajaran IPS yang membutuhkan perhatian khusus untuk membangun karakter seorang siswa, calon pendidik harus mampu menyesuaikan segala instrumen pendukung agar pembelajaran IPS di SD/MI berlangsung dengan baik.

Mengacu pada permasalahan yang telah di uraikan sebelumnya, maka peneliti menemukan alternatif untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Dengan menampilkan media pembelajaran MOTA (Mozaik Peta) berbasis *Contextual Teaching and Learning*. Dimana media tersebut akan dibuat dari limbah sagu yang ada di sekitar lingkungan peserta didik yang mayoritas penduduknya adalah pengelola sagu.

Peneliti memilih sagu sebagai bahan media pembelajaran karena mata pencaharian utama warga adalah menjadi petani sagu. Kecamatan Telluwanua merupakan salah satu pusat penghasil sagu di Palopo sehingga banyak menghasilkan limbah. Olehnya itu, dilakukanlah penelitian ini sesuai dengan materi dan pendekatan yang akan digunakan oleh peneliti. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan harapan dapat membantu peserta didik memahami konsep materi dan menambah ragam produk media belajar sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami konsep materi yang disampaikan.

## BAB II

### IDENTITAS ALAT PERAGA

#### A. Judul Produk

*MOTA* (Mozaik Peta)

#### B. Badan Penyelenggara

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

#### C. Identitas Produk

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : IV/II

Materi Pokok : Daerah Tempat Tinggalku

#### D. Kompetensi Inti

KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan

dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### **E. Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran**

##### **Kompetensi Dasar**

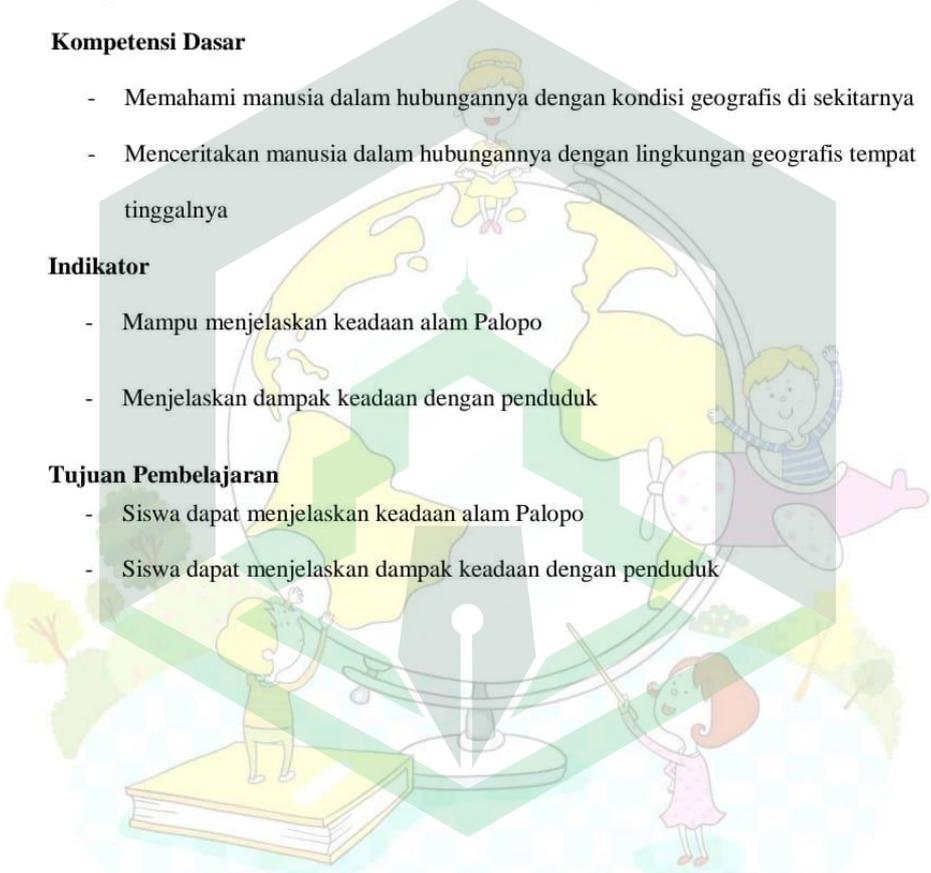
- Memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di sekitarnya
- Menceritakan manusia dalam hubungannya dengan lingkungan geografis tempat tinggalnya

##### **Indikator**

- Mampu menjelaskan keadaan alam Palopo
- Menjelaskan dampak keadaan dengan penduduk

##### **Tujuan Pembelajaran**

- Siswa dapat menjelaskan keadaan alam Palopo
- Siswa dapat menjelaskan dampak keadaan dengan penduduk



**IAIN PALOPO**

### BAB III MATERI MEMAHAMI PETA

Menapaki perjalanan panjang yang cukup melelahkan, dengan jarak tempuh sekitar 362 Km dari Kota Makassar Propinsi Sulawesi Selatan , bukanlah hal sia-sia untuk menikmati keramahan khas sebuah kota yang menampakan citranya melalui bentuk Kota Tujuh Dimensi yang terletak diujung Propinsi Sulawesi Selatan. Berbatasan dengan Kabupaten Luwu dibagian Selatan dan Utara, Kabupaten Tanah Toraja dibagian Barat dan Teluk Bone dibagian Timur.

Aroma khas pegunungan, hawa pesisir pantai dari teluk yang terbentang, serta pola kehidupan masyarakat yang beraneka ragam, merupakan kesan tersendiri dari sekian banyak catatan perjalanan panjang di Kota Idaman yang menamakan dirinya Kota Palopo.

Kota Palopo terdiri dari 9 Kecamatan yaitu Bara, Wara, Sendana, Mungkajang, Telluwanua, Wara Barat, Wara Selatan, Wara Timur dan Wara Utara. Kecamatan terpadat penduduk terletak di Kecamatan Wara dan Kecamatan dengan kepadatan terendah yaitu Kecamatan Mungkajang.

Memiliki beberapa hasil pertanian seperti Coklat/Kakao, cengkeh, kopi, kemiri dan vanili dengan hasil pertanian terbanyak yaitu coklat/kakao. Kota palopo juga kaya akan kuliner khas yang banyak di cari oleh para wisatawan maupun masyarakat kota palopo seperti kapurung, parede, lawak, Sinole, rica-rica dan masih banyak lagi.

#### **Kegiatan Ekonomi Masyarakat Berdasarkan Jenis Wilayah**

##### 1. Kondisi Fisik Dataran Tinggi

Relief lebih kasar dan tingkat kemiringan lahan lebih curam, berhawa sejuk dan udara bersih.

Kegiatan Ekonomi di Dataran Tinggi:

- a. Perkebunan
- b. Pertanian

c. Objek Wisata

d. Peternakan

2. Kondisi Fisik Dataran Rendah

Tersedia air yang cukup, iklim yang menunjang pertumbuhan tanaman, relief permukaan tanah cenderung datar, udara lebih panas.

Kegiatan Ekonomi di Dataran Rendah:

- a. Pertanian (sawah irigasi, sawah tadah hujan)
- b. Perladangan dan perkebunan
- c. Peternakan
- d. Perikanan darat

3. Kondisi Fisik Daerah Pantai/Pesisir: berbatasan dengan laut, berpasir, udara panas

Kegiatan Ekonomi di Daerah Pantai/Pesisir:

- a. Penangkapan dan pelelangan ikan
- b. Budidaya ikan air payau
- c. Usaha tambak udang
- d. Perdagangan (antarpulau maupun internasional)
- e. Objek wisata
- f. Pelabuhan laut (antarpulau maupun internasional)
- g. Pengeboran minyak lepas pantai

Penduduk yang tinggal di desa memiliki mata pencaharian yang berbeda dengan penduduk di kota. Penduduk di desa lebih banyak bermata pencaharian sebagai petani, peternak, perajin, pedagang, buruh tani dan perkebunan. Sedangkan penduduk di kota bermata pencaharian sebagai pekerja jasa (pegawai bank, konsultan, pengacara, sopir), karyawan, pedagang, dan buruh pabrik.

**BAB IV**  
**CARA PEMBUATAN MEDIA MOTA**

**A. Alat dan Bahan**

Adapun cara pembuatan media MOTA (Mozaik Peta) diperlukan alat dan bahan, diantaranya:

No	Nama Alat	Gambar	No	Nama Bahan	Gambar
1	Bor		1	Ampas Sagu	
2	Tembak Lem Lilin		2	Lem fox	
3	Cutter		3	Lem Lilin	
4	Pensil/pulpen		4	Balok Bingkai	
5	Penggaris		5	Kertas stiker	

6	Kuas		6	Tripleks	
7	Palu-palu		7	Paku	
8	Tang		8	Aplus / semen putih	
9	Gunting		9	Cet	
10	Gergaji		10	Tinner	
			11	Baut	

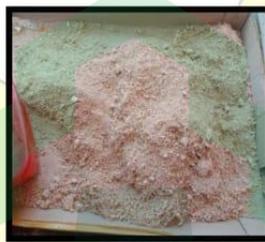
## B. Langkah-langkah Pembuatan Media MOTA (Mozaik Peta)

Adapun langkah-langkah pembuatan media MOTA (Mozaik Peta) sebagai berikut :

1. Siapkan ampas sagu yang akan dirangkai menjadi media, lalu jemur sampai benar-benar kering. (jangka waktu pengeringan  $\pm$  5 hari)



2. Setelah ampas sagu kering pisahkan antara struktur yang membutir dan berserabut.



3. Selanjutnya siapkan gabus sebagai kerangka dalam pembuatan media, yang kemudian digambar menyerupai peta yang diinginkan (penulis memilih peta Kota Palopo).



4. Tahap selanjutnya buat dua macam campuran yang akan dibuat menjadi bahan dasar kerangka media, diantaranya;

- a. Ampas sagu yang strukturnya membutir dicampur dengan lem fox (pada takaran yang disesuaikan).
- b. Ampas sagu yang strukturnya berserabut dicampur lem fox (pada takaran yang disesuaikan).



5. Lumuri permukaan gabus dengan lem fox tipis-tipis secara merata, pada bagian atas dan bawah (alas) secara bergantian. (jangka waktu pengeringan masing-masing bagian  $\pm$  4 jam).



6. kemudian saat lapisan lem fox telah kering, lumuri lagi dengan campuran ampas sagu yang strukturnya membutir secara merata, pada bagian atas dan bawah (alas) secara bergantian. (jangka waktu pengeringan  $\pm$  4 hari).



7. Setelah padat, potong sisi yang telah dicetak sesuai sketsa yang telah digambar sebelumnya. kemudian lapiasi lagi dengan campuran ampas sugu yang strukturnya berserabut agar membuat efek undakan-undakan (dataran tinggi dan rendah) pada media nantinya. (jangka waktu pengeringan  $\pm$  4 hari).



8. Setelah lapisan bawah mengering, balut kembali dengan campuran ampas sugu yang strukturnya membutir. Setelah mengering lumuri lagi dengan fox. (jangka waktu pengeringan  $\pm$  4 hari).



9. Setelah media telah nampak, potong media tersebut sesuai pembagian wilayah pada peta tersebut.



10. Setelah terpotong atau terbagi, lumuri bagian samping media dengan lem fox. agar pori-pori dari bagian yang terbuka dapat tertutupi. (jangka waktu pengeringan  $\pm$  4 jam).



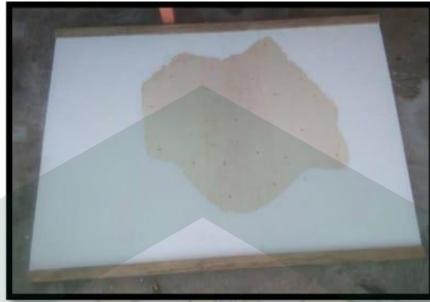
11. Langkah berikutnya siapkan tripleks sebagai landasan atau alas pada media peta nantinya, kemudian Satukan tripleks dengan masing-masing media yang telah terpotong dengan bantuan lem fox. (jangka waktu pengeringan  $\pm$  4 hari).



12. Setelah menyatu, bor bagian alas sebagai stand atau sebagai tempat menempelnya baut. Hal ini berfungsi sebagai penyangga nantinya pada saat media diposisikan secara vertikal atau berdiri. selanjutnya lumuri kembali dengan campuran ampas sagu yang strukturnya membutir.



13. Selanjutnya stel posisi alas baut dengan tripleks tempat melekatnya media, kemudian tambahkan bingkai agar lebih menarik



14. Setelah padat, lumuri Aplus yang telah dicampur lem fox pada bagian lapisan atas media, tripleks stand media, dan bingkai agar pada saat pengecatan tidak menyerap cet dan warna yang dihasilkan lebih sempurna.



15. Kemudian cat permukaan media dengan warna yang berbeda sesuai jumlah wilayah pada peta yang dibuat, beserta legenda lainnya. Dan juga bingkai pada pinggiran media dan tripleks stand pada media yang telah dibuat.



16. pada bagian finishing, buatlah ornamen tambahan seperti;
- Stiker penamaan wilayah, batas wilayah, judul, gambar, dan lainnya,
  - Serta Potongan tripleks kecil sebagai penanda warna wilayah yang sesuai dengan peta.



\*Catatan : Dalam pembuatan media ini dibutuhkan kesabaran dan ketelitian dalam tiap proses pengerjaannya agar hasilnya dapat memuaskan.

## BAB V

### PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA

#### A. Spesifikasi Media

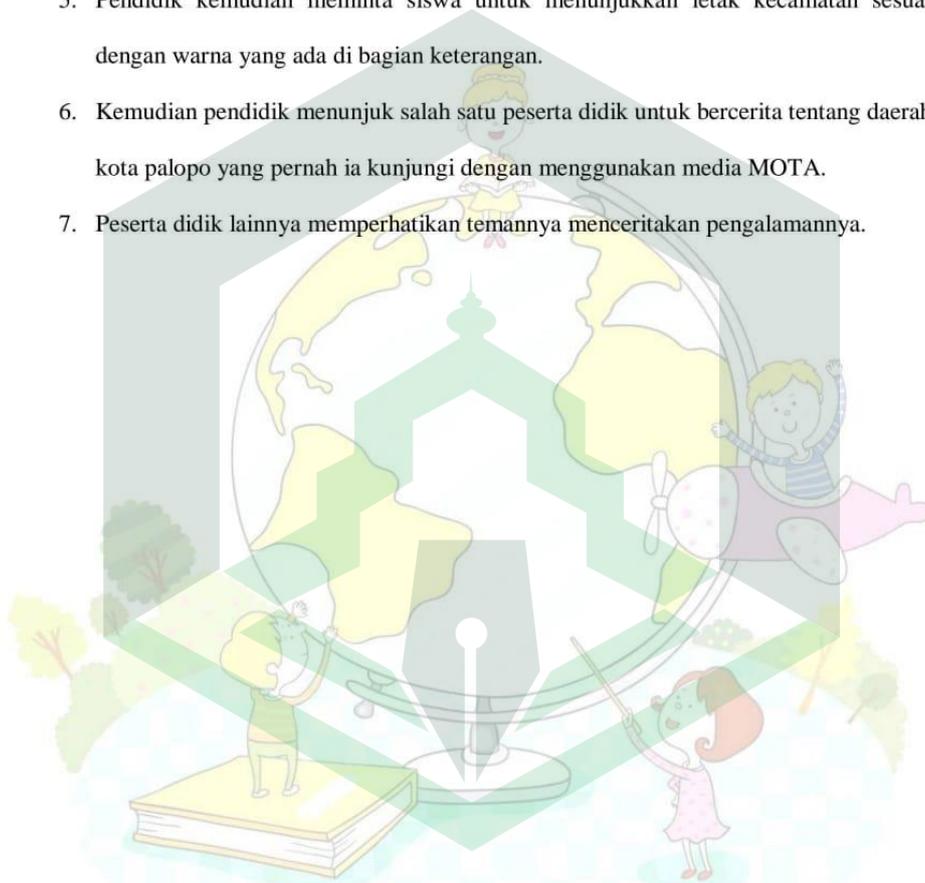
Media pembelajaran MOTA (Mozaik Peta) merupakan media yang berbentuk peta Kota Palopo. Namun yang unik dari media ini adalah bahan yang digunakan tidak biasa dan terbilang cukup unik. Media ini terbuat dari ampas/limbah sagu yang sudah tidak terpakai. Peneliti memanfaatkan limbah tersebut dan dibuat menjadi media yang unik dengan pemelihan warna-warna yang menarik di setiap bagian potongan wilayahnya terdiri dari sembilan kecamatan dan satu teluk yang mencakup semua daerah yang ada di Kota Palopo.

Pengembangan media terintegrasi *Contextual Teaching Learning* berupa media MOTA (Mozaik Peta). Konsep pembelajaran kontekstual dapat membantu pendidik mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Hal ini tentu saja terkait dengan daerah tempat tinggal peserta didik kelas IV SDN 61 Tondok Alla Jaya Kecamatan Telluwanua Kota Palopo, dimana terdapat beberapa pabrik sagu yang berada di sekitar sekolah tersebut.

#### B. Petunjuk Penggunaan Media MOTA (Mozaik Peta)

1. Pendidik menampilkan media MOTA (Mozaik Peta) di depan kelas.
2. Pendidik meminta peserta didik memperhatikan media MOTA
3. Pendidik menjelaskan media yang di tampilkan merupakan hasil dari pemanfaatan limbah sagu, ini sesuai dengan materi yang akan dibahas memahami kondisi geografis daerah tempat tinggal dengan penduduk setempat.

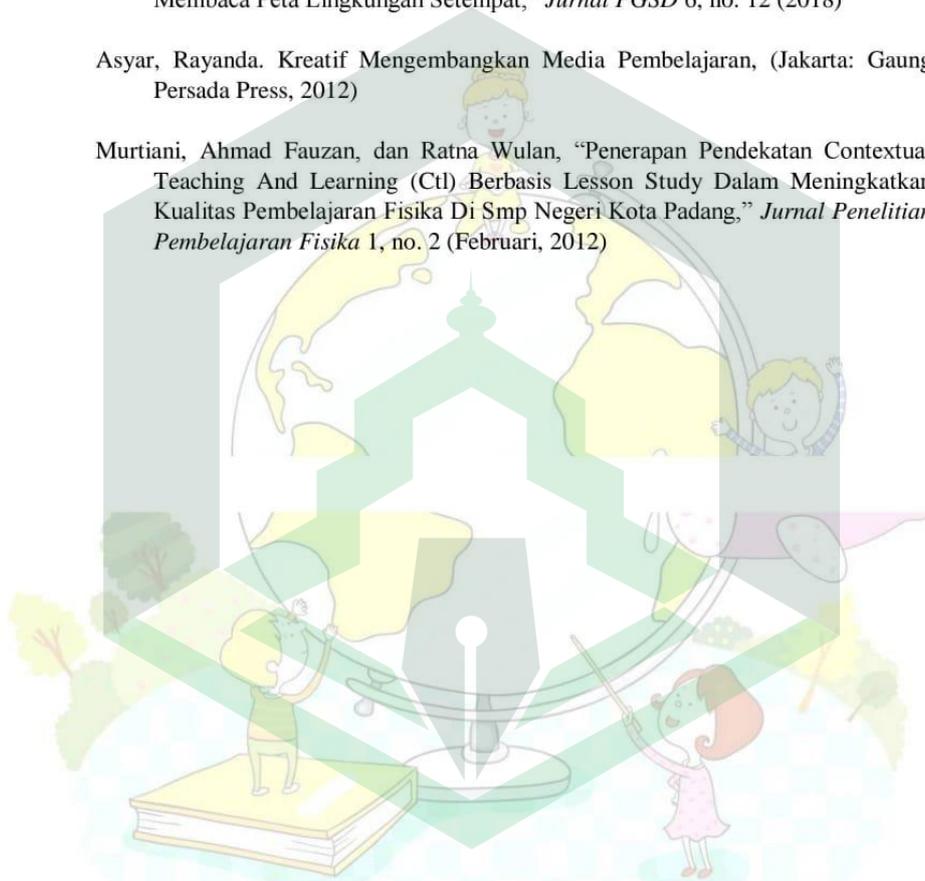
4. Setelah menjelaskan arti dari media tersebut, pendidik kemudian menjelaskan keseluruhan bagian-bagian daerah yang ada di Kota Palopo sesuai dengan kondisi geografis di tiap kecamatan.
5. Pendidik kemudian meminta siswa untuk menunjukkan letak kecamatan sesuai dengan warna yang ada di bagian keterangan.
6. Kemudian pendidik menunjuk salah satu peserta didik untuk bercerita tentang daerah kota palopo yang pernah ia kunjungi dengan menggunakan media MOTA.
7. Peserta didik lainnya memperhatikan temannya menceritakan pengalamannya.



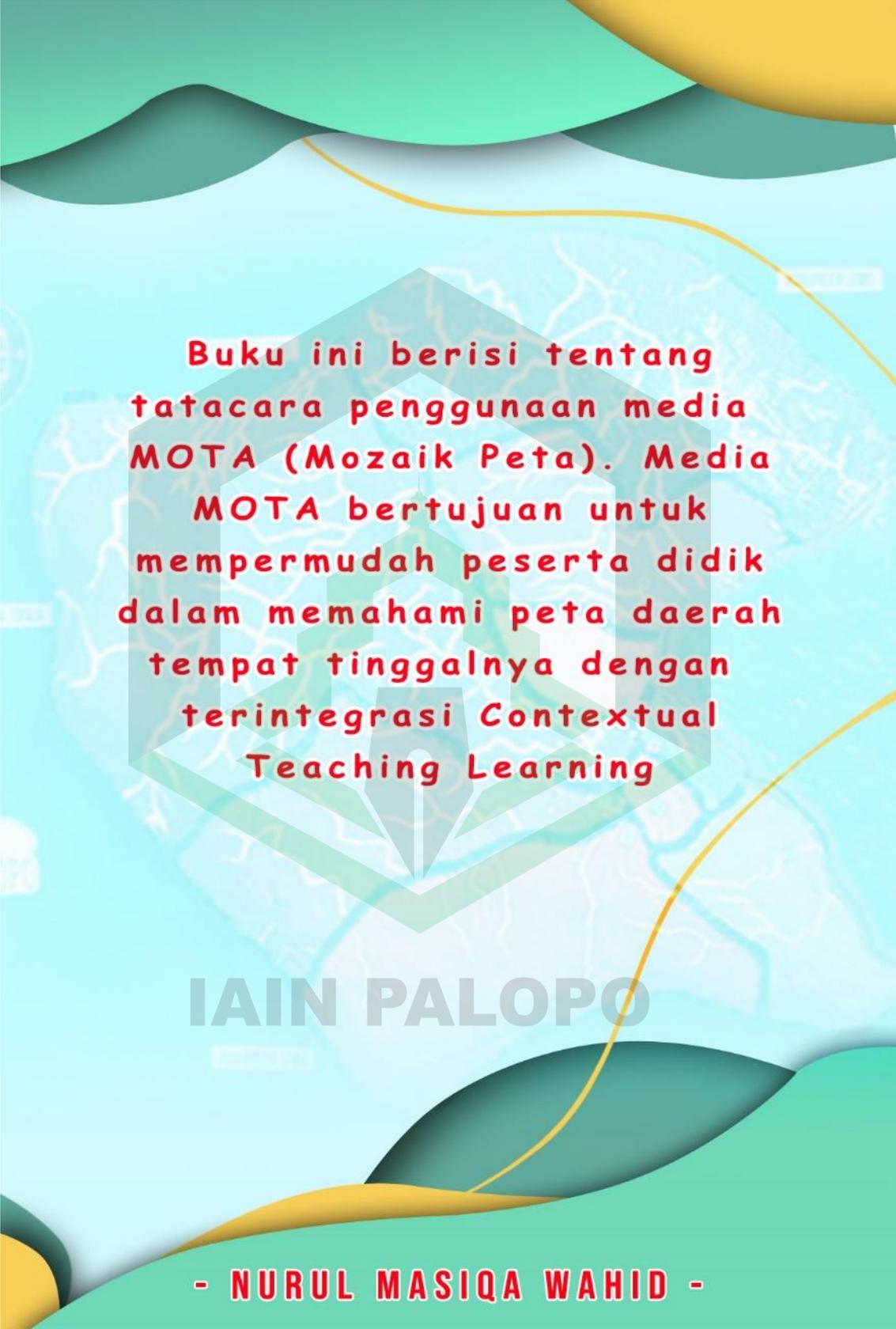
## IAIN PALOPO

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Elektromagnetik", *Jurnal Akademik @Elektro* 5, no. 1 (Maret 2010)
- Anugrahini, Rizki. "Pengembangan Media Peta Puzzle Pada Materi Ips Materi Membaca Peta Lingkungan Setempat," *Jurnal PGSD* 6, no. 12 (2018)
- Asyar, Rayanda. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2012)
- Murtiani, Ahmad Fauzan, dan Ratna Wulan, "Penerapan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (Ctl) Berbasis Lesson Study Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Fisika Di Smp Negeri Kota Padang," *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 1, no. 2 (Februari, 2012)



# IAIN PALOPO

The book cover features a light blue background with a faint map of a region. The map shows various geographical features like rivers and roads. Overlaid on the map are several decorative elements: a large, semi-transparent green diamond shape in the center, a yellow curved line that starts from the top right and curves towards the bottom left, and stylized green and yellow hills at the top and bottom edges. The text is centered within the green diamond.

**Buku ini berisi tentang  
tatacara penggunaan media  
MOTA (Mozaik Peta). Media  
MOTA bertujuan untuk  
mempermudah peserta didik  
dalam memahami peta daerah  
tempat tinggalnya dengan  
terintegrasi Contextual  
Teaching Learning**

**IAIN PALOPO**

**- NURUL MASIQA WAHID -**

## RIWAYAT HIPUD



**Nurul Masiqa Wahid**, lahir di Palopo pada tanggal 21 Maret 1998. Penulis merupakan anak kedua dari empat bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama Abdul Wahid dan ibunda Rosdiana. Saat ini, penulis bertempat tinggal di Jl. Dr. Ratulangi Kel. Balandai Kec. Bara Kota Palopo.

Pendidikan dasar penulis diselesaikan pada tahun 2010 di SDN 5 Salamae Palopo. Kemudian, di tahun yang sama menempuh pendidikan di SMP 2 Palopo hingga tahun 2013. Pada saat menempuh pendidikan di SMP, penulis menjadi anggota OSIS dan aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler Pramuka. Pada tahun 2013 melanjutkan pendidikan di SMK 1 Palopo mengambil jurusan Administrasi Perkantoran. Setelah lulus SMK di tahun 2016, penulis melanjutkan pendidikan di bidang yang ditekuni, yaitu di prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.

IAIN PALOPO