

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang teramat penting bagi setiap manusia. Hal ini dianggap sebagai salah satu cara untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki setiap individu. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara.¹

Potensi-potensi tersebut, diharapkan menjadi bekal untuk mengarungi kehidupan dipermukaan bumi ini. Dan menjadikan bumi sebagai tempat tinggal serta menjaga keteraturan dalam kehidupannya. Salah satu bekal yang harus dimiliki adalah sikap dan perilaku yang baik kepada sesama makhluk ciptaan Allah SWT. Memenuhi kebutuhan itu, Allah SWT telah mempersiapkan seorang contoh terbaik yang kapasitas perilakunya tak diragukan lagi. Sebagaimana firman-Nya di dalam QS. Al-Ahzab/33: 21:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

Artinya :

*“Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan Dia banyak menyebut Allah”.*²

Kata (أُسْوَةٌ) uswah atau iswah yang terdapat pada ayat di atas memiliki arti “Teladan”. Pakar tafsir, Az-Zamakhshari menafsirkan bahwa, pada ayat di atas terdapat dua kemungkinan pada diri Rasulullah. Yang pertama adalah,

¹Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.

²Al-Qur'an Al-Kalam Digital Versi 1.0. 2009. Penerbit Diponegoro

kepribadian beliau secara totalitasnya adalah teladan. Yang kedua, terdapat kepribadian beliau yang patut diteladani. Pendapat pertama lebih kuat dan merupakan pilihan banyak ulama.

Dalam mempelajari akhlak yang dicontohkan oleh Rasulullah itulah manusia memerlukan usaha sadar yang dapat menjadikan dirinya terbiasa kepada perbaikan diri. Dimana usaha tersebut juga berujung kepada pendidikan. Di dalam mencapai tujuan pendidikan tersebut, kita tidak bisa terlepas dari tindakan PBM atau Proses Belajar Mengajar.

Didalam proses belajar mengajar ini tidak ada mata pelajaran ataupun pembelajaran yang membosankan, yang ada adalah guru yang membosankan serta suasana belajar yang membosankan. Hal ini terjadi karena proses belajar berlangsung secara monoton dan merupakan proses perulangan dari itu ke itu juga, sehingga tidak ada variasi.³ Oleh karena itu guru harus dapat memadukan antara hal-hal yang bersifat teoritis dengan suatu yang teknis yang diharapkan dapat mengatasi semua masalah-masalah yang terdapat didalam dunia pendidikan tersebut.⁴ Dimana guru dituntut untuk memiliki kompetensi pedagogik, profesional, sosial dan kepribadian. Tugas pokok dan fungsi guru sesuai dengan Permendikbud No. 15 Tahun 2018 adalah mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Seiring dengan perkembangan zaman, guru juga dituntut untuk adaptif, inovatif, kreatif dan kritis dalam proses pembelajaran.

Inovasi yang dilakukan guru dapat berupa pengembangan media pembelajaran dan metode pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang belum dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar, membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Oleh karena itu, guru harus bisa berkreasi menciptakan inovasi baru atau pembaharuan dari hal yang sudah ada menjadi hal yang lebih menarik lagi. Dengan adanya pengembangan tersebut

³Abdul Gani Jamora Nasution. 2017. *Pembelajaran Edutainment: Tinjauan Filosofis Pendidikan Islam*. Jurnal Pendidikan. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ihya/article/view/1324>. Diakses 15 Juli 2021

⁴Mardiato, Amini. 2018. *Konsep Guru Dan Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing, h.

diharapkan pembelajaran bisa hidup, diterima oleh peserta didik dan dapat memberikan dampak perubahan perilaku berfikir kritis, membangun mental dan karakter sesuai dengan tujuan pendidikan.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Motivasi tersebut, nantinya akan meningkatkan semangat para peserta didik sehingga dapat memberikan arah untuk mencapai tujuan, baik yang didorong atau dirangsang dari luar maupun dari dalam dirinya.⁵ Secara kognitif Piaget berpendapat bahwa tahap perkembangan kognitif siswa usia sekolah dasar, yakni usia 6-12 tahun merupakan tahap operasional konkrit, pada tahapan ini siswa telah dapat membentuk ide berdasarkan pemikiran yang muncul pada benda atau kejadian logis disekitarnya atau dengan kata lain siswa mulai berfikir logis terhadap obyek yang konkret, sehingga penyampaian materi akan lebih efektif jika dibantu oleh sebuah media yang dapat mengasah tingkat keaktifan dan berfikir siswa secara mandiri.⁶

Proses pembelajaran yang menggunakan media inilah yang dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar anak. Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Aqmarina Prasaditasari yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Susunan Kancing Pada Materi Penentuan Nilai Tempat Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Sidodadi 2 Lawang*". Hal ini juga dikemukakan oleh Hamdan Husein Batubara yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Siswa Sd/Mi*". Dan Sigit Prasetyo dalam jurnal yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Android Untuk Siswa Sd/Mi*"

Nama-nama peneliti yang telah disebutkan diatas, telah menemukan sebuah permasalahan dalam hal kajian tentang media pembelajaran di lapangan. Oleh karena itu peneliti mencoba mengekspos masalah media ini di Mis Islamiyah Kota Tanjung Balai. Dan ternyata terdapat masalah yang sama, dengan hasil

⁵Ramadan Lubis. 2019. *Psikologi Agama*, Medan: Perdana Publishing, h. 47

⁶Dwi Siswoyo,dkk. 2008. *Ilmu Pendidikan*,Yogyakarta:UNY Press, h.102.

wawancara guru kelas II yang bernama ibu Mazla Rahmadani, S. Pd dan ibu Fauziah, S. Pd yang dilaksanakan pada awal Agustus. Ternyata di kota Tanjung Balai masih ditemukan persoalan penggunaan media pembelajaran. Karena berdasarkan hasil wawancara ini ditemukan kurangnya kreatifitas guru dalam mengembangkan media yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Yang pada akhirnya jika motivasinya meningkat maka hasilnya juga meningkat. Oleh karena itu, maka peneliti mencoba mengadakan sebuah penelitian pengembangan dalam fokus media pembelajaran menggunakan *Scrapbook Box* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi kalimat ungkapan, ajakan, perintah dan penolakan yang terdapat pada Tema 1 Subtema 2 Hidup Rukun dengan Teman Bermain.

Perlu diketahui bahwa pemilihan media *Scrapbook Box* ini, seperti dijelaskan oleh peneliti Kadek Ayu Puriasih dan Made Putra dengan judul "*Pengembangan Media Scrapbook Model Dick And Carey Berorientasi Cerita Rakyat Pada Muatan Pelajaran Ppkn Kelas V Sekolah Dasar*", penelitian yang dilakukan oleh Roshidah, I., & Pamungkas dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook berbasis Konteks Budaya Banten pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*", penelitian yang dilakukan oleh Dewi, dkk yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar*". Dari beberapa penelitian diatas peneliti berharap semua itu dapat menjadi acuan bagi peneliti dalam mengembangkan media *Scrapbook Box* di kota Tanjung Balai.

Dimana media *Scrapbook Box* ini merupakan salah satu media alternatif yang dapat menambah daya tarik peserta didik. Dimana media pembelajaran berbasis buku tempel dalam bentuk kotak ini dikemas semenarik mungkin dengan beberapa gambar dan tulisanya timbul. Sehingga seolah-olah media ini seperti media tiga dimensi. Penggunaan ilustrasi, warna, dan tipografi disesuaikan dengan kesukaan siswa sehingga siswa merasa lebih memperhatikan dan mengamati jenis-jenis kalimat yang sering ditemukan di dalam kehidupan sehari-hari. Hal

demikian inilah yang diharapkan untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sebagaimana firman-Nya di dalam QS. Ar-Rum: 22-25:

وَمِنْ آيَاتِهِ أَنْ خَلَقَكُمْ مِنْ تُرَابٍ ثُمَّ إِذَا أَنْتُمْ بَشَرٌ تَنْتَشِرُونَ (٢٠) وَمِنْ آيَاتِهِ أَنْ خَلَقَ لَكُمْ مِنْ أَنْفُسِكُمْ أَزْوَاجًا لِتَسْكُنُوا إِلَيْهَا وَجَعَلَ بَيْنَكُمْ مَوَدَّةً وَرَحْمَةً إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ (٢١) وَمِنْ آيَاتِهِ خَلْقَ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ أَلْسِنَتِكُمْ وَأَلْوَانِكُمْ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِلْعَالَمِينَ (٢٢) وَمِنْ آيَاتِهِ مَنَامُكُمْ بِاللَّيْلِ وَالنَّهَارِ وَابْتِغَاؤُكُمْ مِنْ فَضْلِهِ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِقَوْمٍ يَسْمَعُونَ (٢٣) وَمِنْ آيَاتِهِ يُرِيكُمُ الْبَرْقَ خَوْفًا وَطَمَعًا وَيُنزِلُ مِنَ السَّمَاءِ مَاءً فَيُحْيِي بِهِ الْأَرْضَ بَعْدَ مَوْتِهَا إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِقَوْمٍ يَعْقِلُونَ (٢٤) وَمِنْ آيَاتِهِ أَنْ تَقُومَ السَّمَاءُ وَالْأَرْضُ بِأَمْرِهِ ثُمَّ إِذَا دَعَاكُمْ دَعْوَةً مِنَ الْأَرْضِ إِذَا أَنْتُمْ تَخْرُجُونَ (٢٥)

Artinya :

“Dan di antara tanda-tanda (kekuasaan)-Nya ialah penciptaan langit dan bumi, perbedaan bahasamu dan warna kulitmu. Sungguh, pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda (kekuasaan-Nya) bagi orang-orang yang mengetahui. Dan di antara tanda-tanda (kekuasaan)-Nya ialah tidurmu pada waktu malam dan siang hari dan usahamu mencari sebagian dari karunia-Nya. Sungguh, pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda bagi kaum yang mendengarkan. Dan di antara tanda-tanda (kekuasaan)-Nya, Dia memperlihatkan kilat kepadamu untuk (menimbulkan) ketakutan dan harapan, dan Dia menurunkan air (hujan) dari langit, lalu dengan air itu dihidupkannya bumi setelah mati (kering). Sungguh, pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda bagi kaum yang mengerti. Dan di antara tanda-tanda (kekuasaan)-Nya ialah berdirinya langit dan bumi dengan kehendak-Nya. Kemudian apabila Dia memanggil kamu sekali panggil dari bumi, ketika itu kamu keluar (dari kubur).”⁷

Dalam Surat Ar-Rum ayat 22-25 ini menjelaskan bahwa Allah Swt memerintahkan kita agar mempelajari sesuatu melalui media yang telah Allah siapkan di alam semesta ini. Dalam mendidik manusia Allah menggunakan dua media pembelajaran, pertama melalui ayat-ayat *kauniyah* yang berisi tentang penciptaan alam semesta beserta isinya. Kedua melalui ayat-ayat *qauliyah* yang berisi wahyu yang disampaikan dalam bentuk kitab suci. Media pembelajaran

⁷Al-Qur'an Al-Kalam Digital Versi 1.0. 2009. Penerbit Diponegoro

yang kami maksud dalam penelitian ini terinspirasi dari ayat tersebut, dalam proses pembelajaran di sekolah siswa sangat memerlukan stimulus berupa media yang bisa membantu mereka memahami materi pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Alasan mengapa peneliti memilih media *Scrapbook Box* ini untuk dikembangkan adalah karena media ini terdiri dari gambar yang sesuai dengan materi yang akan dibahas yaitu kalimat ungkapan, ajakan, perintah dan penolakan. Sehingga dapat menambah kosa kata serta mendidik siswa agar selalu berkata sopan dan santun kepada semua orang yang berinteraksi dengannya dalam kehidupan sehari-hari. *Scrapbook Box* merupakan media yang baru di MI, mengingat sebelum itu guru hanya mengajar pelajaran Bahasa Indonesia dengan buku paket dan LKS saja, sehingga media ini merupakan media pertama yang memiliki dua fungsi sekaligus yaitu media yang dapat membantu guru dalam mengajar dan media untuk memotivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikembangkan di atas, dapat dilihat bahwa di Mis Islamiyah masih ditemukan masalah dan hambatan dalam pengembangan media pembelajaran. Berangkat dari permasalahan yang ditemukan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait “Pengembangan Media *Scrapbook Box* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II di Mis Islamiyah Kota Tanjung Balai”.

B. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah pengembangan media *Scrapbook Box* untuk kelas II Mis Islamiyah Kota Tanjung Balai pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Kalimat Ungkapan, Kalimat Ajakan, Kalimat Perintah dan Kalimat Penolakan. Adapun pengembangan pada penelitian ini sampai pada tahap evaluasi (*Evaluation*)

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang ditentukan, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media *Scrapbook Box* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II Mis Islamiyah Kota Tanjung Balai?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media *Scrapbook Box* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II Mis Islamiyah Kota Tanjung Balai?
3. Bagaimana keefektivitasan pengembangan media *Scrapbook Box* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II Mis Kota Tanjung Balai?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui kevalidan pengembangan media *Scrapbook Box* yang baik dan tepat digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II Mis Islamiyah Kota Tanjung Balai.
2. Mengetahui kepraktisan pengembangan media *Scrapbook Box* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II Mis Islamiyah Kota Tanjung Balai.
3. Mengetahui keefektivitas pengembangan media *Scrapbook Box* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II Mis Islamiyah Kota Tanjung Balai.

E. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, maka hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat memberikan pengetahuan tambahan kepada pembaca secara teoritis tentang pengembangan media *Scrapbook Box* dalam materi yaitu kalimat ungkapan, ajakan, perintah dan penolakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II MIS Islamiyah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Dengan adanya penggunaan media *Scrapbook Box*, peserta didik dapat lebih tertarik, berminat, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.
- 2) Dengan adanya media *Scrapbook Box*, keterampilan intelektual peserta didik dan keaktifan peserta didik dapat meningkat sesuai dengan tahap perkembangan dan pengalaman belajarnya.

b. Bagi Guru

- 1) Dengan media *Scrapbook Box*, dapat membantu guru dalam mengembangkan pengetahuan mengenai materi yaitu kalimat ungkapan, ajakan, perintah dan penolakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- 2) Dengan media *Scrapbook Box*, guru dapat dengan mudah menarik dan memfokuskan perhatian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Menambah sarana pendidikan baru yang dapat dipersiapkan sebagai persiapan pembelajaran yang lebih baik, sehingga sekolah memiliki media belajar yang dapat mendukung proses pembelajaran di sekolah.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk media *Scrapbook Box* yang dikembangkan yaitu, sebagai berikut:

1. Jenis media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *Scrapbook Box* yang terbuat dari kertas, kardus dan foto dengan berbentuk kotak dan di dalamnya terdapat materi-materi menarik dan penuh warna.
2. Media ini dikhususkan penggunaannya untuk materi yaitu kalimat ungkapan, ajakan, perintah dan penolakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dikelas II MIS Islamiyah.
3. Dengan menggunakan media ini, peserta didik dapat lebih aktif dan semangat karena peserta didik sendiri yang akan melakukan proses

pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *Scrapbook Box* ini.

4. Terdapat petunjuk penggunaan media tersebut.
5. Media *Scrapbook Box* ini dikembangkan sesuai kriteria:

- a. Aspek Materi

Aspek materi meliputi: (1) kesesuaian kompetensi dasar dengan kompetensi inti, (2) kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar, (3) kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran, (4) kesesuaian materi dengan media yang dibuat.

- b. Prosedur Pengembangan Media

Prosedur pengembangan media meliputi: (1) melakukan studi pendahuluan dan pengumpulan informasi, (2) melakukan perencanaan, (3) mengembangkan bentuk produk awal, (4) melakukan validasi ahli, (5) melakukan uji coba.

