

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengembangan

a. Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah proses yang dipakai dalam mengembangkan produk pendidikan. Selain itu juga digunakan dalam memvalidasi suatu produk. Dalam penelitian dan pengembangan atau *research and development* (RnD) terdapat suatu alur yang harus dilalui. Penelitian dan pengembangan merupakan model pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk pembelajaran yang efektif, efisien dan berkualitas. Terdapat beberapa istilah mengenai penyebutan penelitian dan pengembangan seperti *Research and Development/R&D*, *design and development research* (perancangan dan penelitian pengembangan), 4D dan ADDIE.¹

Penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang mengembangkan suatu produk yang dirancang sesuai dengan kebutuhan objek serta melalui tahap pengawasan dan penilaian untuk menjamin kualitas produk.²

b. Ruang lingkup Penelitian dan Pengembangan

Adapun ruang lingkup penelitian dan pengembangan menurut Richey dan Kelin adalah sebagai berikut:

- 1) "*The study of the process and impact of specific design and development effort*". Maksudnya penelitian tentang proses dan dampak dari perencanaan produk dan upaya pengembangannya.
- 2) "*The study of the design Maksudnya and development process as whole, or of particular process component*". Maksudnya pembelajaran tentang proses desain dan pengembangan secara keseluruhan, atau komponen proses tertentu.

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2015), 28

² *Ibid.*, 30

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian dan pengembangan memiliki beberapa tingkatan, yaitu : Pertama, melakukan penelitian tanpa adanya pengujian. Kedua, menguji tanpa adanya penelitian. Ketiga, adanya proses penelitian dan pengujian dari sebuah produk yang ada. Keempat, melakukan penelitian dan menguji untuk membuat produk baru. ³

c. Model pengembangan

Berikut beberapa model pengembangan yang dapat digunakan untuk penelitian dan pengembangan.

1) Model pengembangan Borg dan Gall

Berikut 10 langkah pengembangan model Borg dan Gall adalah

- Penelitian dan pengumpulan informasi
- Tahap Perencanaan
- Mengembangkan bentuk pendahuluan produk
- Uji lapangan pendahuluan (terbatas)
- Revisi hasil uji lapangan pendahuluan
- Uji lapangan utama
- Revisi uji lapangan utama
- Uji lapangan operasional
- Revisi uji lapangan operasional
- Penyebaran dan implementasi ⁴

2) Model *decide, design, develop, evaluate*(DDD-E)

Adapun langkah-langkah model pengembangan DDD-E yaitu:

- *Decide* yaitu, menentukan tujuan dan materi
- *Design* yaitu membuat susunan program
- *Develop* yaitu membuat dan memproduksi media
- *Evaluate* yaitu menilai pada setiap tahapan sebelumnya yaitu desain dan pengembangan

3) Model Dick dan Carey

³ Ibid.,31-32

⁴ Made Tegeh, dkk, *Model Penelitian Pengembangan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), 7-14

Model pengembangan Dick dan Carey memiliki 10 tahapan yang dilakukan yaitu:

- Analisis kebutuhan
- Analisis pembelajaran
- Analisis pebelajar dan konteksnya
- Membuat tujuan untuk kerja
- Mengembangkan instrumen untuk penilaian
- Mengembangkan dan memilih bahan materi pembelajaran
- Mengembangkan strategi pembelajaran
- Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif
- Melakukan revisi pembelajaran
- Merancang dan melaksanakan evaluasi sumatif.⁵

4) Model ADDIE

Model ADDIE kepanjangan dari *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Adapun penjelasan lima langkah tersebut yaitu:

<i>Analyze</i>	<i>Design</i>	<i>Development</i>	<i>Implementation</i>	<i>Evaluation</i>
<i>“Identify the probable causes for a performance gap”</i>	<i>“Verify the desired performances and appropriate testing methods”</i>	<i>“Generate and validate the learning resources”</i>	<i>“Prepare the learning environment and engage the students”</i>	<i>“Assess the quality of the instructional products and processes, both before and after implementation”</i> . ⁶

a) *Analyze* (Analisis)

Pada tahap ini merupakan proses identifikasi kemungkinan penyebab pada kesenjangan kinerja. Kegiatan utama adalah melakukan

⁵ Ibid.,15-38

⁶ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, (New York :Springer Science & Business Media, LLC. 2009.), 3

analisis untuk pengembangan media baru dan melakukan analisis kelayakan media yang berdasarkan ketentuan-ketentuan dalam pengembangan. Pengembangan media pembelajaran baru diawali oleh adanya suatu problem/masalah dalam media pembelajaran yang sudah digunakan.

b) *Design* (Desain)

Pada tahap ini yakni verifikasi kinerja yang diinginkan dan sesuai metode pengujian. Dalam merancang media pembelajaran, tahapan ini seperti halnya merancang rencana pelaksanaan pembelajaran, jadi harus tersusun secara sistematis, mulai dari menentukan tujuan pembelajaran, mempersiapkan materi yang disajikan, merancang kegiatan belajar mengajar, membuat alat evaluasi dan lain-lain. Jadi rancangan media pembelajaran pada tahap ini masih bersifat konseptual yang nantinya akan mendasari proses selanjutnya yaitu pengembangan.

c) *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga yaitu pengembangan yakni menghasilkan dan memvalidasi pembelajaran. *Development* disini berarti jika produk yang sebelumnya sudah dirancang siap untuk diterapkan pada user(pengguna), namun sebelumnya pada tahap pengembangan ini juga dilakukan validasi media berdasarkan penilaian dari para pakar.

d) *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini yakni menyiapkan lingkungan belajar dan melibatkan siswa. Media yang sudah siap dan di validasi maka diterapkan pada proses pembelajaran. Tentunya sesuai dengan rancangan yang sudah dikonsept sebelumnya, sehingga dapat diterapkan pada kondisi yang sebenarnya yaitu dikelas dan diterapkan pada siswa. Materi disampaikan sesuai dengan media baru yang dikembangkan.

e) *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap kelima yakni menilai produk yang sudah dikembangkan, dilihat dari proses yang sudah dilalui sebelum dan sesudah penggunaan media baru. Proses mengevaluasi produk yang telah dikembangkan disebut dengan evaluasi. Tujuan dari evaluasi adalah untuk menilai dan mengukur

kualitas proses pengembangan dan hasil pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan produk baru.⁷

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara bahasa media berarti perantara. AECT (*Assosiation for education and communication technology*) mendefinisikan media sebagai penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association* (NEA) mengartikan media sebagai benda yang dapat dimanupulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program intruksional. Jadi dapat dapat disimpulkan pengertian media merupakan sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka dalam belajar.”⁸

Dalam buku Cecep Kustandi, Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dan lingkungannya. Sedangkan Raharjo mengatakan media adalah suatu wadah dari pesan yang menjadi penghubung antara sumber media dan diteruskan kepada penerima pesan. Materi yang diterima adalah pesan intruksional, sedangkan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar.⁹

d. Urgensi Penggunaan Media

Pada dasarnya proses belajar mengajar adalah proses stimulus dan respon tentunya melibatkan adanya komunikasi. Dalam komunikasi kemungkinan besar terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tidak berjalan maksimal. Misalnya dikarenakan cenderung pada verbalisme, kesiapan siswa, kurangnya motivasi, minat dan lain-lain. Untuk mengatasi

⁷ Endang Mulyatiningsih, *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*, (Yogyakarta: UNY Press, 2011), 185

⁸ M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 11

⁹Cecep Kustandi, dkk. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), 126.

kendala tersebut yaitu salah satunya dengan penggunaan media dalam proses belajar. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai nilai praktis yaitu:

- 1) Dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa
- 2) Dapat mengatasi ruang kelas.
- 3) Dapat menumbuhkan interaksi antara siswa dengan lingkungannya.
- 4) Dapat menghasilkan keseragaman pengamatan.
- 5) Dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik.
- 6) Dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar
- 7) Dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru
- 8) Dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkrit sampai pada yang abstrak.¹⁰

Karakteristik setiap peserta didik berbeda, ada yang aktif dalam pembelajaran dan ada pula yang pasif, dalam hal ini media berfungsi untuk menimbulkan kegairahan dalam belajar, memunculkan interaksi antara siswa dengan guru ataupun lingkungannya dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan minat dan kemampuannya.

e. Pemilihan Media

Dalam pemilihan media pembelajaran perlu memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- 1) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Kemudahan memperoleh media
- 3) Tersedianya waktu untuk menggunakan media
- 4) Adanya dukungan terhadap isi bahan ajar
- 5) Ketrampilan guru dalam menggunakan media
- 6) Sesuai dengan taraf berpikir dan karakteristik siswa

Selain itu, terdapat prinsip-prinsip psikologis yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu sebagai berikut:

- 1) Tujuan pembelajaran

¹⁰ M. Basyiruddin Usman, 13-15

- 2) Motivasi/dorongan
- 3) Adanya persiapan sebelum belajar
- 4) Organisasi isi
- 5) Partisipasi
- 6) Adanya umpan balik
- 7) Perbedaan karakteristik setiap individu
- 8) Emosi
- 9) Unsur penguatan
- 10) Latihan dan ulangan
- 11) Pengimplementasian media.¹¹

Berdasarkan kriteria dan prinsip-prinsip pemilihan media di atas, pendidik dapat mempertimbangkan sebelas aspek di atas agar media yang dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip psikologis, sehingga dapat membantu mempermudah tugas-tugasnya sebagai pengajar. Jadi media memang bukan suatu keharusan tetapi sebagai pelengkap, jika dipandang perlu untuk mempertinggi kualitas belajar mengajar. Adapun peranan media dalam pengajaran yaitu sebagai alat untuk memeperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran, alat untuk mengangkat suatu persoalan untuk dikaji dan dipecahkan oleh siswa serta sebagai sumber belajar.¹²

f. Klasifikasi media

Menurut Heinich dan kawan-kawan mengemukakan klasifikasi media yang digunakan untuk aktivitas pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Media cetak/teks

Media cetak merupakan salah satu jenis media yang sudah tidak asing bagi kita khususnya digunakan pada kegiatan pembelajaran. Media cetak juga merupakan media yang tergolong murah dan memiliki karakteristik penggunaan yang sangat mudah dan fleksibel. Ada banyak variasi media

¹¹ Moh. Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori Dan Praktik Ditingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2015), 306-308

¹² Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sina Baru Algesindo, 2010), 5-6

cetak antara lain buku, brosur, pamflet, dan lain sebagainya. Dapat dilihat ketika disekolah tentunya menggunakan buku dalam pembelajaran dan siswa dapat menggunakan media cetak berupa buku yang memuat teks didalamnya tanpa menggunakan alat bantu dan bisa dipelajari kapan saja, dan dimana saja. Selain berupa teks, media cetak juga memuat bentuk informasi dan pengetahuan lain, seperti gambar, bagan, diagram, grafik, poster, dan kartun.

Media teks juga termasuk pada media visual. Media visual menyajikan hubungan antara isi materi dengan dunia nyata. Media visual dapat mempermudah pemahaman dan memperkuat ingatan Sehingga media berbasis visual memiliki peran yang penting dalam proses belajar. Contoh bentuk visual seperti gambar representasi yaitu gambar lukisan foto, diagram yang melukiskan hubungan antar konsep dan struktur materi. Selain itu, grafik seperti tabel, grafik, bagan, komik, poster, kartun.¹³ Dalam proses visualisasi perlu diperhatikan prinsip-prinsip desain tertentu antara lain sebagai berikut:

a) Kesederhanaan

Kesederhanaan mengacu pada komponen-komponen yang terkandung dalam suatu visual. Menurut Sudjana kesederhanaan pada media pembelajaran dapat dilihat tampilan gambar dari segi ukurannya yang cukup besar dan rincian pokok materi yang jelas.

b) Keterpaduan

Keterpaduan yang dimaksud adalah adanya suatu hubungan anatara unsur-unsur visual ketika diamati akan terlihat berfungsi bersama-sama.

c) Penekanan

Penekanan disini dimaksudkan untuk menarik perhatian siswa sehingga visualisasi yang disajikan perlu adanya penekanan pada salah satu unsur. Seperti pada penekanan ukuran, warna, atau pada aspek penting yang perlu diberikan penekanan.

¹³ Ibid., 89

d) Garis

Garis merupakan himpunan dari titik-titik yang berkesinambungan. Yakni menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian siswa untuk mempelajari suatu urutan-urutan pada aspek yang dibahas.

e) Keseimbangan

Keseimbangan yang dimaksud adalah memberikan kesan dinamis tidak hanya keseluruhannya simetris sehingga harus ada keseimbangan antar keduanya. Namun dalam proses pengembangannya memerlukan imajinasi dan percobaan dari perancang visual.

f) Tekstur

Tekstur adalah unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus. Tekstur dapat digunakan untuk menekankan suatu unsur seperti warna.

g) Bentuk

Bentuk yang terlihat aneh dan asing dapat membangkitkan minat dan perhatian.

h) Warna.

Warna merupakan unsur visual yang penting, perlu diperhatikan dalam penggunaannya agar diperoleh hasil yang tepat dan sesuai. Ada tiga hal yang harus di pertimbangkan ketika menggunakan warna yaitu pemilihan warna, dan intensitas atau kekuatan warna untuk memberikan dampak yang diinginkan dan tingkat ketebalan dan ketipisan warna.¹⁴

2. Media grafis dan media pameran/display

Media grafis berfungsi sebagai sarana informasi dengan tujuan untuk memperjelas materi yang disajikan dan menarik perhatian pengguna. Contoh media grafis seperti bagan, poster dll. Sedangkan pameran seperti media realia, hingga benda tiruan.

3. Media audio

¹⁴ Moh. Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori Dan Praktik Ditingkat Pendidikan Dasar*, 313-314

Media audio merupakan jenis media yang melibatkan pendengaran dalam pencarian informasi. Meskipun jenis media ini dapat digunakan untuk menyampaikan hampir semua jenis informasi dan pengetahuan, akan tetapi terdapat beberapa ahli beranggapan bahwa media audio lebih tepat digunakan dalam pembelajaran bahasa dan juga seni. Misalnya belajar cara pengucapan bahasa asing, sehingga akan lebih efektif jika menggunakan media audio karena dapat mendengar pengucapannya secara langsung.

4. Media gambar bergerak

Media gambar bergerak merupakan jenis media yang mampu menayangkan gambar bergerak dan dapat pula menghadirkan unsur suara.. Jadi media gambar bergerak secara tidak langsung dapat menampilkan informasi atau pengetahuan dalam bentuk tayangan seperti nyata. Contoh media ini yaitu film dan video.

5. Multimedia

Multimedia merupakan hasil dari kemajuan teknologi digital. Multimedia mampu memberikan banyak pengalaman belajar bagi penggunanya. Contoh tampilan yang didapat dari multimedia antaranya animasi, video, grafis, teks dan audio. Dengan kelebihan yang dimiliki multimedia maka siswa dapat mempelajari berbagai informasi dan pengetahuan secara menyeluruh.

6. Media berbasis web atau internet

Tentunya dalam media berbasis web memerlukan adanya perangkat komputer. Perangkat komputer tidak hanya berfungsi sebagai penyimpan data, tetapi juga menjadi sarana komunikasi. Selain itu, media berbasis web dapat digunakan untuk mencari dan menemukan berbagai informasi dan pengetahuan yang diinginkan dari berbagai situs jaringan atau website yang ada. Hal tersebut bisa dicari pada beberapa mesin pencari seperti google, explore, mozilla dan lain-lain. Sehingga kita dapat mengembangkan isi atau materi pelajaran dari berbagai web yang tersedia. Yang perlu diperhatikan

dalam menggunakan situs web adalah kesesuaian isi materi dengan informasi dan pengetahuan yang diperlukan oleh pengguna.¹⁵

3. Buku Rangkuman

a. Pengertian Buku Rangkuman

Buku adalah selembaran kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Rangkuman merupakan hasil kegiatan merangkum. Rangkuman dapat diartikan sebagai hasil merangkai atau menyatukan pokok-pokok pembicaraan atau tulisan yang terpecah dalam bentuk pokok-pokoknya saja. Rangkuman sering juga disebut juga ringkasan, yaitu bentuk ringkas dari suatu uraian atau pembicaraan, pada tulisan jenis rangkuman, urutan isi bagian demi bagian, dan sudut pandang pengarang tetap diperhatikan dan dipertahankan.¹⁶ Rangkuman adalah suatu hasil dari kegiatan meringkas suatu uraian yang lebih singkat dengan perbandingan secara proposional antara bagian yang dirangkum dengan rangkumannya. Menurut Tim Newfield, rangkuman atau ringkasan adalah suatu pembatasan mengungkapkan ide utama sebuah teks asli.¹⁷

Zakiah Dradjat menyatakan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar dapat memahami kandungan Islam secara menyeluruh, dan dapat mengamalkan ajarannya dalam kehidupan serta menjadikannya sebagai pedoman hidup.¹⁸ Mata pelajaran PAI di dalamnya mencakup Al-Qur'an Hadis, aqidah akhlak, fiqh, dan sejarah kebudayaan Islam. Selain itu, ruang lingkup PAI mencakup perwujudan adanya hubungan manusia dengan dirinya sendiri, *hablu minnallah*, *hablu minnannas* dan *hablu minnalam*. Jadi buku rangkuman PAI merupakan buku yang berisi tulisan-tulisan secara singkat dari mata pelajaran PAI mencakup Al-Qur'an dan Al-Hadis, keimanan, akhlak, fiqh/ibadah, dan sejarah yang memiliki nilai keindahan dalam penulisannya. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa rangkuman PAI adalah sebuah tulisan hasil

¹⁵ Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi Dalam pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2017), 18-22

¹⁶ Dalman, *Ketrampilan Menulis*, 205

¹⁷ Dalman, *Ketrampilan Menulis*, 205-206

¹⁸ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran*, 12

merangkum dari buku Pendidikan Agama Islam yang telah dibaca dan ditulis dengan menggunakan bahasa penulis sendiri.

b. Tujuan merangkum

Sebelum menentukan tujuan merangkum, kita harus mengetahui terlebih dahulu manfaat dari menulis. Adapun manfaat menulis itu sendiri yaitu:

- 1) Meningkatkan daya inisiatif dan kreativitas
- 2) Meningkatkan kecerdasan
- 3) Mendorong kemauan dan kemampuan dalam mengumpulkan informasi
- 4) Menumbuhkan keberanian

Manfaat menulis merupakan dasar untuk menentukan tujuan menulis rangkuman agar tidak ke luar dari tujuan menulis itu sendiri. Adapun tujuan menulis rangkuman yaitu :

- 1) Mencari informasi pokok

Dengan merangkum suatu tulisan akan dapat menemukan pokok materi dengan lebih cepat. Dengan mengumpulkan pokok bahasan tersebut maka akan lebih mudah dipahami karena tercantum inti sari pada setiap bahasan.

- 2) Mengurangi kata-kata yang tidak diperlukan

Membuat rangkuman dapat memilah dan mengurangi kata-kata yang tidak penting oleh penulis karena merangkum untuk mencari informasi yang dibutuhkan.

- 3) Untuk meningkatkan kecerdasan

Dalam menulis rangkuman seseorang akan dapat mengambil kesimpulan aspek mana yang akan ditulis dan mana yang tidak. Maka dari, secara tidak langsung dengan menulis rangkuman dapat meningkatkan daya pikir dari penulis.

- 4) Melatih kreativitas

Dengan membiasakan untuk menulis, maka siswa dapat lebih terampil dalam menulis.

- 5) Penumbuhan keberanian

Melihat realita yang ada dapat ditemukan beberapa orang takut untuk menulis, seorang guru memberikan tugas kepada siswa untuk membuat sebuah rangkuman sehingga dengan tugas tersebut siswa akan tumbuh dan lebih berani untuk menulis.¹⁹

Terdapat empat cara agar dapat menghasilkan rangkuman yang baik, yaitu membaca dengan baik bacaan yang akan dirangkum, memahami isi secara utuh, dapat menemukan pokok materi, dan dapat menyusun pokok-pokok materi pada setiap tema menjadi sebuah tulisan utuh.²⁰

Tim Newfield mengungkapkan bahwa dalam merangkum atau pun mengajarkan keterampilan merangkum, tiga hal yang harus diperhatikan, yaitu (1) rangkuman lebih pendek dari teks aslinya, (2) rangkuman berisi gagasan utama sebuah teks, (3) melaporkan, maksudnya membuat hasil rangkuman dari teks asli.²¹

c. Langkah-langkah membuat rangkuman

Kusumah mengatakan, langkah langkah membuat rangkuman adalah sebagai berikut:

1). Membaca

Pada langkah ini hal yang harus dilakukan oleh penulis yaitu membaca dan mengkaji dengan seksama bacaan yang akan dirangkum. Dalam proses pembacaan teks terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan seperti tujuan dan dari penulisan, pokok bahasan, dan respon pengarang terhadap pembaca maupun persoalan yang dibahas.

2). Menyeleksi

Menyeleksi adalah memilih-milih inti bahasan dan yang bukan inti bahasan, memilah mana pokok pikiran utama dan pikiran penjelasnya. Mengumpulkan pikiran utama dari penulis sehingga dapat dijadikan sebagai dasar dalam penulisan rangkuman.

3). Menulis

¹⁹ Dalman, *Ketrampilan Menulis*, 206-207

²⁰ Dalman, *Ketrampilan Menulis*, 209

²¹Tim Newfield. 2001. "Mengajar Keterampilan Merangkum :Beberapa Petunjuk Praktis". *ELJ Journal*, No.2, 2001., 1

Setelah ide pengarang dikumpulkan, kemudian ditulis ulang dalam bentuk tulisan yang lebih singkat yang berbeda dari tulisan semula. Jadi meskipun dalam bentuk tulisan yang lebih singkat akan tetapi memiliki maksud dan substansi yang sama.

4). Membandingkan

Langkah terakhir yaitu membandingkan hasil rangkuman kita dengan teks aslinya. Bererapa hal yang yang diperhatikan pada tahap ini adalah: (1) pokok isi bacaan dibuat dengan bahasa sendiri, (2) jika hendak menyertakan pikiran penjelas, maka pikiran penjelas dimaksud harus benar-benar terpilih dan sesuai dengan substansi isi materi, (3) tidak menyertakan pikiran lain yang dapat mengilangkan substansi dari tulisan penulis.²²

d. Ciri-ci Rangkuman

Seorang penulis perlu mengetahui ciri-ciri pada sebuah rangkuman yaitu:

1) Ringkas

Rangkuman merupakan hasil merangkai dari sebuah bahasan atau suatu topik, maka hasil dari rangkuman akan terlihat lebih singkat daripada sebelum dirangkum.

2) Jelas

Bahasa yang digunakan pada sebuah rangkuman harus jelas agar dapat mudah dipahami oleh para pembaca dan penulis sendiri.

3) Padat

Sebuah rangkuman akan tersaji lebih singkat dari pada tulisan aslinya, bahasa yang digunakan pada rangkuman pun padat yakni tidak bertele-tele dan langsung mengenai sasaran.²³

4. Pendidikan Agama Islam

²² Dalman, *Keterampilan Menulis*, 218

²³Ibid.,, 211

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Menurut Zakiyah Dradjat pendidikan Agama islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami kandungan islam secara menyeluruh, meghayati mana tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan islam sebagai pandangan hidup. Azizy mengungkapkan bawa esensi pendidikan, yaitu adanya proses transfer nilai, pengetahuan dan ketrampilan dari generasi tua kepada generasi muda agar generasi muda mampu hidup. Oleh karena itu, berbicara mnegenai pendidikan islam, maka akan mencakup dua hal yaitu

- Mendidik siswa agar dapat berperilaku sesuai dengan nilai-nilai keislaman
- Mendidik siswa agar mampu mempelajari materi ajaran islam berupa pegetahuan islam.²⁴

Pada mata pelajaran PAI tidak hanya satu hal saja yang dipelajari akan tetapi di dalamnya mempelajari mengenai Al-Qur'an, Al-Hadis, keimanan, akhlak, fiqh, dan sejarah sejarah islam. Adapun ruang lingkup PAI mencakup perwujudan keseimbangan antara hablu minaallah, diri sendiri, hablu minannas, maupun hablu minal alam. Visi PAI di sekolah umum adalah membentuk karakter peserta didik yang memiliki keimanan, ketakwaan dan akhlakul karimah serta dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat memberikan corak baik pembentukan karakter bangsa.²⁵

Jadi, Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik untuk membina dan mempersiapkan peserta didik dalam aspek akidah dan pengamalan ajaran islam melalui dilakukannya kegiatan pengajaran dan pembelajaran yang berfungsi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

b. Dasar Pelaksanaan PAI

1) Dasar Yuridis

Terdapat 3 macam dasar yuridis formal yaitu:

²⁴ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran PAI* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 12

²⁵ Ibid.,18

- a) Dasar ideal yaitu, Pancasila sila ke satu
- b) Dasar Konstitusional, terdapat di UUD'45 dalam Bab XI pasal 29 ayat 1 dan 2
- c) Dasar operasional yaitu terdapat dalam ketetapan MPR No. II/MPR/983 diperkuat oleh Tap MPR/MPR/1988 dan Tap MPR No. II/MPR/1993 tentang garis-garis besar haluan negara.

2) Dasar Religius

Dasar religius yaitu Al-Qur'an dan Hadis

3) Aspek psikologis

Psikologis, yaitu dasar yang berhubungan dengan kejiwaan dalam hidup bermasyarakat. Hal ini disebabkan dalam bermasyarakat atau dalam kehidupan tidak mungkin seseorang akan diselimuti dengan kebahagiaan secara terus-menerus. Akan tetapi pada suatu saat akan menemui suatu *problem* yang membuat hatinya menjadi tidang tenang, khawatir dan gelisah. Sehingga disini manusia membutuhkan pedoman hidup agar lebih bisa mengontrolnya.²⁶

c. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam untuk sekolah/madrasah berfungsi sebagai berikut:

- 1) Pengembangan, yaitu menambah keimanan dan ketakwaan siswa kepada Allah SWT.
- 2) Pengajaran tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum, sistem dan fungsionalnya.
- 3) Penanaman nilai sebagai pegangan hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat kelak.
- 4) Perbaikan, untuk memperbaiki kesalahan ataupun kekurangan-kekurangan, peserta didik dalam pemahaman, dan pengalaman ajaran islam dalam kehidupan sehari-hari.

²⁶ Ibid.,14

- 5) Pencegahan, yaitu untuk mencegah hal-hal buruk dari lingkungannya bagi dirinya sendiri.
 - 6) Penyesuaian mental, untuk penyesuaian diri dengan lingkungan sekitar dan bisa merubah lingkungan yang belum sesuai dengan ajaran islam menjadi sesuai dengan ajaran islam.
 - 7) Penyaluran, untuk menyalurkan bakat siswa khususnya dibidang Agama Islam agar dapat berkembang maksimal.²⁷
- d. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam di sekolah/madrasah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang agama islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya, berbangasa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Tujuan pendidikan agama islam di atas merupakan turunan dari tujuan pendidikan nasional, yang berbunyi: “Pendidikan nasioanl bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”²⁸

Pada dasarnya penekanan terpenting dalam ajaran islam adalah hubungan manusia antar sesama manusia (*habluminannas*) yang sesuai dengan nilai-nilai yang berkaitan dengan moralitas sosial. Oleh karena itu, berbicara pendidikan agama islam haruslah mengacu pada penanaman nilai-nilai islam dan tanpa melupakan etika sosial. Penanaman nilai-nilai ini juga bertujuan untuk mencapai keberhasilan hidup di dunia bagi siswa yang kemudian akan mampu membuahkan kebaikan dan kebahagiaan di akhirat kelak.

²⁷ Ibid.,15

²⁸ UU Sisdiknas no.20 tahun 2003

5. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Sesuai dengan yang diungkapkan oleh Slameto Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Jika diperhatikan seseorang yang minat dengan suatu hal atau kegiatan maka akan diperhatikan secara terus menerus dan melakukannya dengan senang hati.²⁹ Guru harus selalu berusaha agar siswa dapat menguasai mata pelajaran dengan baik salah satunya dengan membangkitkan minat siswa pada mata pelajaran tersebut tentunya dengan cara yang positif. Sehingga dengan adanya minat maka akan tumbuh rasa senang akan, sebaliknya jika yang muncul perasaan yang tidak suka maka dapat menghambat belajar karena tidak menumbuhkan minat dalam belajar. Menurut Syah dalam bukunya Psikologi Pendidikan menyatakan “Minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang besar terhadap sesuatu”. Jadi ketika seseorang memiliki kemauan yang besar terhadap sesuatu maka apapun akan dilakukannya.³⁰

b. Faktor yang mempengaruhi minat belajar

Menurut Taufani terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, yaitu sebagai berikut:

1). Faktor dorongan dalam

Yaitu dorongan yang berasal dari dalam diri individu, sehingga timbul keinginan untuk melakukan suatu kegiatan tertentu untuk memenuhinya. Misalnya, adanya dorongan untuk belajar PAI sehingga menimbulkan minat untuk belajar PAI.

2). Faktor motivasi sosial

Yaitu faktor untuk melakukan suatu kegiatan agar dapat diterima dan diakui oleh lingkungannya. Minat timbul dikarenakan adanya kerjasama

²⁹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), 57

³⁰ Roida Eva Flora Siagian, “Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika”, *Jurnal Formatif*, Vol. 2, No.2, 2015, 216

anantara pihak individu dengan lingkungannya. Misalnya, minat untuk melanjutkan studi dengan beasiswa karena ingin mendapatkan pujian dari orang-orang sekitar.

3). Faktor emosional

Faktor emosional erat kaitannya dengan emosi seseorang dalam berhubungan dengan objek minatnya. Keberhasilan seseorang pada suatu kegiatan dikarenakan adanya rasa suka atau adanya kepuasan, sedangkan kegagalan akan menimbulkan perasaan tidak suka sehingga dapat mengurangi minat seseorang terhadap kegiatan tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas maka perlu adanya observasi langsung, mengenai minat dari peserta didik. Maka dari itu,, Rasyid menguraikan ada beberapa ciri jika siswa memiliki minat dalam belajar, yaitu: berkonsentrasi ketika belajar, teliti dalam mengerjakan tugas, mempunyai inisiatif untuk belajar tanpa disuruh, memiliki gairah untuk belajar, tertarik pada pelajaran, tertarik pada guru yang mengajar, kesegaran atau kebaruan dalam belajar, memiliki keinginan dalam belajar, ulet dan tepat waktu dalam pengerjaan tugas.³¹

c. Mengukur minat belajar

Dalam mengukur minat belajar ada 4 indikaor yang harus diperhitungkan. sebagaimana yang disebutkan oleh Slameto yaitu adanya perhatian dalam belajar, timbulnya ketertarikan untuk belajar, motivasi belajar dan pengetahuan. Ketertarikan untuk belajar diartikan apabila seorang siswa berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan mempunyai perasaan suka terhadap pelajaran tersebut. Ia akan rajin belajar, dan mendengarkan penjelasan materi dari guru dengan penuh antusias dan tanpa beban. Perhatian merupakan konsentrasi terhadap suatu hal dengan mengesampingkan hal lain dari pada itu. Jadi siswa dalam proses pembelajaran ia kan fokus dengan apa yang diajarkan. Motivasi merupakan adanya dorongan untuk melakukan tindakan belajar Pengetahuan diartikan bahwa jika seseorang yang menyukai

³¹ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa", *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol.2, No.2, Juli 2018, 112

suatu pelajaran maka akan mempunyai pengetahuan yang luas tentang pelajaran tersebut serta bagaimana manfaat belajar dalam kehidupan sehari-hari.³²

6. SDN 1 Kedungadem

a. Identitas Sekolah

Adapun keterangan identitas sekolah yaitu pada penjelasan tabel di bawah ini:

Tabel 2.1 Identitas sekolah

1	Nama Sekolah	SD NEGERI KEDUNGADEM 1 KEDUNGADEM
2	NPSN	20540669
3	Jenjang Pendidikan	SD
4	Status Sekolah	Negeri
5	Alamat Sekolah	Jl. Gajahmada No. 146 Desa Kedungadem
	RT / RW	5 / 3
	Kode Pos	62195
	Kelurahan	Kedungadem
	Kecamatan	Kec. Kedungadem
	Kabupaten/Kota	Kab. Bojonegoro
	Provinsi	Prov. Jawa Timur
	Lintang	-7.306926264026417
	Bujur	112.0462466776371
6	Email	sdnkedungadem1@yahoo.co.id

b. Visi dan Misi

▪ Visi

“Terwujudnya sekolah ramah anak, unggul dalam prestasi, berkarakter mulia, berakar pada budaya bangsa, berdasarkan iman dan taqwa.”

▪ Misi

- Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif dan kompetitif.
- Mendorong dan membantu siswa untuk mengenali potensi dirinya sehingga dapat dikembangkan secara optimal

³² Siti Nurhasanah, “Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*”, Vol. 1 No. 1, Agustus 2016,130-131

- Menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif kepada seluruh warga sekolah
- Membudayakan kegiatan 7 S yaitu senyum, salam, sapa, sopan, santun semangat dan sepenuh hati dalam mendidik anak.
- Menumbuhkan dan melestarikan budaya lokal
- Menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran agama yang dianut sebagai landasan kearifan local dalam bergaul dan bertindak
- Mengembangkan mutu kelembagaan dan manajemen

c. Deskripsi Sekolah

SDN 1 Kedungadem Bojonegoro beralamat di Jl. Gajahmada No. 146 Desa Kedungadem Kabupaten Bojonegoro Provinsi Jawa Timur. SDN 1 Kedungadem merupakan salah satu sekolah favorit di kecamatan Kedungadem, sekolah tersebut dekat dengan pemukiman penduduk, dekat dengan jalan raya, kantor kecamatan, dan kantor polisi. Jumlah siswa di SDN 1 Kedungadem dari kelas 1-6 sebanyak 218 siswa dan merupakan sekolah yang memiliki jumlah siswa terbanyak sekecamatan Kedungadem. Dengan jumlah guru sebanyak 11 guru yang terdiri dari guru mata pelajaran dan guru kelas. Sekolah ini dilengkapi pula dengan koperasi, laboratorium IPA, perpustakaan, mushola, ruang musik, dan ruang olahraga. Yang mejadi prinsip SDN 1 Kedungadem yakni meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan kepribadian akhlak mulia, keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

B. Hasil Penelitian yang relevan

Dalam penelitian ini, penulis akan menggali informasi dari penelitian-penelitian yang ada sebelumnya untuk menjadi bahan perbandingan, dilihat dari persamaan dan perbedaannya dari penelitian yang dilakukan penulis. Berikut adalah penelitian sebelumnya:

Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu

No	Nama peneliti dan judul penelitian	Persamaan	Perbedaan

1	Nopem Kusumaningtyas ³³ “Pengembangan media cergam untuk meningkatkan minat belajar matematika pada siswa sekolah dasar di daerah tertinggal”.	- Jenis Penelitian: RnD - Model pengembangan: procedural - Variabel terikat: minat belajar	- Model Pengembangan: ADDIE - Variabel bebas Nopem: buku cergam - Variabel bebas peneliti: buku RaPAI
2	Wiwiek zaniar sri utami ³⁴ “Pengembangan media pembelajaran matematika untuk meningkatkan konsentrasi dan minat belajar siswa tuna grahita”	- Jenis Penelitian: RnD - Model pengembangan: dari Luther - Variabel terikat: minat belajar	- Model pengembangan: ADDIE - Variabel bebas Wiwiek: <i>game adobe flash</i> - Variabel bebas peneliti: buku RaPAI
3	Maya Siskawati ³⁵ “Pengembangan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan minat belajar geografi siswa.”	- Jenis Penelitian: RnD - Model pengembangan: ASSURE - Variabel terikat: minat belajar	- Model pengembangan: ADDIE - Variabel bebas Wiwiek: monopoli - Variabel bebas peneliti: buku RaPAI
4	Roudlotul Fitria dan Arif Widiyatmoko ³⁶	- Jenis Penelitian: RnD - Model pengembangan: Borg and Gall	- Model Pengembangan: ADDIE

³³ Nopem Kusumaningtyas, “Pengembangan Media Cergam Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar di Daerah Tertinggal”, *Jurnal filsafat, sains, teknologi, dan sosial budaya*. Vol.23, No.1, Januari-Juni 2017, 73-79

³⁴ WIwiek Zaniar Sri Utami, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Konsentrasi Dan Minat Belajar Siswa Tuna Grahit”, *Jurnal teknologi Pendidikan*, Vol. 2, No.1, April 2017, 76-87

³⁵ Maya Siskawati Dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa”, *Jurnal Studi Sosial*, Vol. 4, No.1, 2016, 72-80

³⁶ Roudlotul Fitria Dan Arif Widiyatmoko, “Pengembangan Media Science Circuit Berbasis Edutainment Pada Pembelajaran IPA Tema Optik Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa”, *Science Education Journal*, Vol. 4, No.1, 2015, 763-771

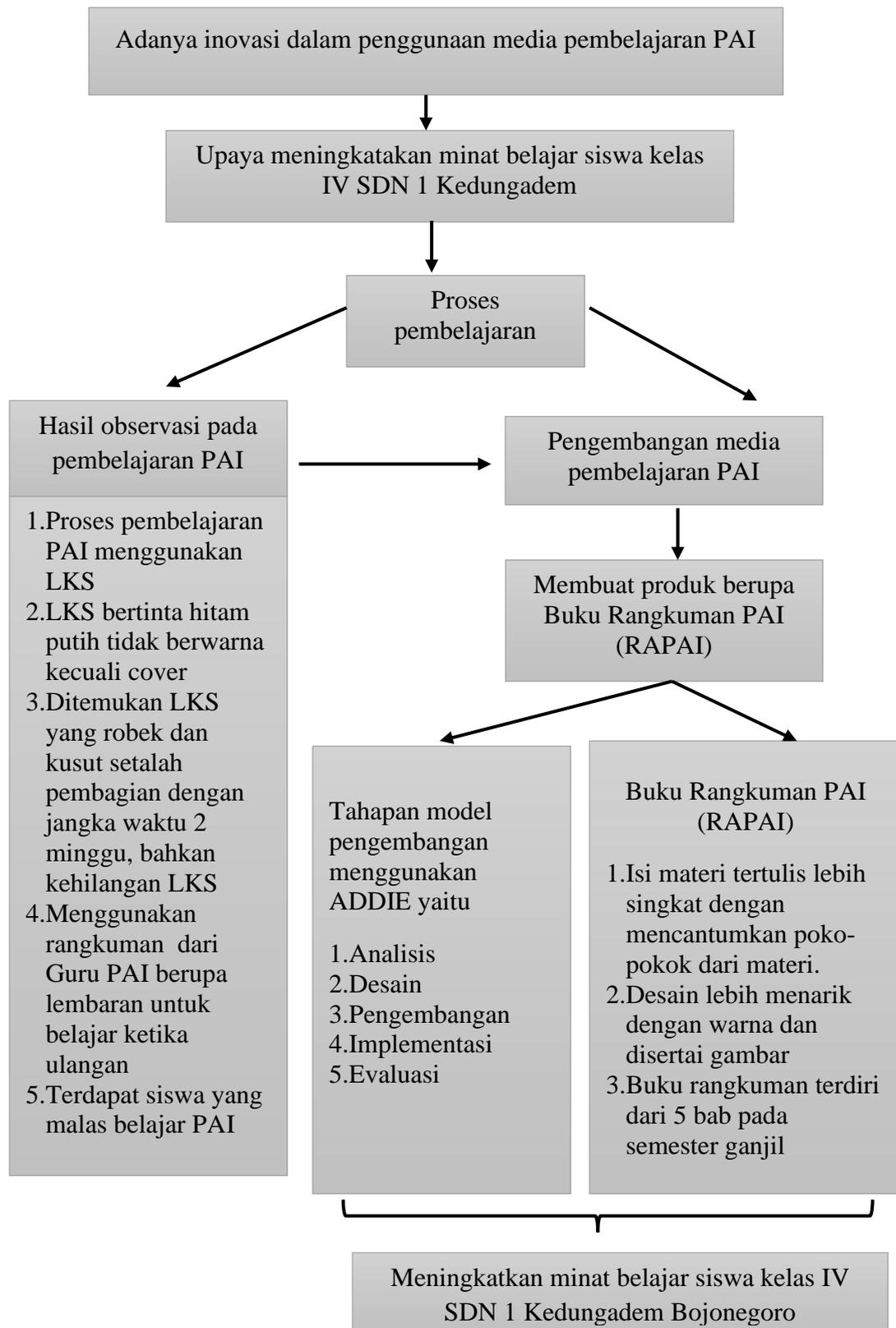
	“Pengembangan media <i>science circuit berbasis edutainment</i> pada pembelajaran IPA tema optik untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.”	- Variabel terikat: minat belajar	- Variabel bebas Wiwiek: media <i>science circuit berbasis edutainment</i> - Variabel bebas peneliti: buku RaPAI
5	Dina Octaria ³⁷ “Pengembangan website bahan ajar turunan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik”.	- Jenis Penelitian: RnD - Model pengembangan: dengan tahapan preliminary study dan tahap formative study - Variabel terikat : minat belajar	- Model Pengembangan: ADDIE - Variabel bebas Wiwiek: website bahan ajar turunan - Variabel bebas peneliti: buku RaPAI

Berdasarkan pemaparan penelitian terdahulu sebagaimana disebutkan di atas, maka terdapat persamaan dan perbedaannya dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Adapun perbedaannya yakni dilihat dari model pengembangan, variabel yang digunakan dan tempat penelitian. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE, buku RAPAI sebagai variabel bebas dan minat belajar sebagai variabel terikat. Dengan penelitian lebih fokus pada pengembangan pembelajaran berbasis buku RAPAI (Rangkuman PAI) pada siswa kelas IV SDN 1 Kedungadem Bojonegoro.

³⁷ Dina Octaria Dkk, “Pengembangan Website Bahan Ajar Turunan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik”, *Jurnal Kependidikan*, Vol. 43, No.2, November 2013, 107-115

C. Kerangka pemikiran

Pada penelitian ini kerangka berpikir dapat disajikan pada bagan seperti berikut:



Gambar 2.1 Kerangka berpikir