

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengembangan potensi pebelajar dapat dilakukan melalui proses pembelajaran. Untuk mencapai pembelajaran yang dinamis dan terarah maka diperlukan adanya landasan dalam berpikir dan berpijak dalam pembelajaran.¹ Proses pembelajaran harus dilaksanakan dengan baik, efektif, terukur dan berproses. Oleh karena itu, pembelajaran harus dilaksanakan secara optimal sehingga menghasilkan output yang berkualitas. Optimalisasi dapat diwujudkan dengan adanya inovasi dalam pembelajaran. Dapat dilakukan melalui inovasi dari aspek model pembelajaran, strategi yang digunakan, metode ataupun media pembelajarannya. Dalam hal ini, guru harus mampu merancang pembelajaran dengan baik agar dapat mengarahkan siswa dalam mencapai kompetensi. Salah satu usaha yang dapat dilakukan yaitu dengan memberikan inovasi baru terhadap proses pembelajarannya.

Dalam pembelajaran perlu diadakan suatu inovasi tentunya dengan strategi dan metode yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Dan tak kalah pentingnya, guru harus mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan pada saat proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik dalam proses belajar dan mengajar.² Media pembelajaran yang dirancang dengan sempurna akan dapat membantu siswa dalam memahami materi. Selain itu, dapat mendorong minat siswa dalam belajar.

Pada era pembelajaran sekarang ini, hadirnya media pembelajaran merupakan suatu keharusan. Para pengembang pembelajaran menyadari bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika memanfaatkan media pembelajaran.

¹ Akhiruddin, dkk, *Belajar dan Pembelajaran*, (Makassar: CV Cahaya Bintang Cemerlang, 2019), hal. 12-14

² Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Misykat*, Vol. 03, No. 01, Juni 2018, 173

pengembangan media pembelajaran tentunya membutuhkan kreativitas yang tinggi dari pengembangnya. Selain itu, juga diperlukan kemampuan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pendidik dan karakteristik peserta didik.

Berbicara mengenai media pembelajaran, terdapat tiga macam media yaitu: Pertama, media yang mempunyai unsur suara atau hanya bisa didengar yang disebut dengan media auditif. Kedua, media yang hanya dapat dilihat saja yang biasa disebut dengan media visual. Ketiga, media yang mengandung unsur suara dan adanya unsur gambar yang dapat dilihat atau yang biasa disebut dengan media audio visual.³ Dengan adanya berbagai jenis media pembelajaran, maka pendidik dapat membuat media pembelajaran baru agar tidak monoton menggunakan satu media saja. Karena penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dapat merangsang siswa dalam belajar.

Berdasarkan pengamatan peneliti di lembaga sekolah dasar tepatnya di SDN 1 Kedungadem Bojonegoro. Pada proses pembelajaran PAI menggunakan LKS per semesternya. Masih jarang sekolah dasar di daerah Kedungadem yang menggunakan buku paket dalam pembelajarannya, dikarenakan jumlahnya terbatas sehingga tidak dibagikan kepada semua siswa. LKS yang digunakan dalam proses pembelajaran PAI menurut peneliti kurang menarik karena hanya bertinta hitam putih tanpa ada warna-warna yang kurang bisa menarik perhatian ataupun antusias siswa dalam membaca sehingga menjadikan minat siswa dalam belajar sangat kurang. Selain itu, kertas yang digunakan pada LKS tergolong tipis sehingga mudah robek dan kusut. Hal tersebut ditemukan pada LKS peserta didik setelah pembagian LKS sekitar 2 minggu. Guru PAI SDN 1 Kedungadem juga menyatakan bahwa terdapat beberapa peserta didik yang kehilangan LKS disemester satu sehingga mereka kebingungan ketika akan diadakan ujian akhir semester. Karena yang nantinya akan diujikan diakhir semester bukan hanya materi pelajaran semester dua, akan tetapi juga materi disemester satu.

³Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri, 2012), 118

Dalam proses pembelajaran terdapat banyak metode dan media yang dapat digunakan. Salah satunya yang tak asing lagi bagi pendidik yaitu membuat sebuah rangkuman materi, hal tersebut tidak hanya dilakukan oleh pendidik saja akan tetapi biasanya juga ditugaskan kepada siswa. Berdasarkan wawancara Guru PAI SDN 1 Kedungadem, pada pembelajaran PAI juga menerapkan pembuatan rangkuman setelah materi diajarkan ataupun sebelum materi diajarkan dengan tujuan agar siswa membaca materi yang akan dibahas nantinya. Dalam pembuatan rangkuman yang dibuat oleh guru biasanya diketik pada *microsoft word* bertinta hitam putih dan dicetak selanjutnya dibagikan kepada siswa dalam bentuk lembaran. Sedangkan rangkuman yang dibuat oleh siswa ditulis tangan dengan bolpoin. Akan tetapi rangkuman-rangkuman tersebut setelah materi yang diajarkan selesai dan beranjak pada materi selanjutnya rangkuman yang diberikan oleh guru, ditemukan kebanyakan siswa ada yang robek atau bahkan hilang karena hanya dalam bentuk lembaran. Akhirnya rangkuman yang telah dibuat akan menjadi tak terbaca dan sisa-sisa padahal seharusnya dapat dimanfaatkan untuk belajar apalagi menjelang ujian akhir semester. Jadi diperlukan adanya inovasi baru pada media pembelajaran yang berupa rangkuman PAI (RAPAI) sehingga dapat dimanfaatkan siswa untuk belajar. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dibutuhkan solusi agar dapat menambah semangat siswa untuk belajar.

Rangkuman PAI merupakan hasil merangkai atau menyatukan pokok-pokok pembicaraan atau tulisan yang terpecah dalam bentuk pokok-pokoknya saja yang disusun berdasarkan buku pelajaran PAI.⁴ Rangkuman PAI didesain lebih menarik dengan terdapat gambar-gambar berwarna di dalamnya seperti gambar kartun dan bagan materi. Dimana materi yang ada di dalamnya berisi poin-poin dari materi pelajaran yang sudah diajarkan oleh guru, yang disusun berdasarkan buku paket dan LKS PAI, sehingga RAPAI tampil berbeda dengan LKS. Dengan rangkuman-rangkuman materi yang sudah dibuat per babnya maka dapat dijadikan satu menjadi buku rangkuman PAI selama satu semester

⁴ Dalman, *Ketrampilan Menulis*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), 205

ganjil sehingga tidak terpisah-pisah dan memudahkan siswa untuk belajar. Berdasarkan wawancara peneliti pada Guru PAI SDN 1 kedungadem, peneliti menggunakan kelas IV karena termasuk kelas tengah dan siswanya tergolong bandel dan malas dalam mengerjakan tugas PAI.

Buku rangkuman PAI ini dirancang agar dapat membantu dan mempermudah siswa dalam belajar serta dapat menggugah minat belajar siswa. Melihat objek penelitian ini adalah siswa sekolah dasar maka pengembangan media berbasis buku rangkuman PAI dirasa sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD yang masih suka dengan pembelajaran berbasis buku bergambar. Dimana didalamnya terdapat gambar-gambar, sehingga dapat menarik minat siswa untuk membaca materi pelajaran, sekaligus dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap buku yang dimiliki. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan media melalui penelitian yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran berbasis buku rangkuman PAI (RAPAI) dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SDN 1 Kedungadem Bojonegoro”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis buku RAPAI (Rangkuman PAI) dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Kedungadem Bojonegoro ?
2. Bagaimana hasil dari penggunaan media pembelajaran berbasis buku RAPAI (Rangkuman PAI) dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Kedungadem Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan media pembelajaran berbasis buku Rangkuman PAI (RAPAI) dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Kedungadem Bojonegoro

2. Untuk mendeskripsikan hasil dari penggunaan media pembelajaran berbasis buk Rangkuman PAI (RAPAI) dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Kedungadem Bojonegoro

D. Spesifikasi Produk Yang diKembangkan

Spesifikasi produk yang nanti akan dihasilkan adalah sebagai berikut :

1. Media yang dihasilkan pada penelitian ini berupa media cetak yaitu buku rangkuman PAI (RAPAI) kelas IV SD semester ganjil
2. Warna yang digunakan pada media buku RAPAI cenderung cerah sehingga dapat menarik minat baca siswa.
3. Font yang digunakan pada media buku RAPAI disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar yang mudah untuk dibaca.
4. Buku RAPAI menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh siswa
5. Menggunakan gambar-gambar seperti gambar kartun ssehingga tidak monoton dengan teks saja.

E. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Secara Teoritis
 - Dapat menambah wawasan tentang pengembangan media pembelajaran dan bisa dijadikan referensi dan landasan dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih kreatif, variatif, dan inovatif sehingga dapat berdampak positif dalam pembelajaran.
2. Secara Praktis
 - Bagi peneliti : dapat menambah pengetahuan dan pengalaman mengenai pengembangan media pembelajaran, dalam penelitian buku RAPAI.
 - Bagi peserta didik : dapat digunakan sebagai buku penunjang dan dapat membantu siswa dalam proses belajar, dengan desain pembelajaran yang lebih menarik dan mudah pahami, sehingga dapat membangkitkan minat belajar peserta didik.

- Bagi Guru: Membantu guru dalam menyajikan materi pelajaran dan dalam menciptakan pembelajaran di kelas lebih menarik sehingga siswa lebih aktif saat pembelajaran berlangsung.

F. Batasan Pengembangan

Batasan permasalahan pada penelitian ini agar lebih terarah dan sesuai dengan tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis buku RAPAI (Rangkuman PAI) untuk jenjang sekolah dasar
2. Objek pengembananagan media pembelajaran berbasis buku RaPAI ini hanya terbatas pada siswa kelas IV SDN 1 Kedungadem Bojonegoro.
3. Materi PAI yang disajikan pada media pembelajaran berbasis buku RAPAI ini adalah materi pada semester ganjil yang berjumlah 5 bab.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk. Penelitian ini terdapat langka-langkah yang harus diikuti sesuai siklus. pada penelitian pengembangan terdapat beberapa model yang ditawarkan, dimana pada setiap model pengembangan memiliki tahapan-tahapan dan syara-syarat tertentu untuk menghasilkan media yang berkualitas.⁵

2. Media pembelajaran

Media adalah suatu alat yang digunakan untuk merangsang pikiran dan perasaan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Dengan adanya media dan metode yang sesuai akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan gairah siswa dalam belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.⁶

3. Buku Rangkuman

Buku adalah lembaran kertas yang sudah berjilid. Rangkuman merupakan hasil kegiatan merangkum. Rangkuman diartikan hasil dari

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2015), 35

⁶ M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 11

mengumpulkan dan menyatukan pokok-pokok pembicaraan yang terpecah dengan hanya pokok-pokoknya saja.⁷

4. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah usaha untuk mendidik peserta didik agar dapat memahami ajaran islam secara menyeluruh, sehingga dapat mengamalkan apa yang sudah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari dan menjadikannya sebagai pedoman hidup.⁸ Pada sekolah umum mata pelajaran PAI mencakup materi tentang Al-Qur'an dan Al-Hadis, keimanan, akhlak, fiqh/ibadah, dan sejarah islam.

5. Minat belajar

Minat merupakan suatu kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.⁹ Seorang pendidik harus berusaha membangkitkan minat siswa dalam menguasai materi pelajaran dengan cara melihat kendala yang dialami siswa dan membuat suatu variasi baru dalam pembelajaran sehingga dapat membuat siswa lebih semangat dalam proses belajar.

⁷ Dalman, *Ketrampilan Menulis*, 205

⁸ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran PAI* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 12

⁹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), 57