

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran ialah sesuatu upaya untuk menyiapkan generasi muda yang pintar berkilau dalam menyambut kemajuan era pada masa saat ini ini. Oleh sebab itu pembelajaran wajib dilaksanakan dengan cara yang baik serta terencana sehingga sanggup menciptakan pembelajaran yang bagus serta bernilai, maka dari itu diperlukan suatu pergantian dalam pembelajaran khususnya pada bahan ajar.

SDI Modern NU Plemahan merupakan salah satu lembaga formal naungan LP. Ma'arif NU, pada lembaga tersebut mata pelajaran Ke- NU- an ialah mata pelajaran muatan lokal yang harus diajarkan pada para peserta didik, Hal itu penting karena didalamnya berisi tentang sejarah, tujuan, dan amaliah dari organisasi keagamaan Nahdlatul Ulama yang pelaksanaannya menganut faham ahlusunnah wal jama' ah.

Pentingnya belajar Ke- NU- an agar para siswa siswi mengerti pemahaman agama islam yang baik, serta mengenal islam yang santun, ramah serta tidak meninggalkan adat dan budaya serta tradisi bangsa Indonesia. Karena pada akhir ini banyak sekali gerakan atau aliran intoleran yang berfaham radikal yang bertentangan dengan pancasila dan UUD 1945. Untuk mengantisipasi hal tersebut wajib memberikan pelajaran kepada para peserta didik dengan mengenalkan Islam yang rukun, toleransi dan sanggup berfikir berimbang. Salah satunya dengan cara memberikan pembelajaran kepada para siswa yang bagus lagi menarik.

Pembelajaran juga merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa. Sebagai penunjang komunikasi guru dengan siswa umumnya di semua sekolah pasti memiliki buku pegangan atau bisa diistilahkan sebagai modul. Namun tidak semua modul memiliki stimulasi mengenai penerapan keilmuan yang telah dipelajari. Sehingga banyak siswa yang kesulitan untuk menerapkan hasil belajar dan merasa kurang termotivasi dalam mengikuti

kegiatan pembelajaran.

Salah satu pendekatan yang diperkirakan baik untuk diterapkan dalam pembelajaran ASWAJA adalah pembelajaran dengan pendekatan kontekstual. Pendekatan kontekstual atau Contextual Teaching and Learning (CTL) adalah pendekatan pembelajaran yang mengkaitkan antara materi yang dipelajari dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa. Dari ketujuh komponen utama pembelajaran kontekstual, sangatlah sinkron dengan upaya memunculkan kemampuan berpikir kritis siswa.¹ terutama pada komponen bertanya, menemukan, dan refleksi.

Hal ini senada dengan teori belajar yang dikemukakan oleh Jean Piaget. Ia menyebutkan bahwa pengalaman belajar menentukan seberapa besar pengetahuan yang dimiliki oleh siswa. Hal ini menuntut seorang guru untuk mengembangkan media yang sistematis dan relevan untuk mengkonstruksikan pemahaman siswa serta memberikan pengalaman belajar kepada siswa secara mendalam. Konsep yang telah dipahami siswa itulah yang selanjutnya bisa digunakan sebagai dasar untuk memahami konsep-konsep yang tingkatannya lebih kompleks sehingga siswa mampu memecahkan suatu permasalahan.

Dalam sistem belajar mengajar tidak akan lepas dari komponen-komponen lain yang saling berinteraksi di dalamnya. Salah satu komponen dalam proses tersebut adalah sumber belajar. Sumber belajar adalah daya yang bisa dimanfaatkan guru guna kepentingan proses pembelajaran, baik secara langsung maupun tidak langsung, sebagian atau keseluruhan.²

Pembelajaran juga merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa. Sebagai penunjang komunikasi guru dengan siswa umumnya di semua sekolah pasti memiliki buku pegangan atau bisa diistilahkan sebagai modul. Namun tidak semua modul memiliki stimulasi mengenai penerapan keilmuan

¹ Syahbana, A. (2012). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis kontekstual untuk mengukur kemampuan berpikir kritis matematis siswa SMP. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(02).

² Nana, N. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar*. Penerbit Lakeisha. Hlm. 76

yang telah dipelajari. Sehingga banyak siswa yang kesulitan untuk menerapkan hasil belajar dan merasa kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Untuk mendukung aktivitas pembelajaran seseorang pendidik wajib melakukan bimbingan serta mengajar dengan bermacam-macam metode, misalnya dengan memakai sarana pembelajaran yang menarik supaya para siswa sanggup memahami suatu materi yang dijelaskan oleh guru. Salah satu upaya yang bisa dicoba ialah dengan membagikan inovasi- inovasi terkini ataupun temuan perihal terkini pada saat pembelajaran berlangsung. Inovasi pada cara pembelajaran bisa dicoba dengan memakai strategi, tata cara yang cocok dengan modul dan menyiapkan alat pembelajaran yang hendak dipakai pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Seseorang guru dituntut bisa inovatif mencari serta mengambil suatu sumber dalam membuat materi pembelajaran yang hendak dibutuhkan dalam kegiatan mengajar para siswa. Tetapi dalam perihal ini, seringkali para guru belum sanggup membuat materi pembelajaran ataupun alat pembelajaran yang sesuai dan dapat diaplikasikan pada para siswa, sebab kesuksesan dalam memahami suatu pembelajaran itu sendiri amat terkait pada pemakaian alat pembelajaran ataupun pada sumber berlatih yang dipakai atau yang diterapkan pada saat kegiatan pembelajaran.

Alat pembelajaran ialah perlengkapan penunjang yang amat berguna untuk para siswa serta pengajar dalam kegiatan pembelajaran dan mengajar.³ Alat pembelajaran yang didesain dengan bagus diharapkan bisa menunjang siswa dalam mengolah serta menguasai modul pelajaran yang diajarkan. Tidak hanya itu alat media pembelajaran bisa membangkitkan dorongan berlatih serta pemahaman para siswa. Alat pembelajaran pula bisa membantu peserta didik dalam memahami uraian yang disampaikan oleh guru.

Dengan adanya alat pembelajaran ialah suatu yang dapat dibilang wajib ada dan harus dihadirkan pada masa saat ini. Para peneliti pembelajaran

³ Muh Safei, *Teknologi Pembelajaran , Pengertian, Pengembangan, dan Aplikasinya* (Makassar: Alauddin Pres, 2016).

mengetahui kalau pembelajaran hendak lebih bagus serta efisien bila menggunakan alat. Oleh sebab itu, pengembangan alat pembelajaran amat berarti. Pengembangan alat pembelajaran pastinya menginginkan daya cipta yang besar dari pengembangnya. Keahlian memilah serta menaruh karakter alat pembelajaran yang diperlukan oleh pengajar serta partisipan ajar amat dibutuhkan.

Alat pembelajaran bisa dikelompokkan ke dalam 3 yaitu pertama media auditif yakni media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara. Kedua media visual, yaitu media yang dapat hanya dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Ketiga media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat. Dengan adanya berbagai jenis media pembelajaran di atas, maka pendidik dapat mengembangkan media pembelajaran agar tidak monoton menggunakan satu media pembelajaran saja pada saat proses belajar berlangsung.⁴

Seorang pendidik yang mampu menjadikan apa yang diajarkannya menjadi nyata sehingga siswa tertarik untuk memperhatikan serta akan tumbuh rasa ingin tahu peserta didik tersebut dan menumbuhkan makna bagi para peserta didik sehingga peserta didik akan lebih tertarik, merasa senang, dan termotivasi untuk belajar, sehingga akan terekam jelas dalam memory mereka apa yang mereka pelajari.⁵

Perlengkapan bahan ajar dapat dikelompokkan ke dalam 3 macam yakni perlengkapan auditif, Kedua perlengkapan visual, Ketiga perlengkapan audio visual. Dengan adanya berbagai jenis perlengkapan di atas, guru dapat meningkatkan

perlengkapan pembelajaran biar tidak mengenakan satu perangkat pembelajaran saja pada saat mengajar. Karena perangkat pembelajaran yang menarik dan sesuai dapat jadi rangsangan para peserta didik untuk belajar. Buku ajar merupakan seperangkat materi atau substansi pembelajaran yang

⁴ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Fajar Interpratama, 2012).

⁵ Safei, *Teknologi Pembelajaran , Pengertian, Pengembangan, dan Aplikasinya.* (Makassar: Allauddin Pres, 2016). hal.6

disusun secara sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan bahan ajar memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu kompetensi dasar secara runtut dan sistematis sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu.

Kegiatan belajar mengajar harus dibuat menyenangkan agar para siswa siswi tertarik, kehadiran buku ajar sebagai salah satu upaya agar para siswa siswi lebih cepat dalam menangkap materi yang diberikan, karena selama ini siswa siswi merasa bosan, jenuh dan monoton belajar menggunakan LKS karena kurang menarik dari segi desain serta materi yang terkadang bahasa yang sulit dimengerti oleh para siswa siswi setingkat sekolah dasar. Hadirnya buku ajar ini bisa mempermudah peserta didik dalam belajar.

Buku ajar ini bisa mempermudah serta memberi inovasi pembelajaran kepada para peserta didik dalam memahami materi yang sedang diajarkan dan dapat membangkitkan minat belajar peserta didik. Kelak agar mereka mampu memahami dan mengaplikasikan nilai nilai ke NU an dengan baik dan benar. Selain itu, pengembangan berbasis buku ajar dirasa sangat cocok dengan jiwa peserta didik kelas V SD yang masih senang dengan pembelajaran berbasis buku yang didalamnya terdapat gambar-gambar serta warna yang menarik, sehingga dapat menarik minat siswa untuk membaca materi pelajaran dan menumbuhkan rasa cinta terhadap buku yang dimiliki. Oleh karena itu, berdasarkan paparan latar belakang diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku ajar pada mapel Ke-NU-an”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Ajar Siswa Kelas V SDI Modern NU Plemahan?
2. Bagaimana efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Buku Ajar Siswa Kelas V SDI Modern NU Plemahan?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk menjelaskan pengembangan media Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Ajar Siswa Kelas V SDI Modern NU Plemahan.
2. Untuk Mengetahui efektivitas Dari Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Buku Ajar Siswa Kelas V SDI Modern NU Plemahan.

D. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dihasilkan nanti berupa :

1. Media yang dihasilkan nantinya berupa buku ajar atau media cetak
2. Sampul depan dibuat menarik dengan diberikan foto pendiri organisasi NU
3. Pemilihan warna yang cerah agar para siswa tidak malas serta semangat dalam membaca buku ajar.
4. Pemilihan kalimat atau bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh para peserta didik.
5. Menggunakan font huruf yang bervariasi agar lebih menarik dan menyesuaikan kebutuhan peserta didik.
6. Terdapat scan barcode yang sangat mudah dalam penggunaan
7. Terdapat video penjelasan pada link youtube

E. Kajian Pustaka

Untuk membuktikan originalitas dalam penelitian ini, peneliti melakukan pra research dengan melakukan survey tesis dan jurnal penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul peneliti, serta telaah pustaka dari berbagai bukuyakni sebagai berikut :

Tabel 1.1 Kajian Pustaka

No	Nama Peneliti, Tahun dan Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan	
				Peneliti yang relevan	Rancangan Penelitian
1.	Penelitian yang dilakukan oleh Noor Batubara (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Android di SMA UII Yogyakarta. ⁶	Hasil riset ini berbentuk aplikasi alat pembelajaran berplatform android yang dipakai selaku alat pendukung pembelajaran PAI pada modul haji.	Pada penelitian ini sama-sama meneliti mengenai pengembangan berupa bahan ajar berupa buku atau modul. Serta sama-sama mengkaji apakah pengembangan bahan ajar ini dapat digunakan oleh khalayak	Penelitian ini dilakukan di tingkat SLTA Penelitian ini berbentuk aplikasi alat pembelajaran berplatform android	Penelitian ini dilakukan di tingkat sekolah dasar Penelitian ini berupa bahan ajar dengan produk Buku Ajar

⁶ Syifa Khairunnisa, Ahmad Hakam, dan Amaliyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Indonesian Journal of Islamic Education*, 2018.

			umum.		
2.	<p>Penelitian yang dilakukan oleh Wiwiek Zaniar Sri (2017). dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Konsentrasi Dan Minat Belajar Siswa Tuna grahita.⁷</p>	<p>Riset yang dilakukan oleh Wiwiek membuktikan jika materi atau alat pembelajaran yang dipakai dalam meningkatkan kemampuan berlatih anak didik yang berbentuk permainan adobe flash sebaliknya riset yang dicoba peneliti berupa buku ajar.</p> <p>Riset ini membuktikan</p>	<p>Penelitian ini meneliti tentang pemanfaatan dan pengembangan bahan ajar guna meningkatkan minat dan belajar siswa.</p>	<p>Pada riset Wiwiek memakai bentuk pengembangan Luther, sebaliknya . Penelitian ini diperuntukkan untuk siswa yang tunagrahita.</p> <p>Dan penelitian ini juga menghasilkan produk media pembelajaran matematika</p>	<p>pada riset yang peneliti jalani memakai bentuk pengembangan Barg and Gall.</p> <p>Penelitian ini dilaksanakan pada sekolah dasar kelas V .</p> <p>Sedangkan penelitian hasil pengembangannya berupa bahan ajar buku</p>

⁷ Wiwiek Zainar Sri Utami, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Konsentrasi Dan Minat Belajar Siswa Tuna Grahita," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 2, no. 1 (2017): 76–87.

		n pemakaian alat pembelajaran berupa permainan adobe flash bisa tingkatkan konsentrasi serta minat berlatih pada anak didik tuna grahita.			ASWAJA
3.	Penelitian yang dilakukan Maya Siskawati dkk (2016) dengan judul pengembangan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan minat belajar	Penelitian Maya menunjukkan bahwa variabel yang dipakai dalam meningkatkan minat berlatih anak didik berbentuk dominasi	Peneliti sama meneliti mengenai pengembangan guna meningkatkan minat belajar siswa.	Pada penelitian Maya menggunakan model pengembangan ASSURE. Penelitian ini dilaksanakan pada tingkat SLTA dan berupa	pada penelitian yang peneliti lakukan menggunakan model pengembangan yang dilakukan oleh Barg and Gall. Penelitian

	geografi siswa. ⁸	sebaliknya penelitian yang dicoba peneliti berplatform buku ajar. Riset Maya membuktikan pemakaian alat pembelajaran dominasi efisien tingkatkan minat berlatih geografi pada anak didik		pengembangan media pembelajaran berupa produk monopoli	ini meneliti mengenai pengembangan bahan ajar berupa buku ajar ASWAJA dan dilaksanakan pada sekolah tingkat dasar.
4.	Penelitian yang dilakukan oleh Dina Octaria dkk. (2013) dengan judul Pengembangan	Riset Dina membuktikan kalau elastis yang dipakai dalam tingkatkan	Pada penelitian ini sama-sama meneliti tentang pengembangan	Peneliti meneliti tentang Pengembangan Website Bahan Ajar Turunan .	Peneliti meneliti tentang pengembangan bahan ajar berupa buku ajar

⁸ Maya Siskawati, Pargito, dan Pujiati, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa," *Jurnal Studi Sosial* 4, no. 1 (2016): 72–80.

	n Website Bahan Ajar Turunan untuk Tingkatkan kemampuan Berlatih peserta didik. ⁹	atensi berlatih anak didik berbentuk web materi didik anak sebaliknya riset yang dicoba periset novel Didik. Riset dina membuktikan pemakaian Web Materi Didik Anak bisa tingkatkan atensi berlatih partisipan ajar	gan bahan ajar utnuk meningkatkan kemampuan siswa.		ASWAJA.
5.	Penelitian yang dilakukan oleh Roudlotul	ada Penelitian Roudlotul membuktika	Pada penelitian Roudlotul menggunak	Pada peneleitian ini mengkaji mengenai	peneliti mengkaji mengenai bahan ajar

⁹ Dina Octaria, Zulkardi, dan Somakim, "Pengembangan Website Bahan Ajar Turunan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik," *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran* 43, no. 2 (2013): 117144.

	<p>Fitria dan Arif Widiyatmoko dengan judul pengembangan media science circuit berbasis edutainment pada pembelajaran IPA tema optik untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.¹⁰</p>	<p>n kalau elastis yang dipakai dalam tingkatan atensi berlatih anak didik berbentuk alat science circuit berplatform edutainment sebaliknya riset yang dicoba periset novel didik. Riset Roudlotul membuktikan pemakaian alat science circuit berplatform edutainment</p>	<p>an model pengembangan dari Borg and Gall, pada penelitian yang peneliti lakukan menggunakan juga menggunakan an model barg and gall</p>	<p>pengembangan media science circuit berbasis edutainment pada pembelajaran IPA</p>	<p>berupa buku ajar yang membahas mengenai ASWAJA</p>
--	---	--	--	--	---

¹⁰ Roudlotul Fitria dan Arif Widiyatmoko, "Pengembangan Media Science Circuit Berbasis Edutainment Pada Pembelajaran Ipa Tema Optik Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa," *Unnes Science Education Journal* 4, no. 1 (2015): 763–771.

		bisa tingkatkan atensi serta hasil berlatih IPA pada anak didik.			
--	--	--	--	--	--