**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SCRAPBOOK*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN SKI KELAS V MI AL-HAYATUL ISLAMIYAH**

MALANG

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

Karisma Novitasari

14110172

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2019

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SCRAPBOOK
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN SKI KELAS V MI AL-HAYATUL ISLAMIYAH**

MALANG

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:

Karisma Novitasari

14110172

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2019

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SCRAPBOOK*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN SKI KELAS V MI AL-HAYATUL ISLAMIAH
MALANG

SKRIPSI

Oleh :

KARISMA NOVITASARI

NIM : 14110172

Telah disetujui pada tanggal 14 Desember 2018

Oleh :

Dosen Pembimbing

Dr. Marno, M.Ag

NIP. 19720822 200212 1 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

Dr. Marno, M.Ag

NIP. 19720822 200212 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SCRAPBOOK*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN SKI KELAS V MI AL-HAYATUL ISLAMİYAH
MALANG

SKRIPSI

dipersiapkan dan disusun oleh

Karisma Novitasari (14110172)

telah dipertahankan didepan penguji pada tanggal 08 Januari 2019 dan dinyatakan

LULUS

serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang
Drs. A. Zuhdi, M. Ag
NIP.19690211 199503 1 002

:

Sekretaris Sidang
Dr. Marno, M. Ag
NIP. 19720822 200212 1 001

:

Pembimbing
Dr. Marno, M. Ag
NIP. 19720822 200212 1 001

:

Pengujian Utama
Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 19650817 199803 1 003

:

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 19650817 199803 1 003

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamiin... Segala Puji Bagi Allah yang telah melimpahkan rahmat-Nya kepada hamba. Tuhan yang Maha Agung Maha Pengasih dan Penyayang, yang telah menjadikan hamba sebagai manusia yang senantiasa berpikir dan berilmu hingga hamba dapat menyelesaikan skripsi ini.

Tak lupa shalawat serta salam senantiasa tercurahlimpahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW. Yang telah membimbing kita dari zaman jahiliyah menuju zaman islamiyah. Semoga di akhirat kelak kita mendapat syafaat beliau aamiin.

Kupersembahkan karya ilmiah ini kepada orang-orang dengan tulus membimbing dan menasehatiku. Terimakasih sedalam-dalamnya saya ucapkan kepada:

Kedua orang tuaku, Bapak Mudjiono dan Ibu Siti Munawaroh yang senantiasa mencurakan kasih sayang yang tulus serta do'a yang senantiasa dilantunkan untuk kami tiada henti. Untuk kakak-kakakku tercinta Wahyu Yuliana dan Wahyu Yuliani yang tanpa henti memberikan semangat serta do'anya kepada adiknya.

Yang terhormat, Bapak Dr. Marno, M.Ag selaku dosen pembimbing saya yang selalu sabar dalam membimbing saya menyelesaikan skripsi ini.

Rekan terbaikku Mas Fajri terimakasih telah menjadi penyemangat dan sudah mau direpotkan.

Keluarga di rumah keduaku penghuni Kontrakan Mubarakah Kakak Fafa, Bebek Desi, Tria, Emak Iza, Mbak Devi dan Elida terimakasih telah bersedia mendengarkan keluh kesahku selama ini, kalian terbaik semangat terus.

Untuk sahabat-sahabat kuliahku Beb Zahro, Beb Afi, Mbak Dinar, Ning Fajri dan juga teman-teman lain yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terimakasih atas dukungannya yang luar biasa.

Untuk Pak Nastain dan Pak Khoiruddin terimakasih telah membantu mendesain buku saya, sehingga jadi buku yang luar biasa.

Dan kepada teman-teman PAI angkatan 2014 terimakasih banyak telah memberi warna kebersamaan dalam perjuangan di bangku kuliah ini.

MOTTO

خير الناس أنفعهم للناس

"Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia lain"¹

¹ HR. Ahmad, Thabrani, Daruqutni. Disahihkan Al Albani dalam As-Silsilah As-Shahiha

Dr. Marno, M.Ag
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Karisma Novitasari
Lamp. : 4 (empat) Eksemplar

Malang, 14 Desember 2018

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknis penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Karisma Novitasari
NIM : 14110172
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Scrapbook* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata pelajaran SKI Kelas V MI Al-Hayatul Islamiyah

Maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan. *Demikian, mohon dimaklumi adanya.*

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,

Dr. Marno, M.Ag
NIP. 19720822 200212 1 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 14 Desember 2018

Yang memberi pernyataan,

Karisma Novitasari

NIM. 14110172

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT berkat Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Scrapbook* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata pelajaran SKI Kelas V MI Al-Hayatul Islamiyah” dengan baik. Semoga karya ini menjadi manfaat bagi siapapun yang membacanya.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW untuk menjadi nilai sekaligus semangat dalam menuntut ilmu dan kebahagiaan di dunia ini.

Suatu kebahagiaan dan kebanggaan tersendiri bagi penulis melalui kisah perjalanan yang panjang, penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Namun penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak lepas dari bimbingan dan arahan serta kritik konstruktif dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya serta penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Abd Haris, M.Ag sebagai Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta staf rektornya yang selalu memberikan kesempatan dan pelayanan kepada penulis.
2. Bapak Dr. H. Agus Maimun, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberi ijin penelitian kepada penulis
3. Bapak Dr. Marno, M.Ag, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang serta dosen pembimbing yang telah memberi arahan, petunjuk dan bimbingannya dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Kepada seluruh keluarga besar MI Al-Hayatul Islamiyah Malang khususnya kepada Ustadz As'ary, S.Pd.I selaku guru SKI MI Al-Hayatul Islamiyah

Malang yang telah bersedia memberikan ilmu, waktu, serta pengalaman yang tak ternilai dalam penelitian ini.

5. Semua sahabat seperjuanganku PAI Angkatan 2014 yang senantiasa saling mendukung dan membantu satu sama lain.
6. Semua pihak yang membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu. Penulis menyadari dalam pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan, keterbatasan kemampuan dan pengetahuan sehingga pembuatan skripsi ini sangatlah jauh dari kata kesempurnaan, baik dalam penulisan maupun tata bahasanya. Oleh karena itu, penulis memohon kritik dan saran yang sifatnya membangun demi perbaikan skripsi ini. Penulis berharap semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan menjadi bahan masukan dalam dunia pendidikan. Aamiin.

Malang, 14 Desember 2018

Penulis

Karisma Novitasari

NIM. 14110172

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut :

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ,
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal diftong

أُو = aw

أَي = ay

أُو = û

إِي = î

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
PEDOMAN TRANSLITERRASI ARAB LATIN.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB 1 : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Pengembangan.....	6
D. Manfaat Pengembangan.....	7
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
F. Ruang Lingkup Pengembangan	9
G. Spesifikasi Produk.....	9
H. Originalitas Penelitian.....	10
I. Definisi Operasional	14
J. Sistematika Pembahasan	15
BAB II : KAJIAN PUSTAKA	
A. LandasanTeori.....	17
1. Pengembangan	17
2. Media Pembelajaran.....	17

3. Media <i>Scrapbook</i>	22
4. Hasil Belajar.....	26
5. Pembelajaran SKI.....	29
B. Kerangka Berfikir	32
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Model Pengembangan.....	35
C. Prosedur Pengembangan	38
D. Uji Coba.....	41
1. Desain Uji Coba.....	42
2. Subjek Uji Coba.....	42
3. Jenis Data.....	43
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	44
5. Teknik Analisi Data.....	45
BAB IV : PAPARAN DATA PENELITIAN	
A. Hasil Pengembangan Media <i>Scrapbook</i>	
1. Deskripsi Media <i>Scrapbook</i>	50
2. Validasi Produk.....	55
B. Kemenarikan Media <i>Scrapbook</i>	67
C. Hasil Belajar Siswa	69
BAB V : PEMBAHASAN	
A. Analisis Pengembangan Media <i>Scrapbook</i> Tema Keperwiraan	
Nabi Muhammad SAW	76

1. Hasil Pengembangan Media <i>Scrapbook</i>	76
B. Analisis Tingkat Kelayakan Media <i>Scrapbook</i> Tema Keperwiraan	
Nabi Muhammad SAW	83
1. Analisis Hasil Validasi Para Ahli	83
a. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi/Isi	83
b. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain	84
c. Analisis Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	86
2. Analisis Hasil Angket Siswa	87
C. Analisa Tingkat Kelayakan Media <i>Scrapbook</i> Kelas V MI Tema	
Keperwiraan Nabi Muhammad SAW	90
BAB VI : PENUTUP	
A. Kesimpulan	93
B. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

TABEL 1.1 ORIGINALITAS PENELITIAN	13
TABEL 3.1 KRITERIA KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN	46
TABEL 4.1 KRITERIA PENSKORAN ANGGKET VALIDASI	56
TABEL 4.2 KRITERIA PENSKORAN ANGGKET SISWA	57
TABEL 4.3 KUALIFIKASI TINGKAT KEEFEKTIFAN DAN KEMENARIKAN BERDASARKAN PRESENTASE	57
TABEL 4.4 KRITERIA KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN	57
TABEL 4.5 HASIL VALIDASI AHLI MATERI	58
TABEL 4.6 SARAN AHLI MATERI	59
TABEL 4.7 REVISI VALIDASI AHLI MATERI/ISI	60
TABEL 4.8 HASIL VALIDASI AHLI DESAIN	61
TABEL 4.9 SARAN AHLI DESAIN	63
TABEL 4.10 REVISI VALIDASI AHLI DESAIN	64
TABEL 4.11 HASIL VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN SKI.....	65
TABEL 4.12 SARAN AHLI PEMBELAJARAN SKI.....	66
TABEL 4.13 REVISI VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN SKI.....	67
TABEL 4.14 KEMENARIKAN PRODUK MENURUT SISWA	68
TABEL 4.15 HASIL PENILAIAN UJI COBA LAPANGAN PADA <i>PRE-TEST</i> DAN <i>POST-TEST</i>	69
TABEL 4.16 NILAI <i>PRE-TEST</i> DAN NILAI <i>POST TEST</i>	70
TABEL 4.17 DATA HASIL BELAJAR (<i>GAIN SCORE</i>).....	71

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 SKEMA ALUR PENELITIAN	33
GAMBAR 3.1 BAGAN MODEL PENELITIAN DIMODIFIKASI DARI DICK & CAREY	38
GAMBAR 4.1 SAMPUL DEPAN	51
GAMBAR 4.2 SAMPUL BELAKANG	51
GAMBAR 4.3 KATA PENGANTAR	52
GAMBAR 4.4 DAFTAR ISI	52
GAMBAR 4.5 PERCAKAPAN	53
GAMBAR 4.6 MENYANYI	53
GAMBAR 4.7 ISI BUKU <i>SCRAPBOOK</i>	54
GAMBAR 4.8 HALAMAN PEMBATAS	55
GAMBAR 4.9 DAFTAR PUSTAKA	56

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1	: SURAT IZIN PENELITIAN DARI FAKULTAS
LAMPIRAN 2	: SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
LAMPIRAN 3	: BUKTI KONSUL
LAMPIRAN 4	: INSTRUMEN VALIDATOR AHLI MATERI/ISI
LAMPIRAN 5	: INSTRUMEN VALIDATOR AHLI DESAIN
LAMPIRAN 6	: INSTRUMEN VALIDATOR AHLI PEMBELAJARAN
LAMPIRAN 7	: HASIL <i>PRE-TEST</i> SISWA
LAMPIRAN 8	: HASIL <i>POST-TEST</i> SISWA
LAMPIRAN 9	: ANGKET SISWA
LAMPIRAN 10	: DOKUMENTASI FOTO
LAMPIRAN 11	: RPP (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN)
LAMPIRAN 12	: MEDIA <i>SCRAPBOOK</i>
LAMPIRAN 13	: BIODATA MAHASISWA

ABSTRAK

Novitasari, Karisma. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Scrapbook* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas V MI Al-Hayatul Islamiyah. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Marno, M.Ag.

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah salah satu mata pelajaran yang diampu di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Selama ini guru SKI lebih banyak menggunakan metode ceramah. Padahal siswa membutuhkan media pendukung yang bisa membantu siswa untuk memahami pelajaran SKI. Mengingat pelajaran SKI merupakan pelajaran yang harus difahami oleh siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mendeskripsikan desain produk media *scrapbook* pada mata pelajaran SKI, 2) Mengetahui kelayakan media *scrapbook* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SKI di MI Al-Hayatul Islamiyah Malang, 3) Mengetahui keefektifitasan media *scrapbook* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SKI di MI Al-Hayatul Islamiyah Malang.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa media *scrapbook*. Desain yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini mengadopsi pada model desain Dick and Carey.

Pengembangan media pembelajaran ini telah menghasilkan produk berupa media *scrapbook* tema keperwiraan Nabi Muhammad SAW kelas V MI. Media *scrapbook* ini memenuhi kriteria valid dengan hasil uji ahli materi 82%, ahli desain 82%, dan ahli pembelajaran 90%. Uji coba lapangan mencapai tingkat kevalidan 95,7% yang menunjukkan bahwa media *scrapbook* efektif dan menarik. Sedangkan dalam penerapan pembelajaran di kelas, hasil *pre-test* siswa adalah 53,7 dan hasil *post test* siswa adalah 83,4. Berdasarkan analisis menggunakan uji t menghasilkan t_{hitung} 17,05 dan t_{tabel} 2,09 yang artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *scrapbook* pada mata pelajaran SKI kelas V dengan tema keperwiraan Nabi Muhammad SAW.

Kata Kunci : Pengembangan, Media *Scrapbook*, Hasil Belajar, Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

ABSTRACT

Novitasari, Karisma. 2018. Development of Scrapbook Media to Improve Student Learning Outcomes in Subjects of Class V SKI Al-Hayatul Islamiyah MI. Thesis, Department of Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Supervisor: Dr. Marno, M.Ag.

Islamic Cultural History (SKI) is one of subject studied at the Islamic Elementary School. So, far the teacher of Islamic Cultural History more using lecture method. Whereas the student to knowing the subject. Remembering the Islamic Cultural History is the important lesson to understand by student.

This Research aims to: 1) Described the design of scrapbook media product, 2) Knowing the proper of scrapbook in improving learning outcomes of 5th grade student on Islamic Cultural History at MI Al-Hayatul Islamiyah Malang, 3) Knowing the effectiveness of scrapbook in improving learning outcomes of 5th grade student on Islamic Cultural History at MI Al-Hayatul Islamiyah Malang.

The method is used in this research is Research and Development to produce a medium of learning in form a scrapbook. The design is used in medium learning development adopted of Dick and Carey model design.

Medium of learning development has produced a product in form a scrapbook with theme Prophet Muhammad SAW in class 5th grade Islamic Elementary School. This scrapbook media fulfills the valid criteria with material expert test results of 82%, 82% design experts, and 90% learning experts. Field trials reached a validity level of 95.7% which showed that scrapbook media was effective and attractive. Whereas in the application of classroom learning, the student's pre-test results were 53.7 and the students' post-test results were 83.4. Based on the analysis using the t test produces tcount 17.05 and ttable 2.09 which means tcount > t table.

So it can be concluded that there are differences in student learning outcomes before and after using scrapbook media on class V SKI subjects with the theme of the fortune of the Prophet Muhammad.

Keyword : Development, Scrapbook Media, Learning Outcomes, Learning History of Islamic Culture.

المخلص

نوفيتاساري ، كاريما. ٢٠١٨. تطوير وسائل الإعلام القصاصات لتحسين نتائج التعلم الطلاب في المواد الدراسية من الفئة الخامسة الحياة الإسلامية أطروحة، قسم التربية الإسلامية، كلية التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

المشرف: الدكتور الماجستير مارنو.

تاريخ الثقافة الإسلامية هو واحد من المواضيع التي تدرس على مستوى المدرسة الابتدائية. حتى الآن يستخدم المزيد من معلميتاريخ الثقافة الإسلامية طريقة المحاضرة. على الرغم من أن الطلاب يحتاجون إلى وسائط دعم يمكنها مساعدة الطلاب على فهم دروستاريخ الثقافة الإسلامية. بالنظر إلى أن دروستاريخ الثقافة الإسلامية هي دروس يجب أن يفهمها الطلاب

تهدف هذه الدراسة إلى: (١) وصف تصميمات منتجات قصاصات الكتب التصميمية على مواضيعتاريخ الثقافة الإسلامية ، ٢ (معرفة جدوى وسائل الإعلام عن القصاصات في تحسين نتائج التعلم لطلاب الصف الخامس في مواضيعتاريخ الثقافة الإسلامية فيالمدرسة الابتدائيةالحياة الإسلامية مالانج ، ٣) معرفة فعالية وسائل الإعلام القصاصات في تحسين نتائج التعلم لطلاب الصف الخامس في موادتاريخ الثقافة الإسلامية فيالمدرسة الابتدائيةالحياة الإسلامية مالانج

الطريقة المستخدمة في هذا البحث هي طريقة البحث والتطوير لإنتاج منتجات وسائل الإعلام التعليمية في شكل وسائل الإعلام القصاصات. اعتمد التصميم المستخدم في تطوير هذه الوسائط التعليمية نموذج تصميم ديك وكاري (Dick and Carey)

وقد أنتج تطوير هذه الوسائط التعليمية منتجات وسائط قصاصات، موضوع إثارة النبي محمد صلى الله عليه وسلم الفصل الخامس في المدرسة الابتدائية. تستوفي وسائط سجل القصاصات هذه المعايير الصحيحة مع نتائج اختبار خبراء المواد من ٨٢٪ ، و ٨٢٪ من خبراء التصميم ، و ٩٠٪ من خبراء التعلم. بلغت التجارب الميدانية مستوى صحة قدره ٩٥,٧٪ والتي أظهرت أن وسائل الإعلام القصاصات كانت فعالة وجذابة. في حين أنه في تطبيق التعلم في الفصل الدراسي ، كانت نتائج الاختبار التجريبي للطلاب ٥٣,٧ وكانت نتائج ما بعد الاختبار لدى الطلاب ٨٣,٤. استناداً إلى التحليل باستخدام اختبار "ت" ينتج حسابي "ت" 17.05 و ٢,٠٩ جدول "ت" مما يعني جدول "ت" حسابي "ت" بحيث

يمكن استنتاج أن هناك اختلافات في نتائج تعلم الطلاب قبل وبعد استخدام وسائط سكرابوب في فئة تاريخ الطبقة الإسلامية مع موضوع ثروة النبي محمد صلى الله عليه وسلم.

الكلمات المفتاح: تطوير، وسائل الإعلام القصاصات، نتائج التعلم، تعلم تاريخ الثقافة الإسلامية.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah salah satu mata pelajaran yang diampu di tingkat madrasah dan salah satunya adalah Madrasah Ibtidaiyah. Seperti yang kita ketahui sejarah adalah pelajaran yang terbilang sulit untuk dipahami karena masalah yang dibahas dalam sejarah bersifat lampau, kisah yang terjadi pada zaman dahulu, dan sulit diterima oleh siswa. Karena sejarah membahas tentang masa lampau, banyak guru yang sulit untuk mengilustrasikan kejadiannya kepada anak, sehingga anak kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru yang mengakibatkan pelajaran sejarah sering kali menjadi mata pelajaran yang membosankan.

Keterbatasan pengetahuan guru tentang media menjadikan metode ceramah sebagai metode andalan guru untuk menyampaikan materi. Padahal banyak sekali hal-hal penting dalam sejarah yang tidak cukup dipahami hanya dengan mengandalkan metode bercerita secara manual. Perlu adanya media pendukung yang bisa membantu siswa untuk memahami pelajaran SKI. Mengingat pelajaran SKI merupakan pelajaran yang harus difahami oleh siswa karena dalam pelajaran sejarah banyak kisah-kisah yang menunjukkan keteladanan yang bisa diambil ibrah bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Hamalik, 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.² Secara kognitif Piaget menjelaskan bahwa “pada usia 7 sampai 11 tahun anak-anak berfikir secara operasional dengan penalaran logis menggantikan penalaran intuitif meski hanya dalam situasi konkret, dan kemampuan mengklasifikasi sudah ada, namun belum memahami problem-problem abstrak”.³ Siswa kelas 5 MI masih berada pada tahapan operasional konkret dimana mereka masih membutuhkan banyak bantuan belajar seperti adanya media baik manual maupun digital.

Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang dapat membantu guru dalam menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, serta membantu peserta didik dalam memahami pengetahuan yang sedang dipelajarinya. Menurut Sanaky, posisi media berfungsi untuk mengatasi hambatan-hambatan yang terjadi dalam pembelajaran.⁴ Media pembelajaran sangatlah banyak dan salah satunya adalah media *scrapbook*.

Media *scrapbook* merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat menarik siswa. Media pembelajaran berbasis buku tempel ini akan meningkatkan minat siswa yang melihatnya. Karena media tersebut dikemas

² Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 21

³ Didi Supriadie dan Deni Darmawan, *Komunikasi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 37

⁴ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran: Buku pegangan Wajib Guru dan Dosen*, (Yogyakarta, Kaukaba Dipantara, 2011), hlm. 14.

berupa buku dimana gambar dan tulisannya timbul, sehingga seolah-olah buku tersebut seperti buku 3 dimensi. Penggunaan ilustrasi, warna, dan tipografi disesuaikan dengan kesukaan siswa sehingga siswa merasa lebih berimajinatif dalam membaca dan belajar. Hal demikian akan memberikan dampak yang bagus dalam peningkatan hasil belajar siswa. Allah SWT bersabda:

وَمِنْ آيَاتِهِ خَلْقُ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافُ أَلْوَانِكُمْ وَأَلْوَانِكُمْ إِنَّ فِي ذَلِكَ لآيَاتٍ لِّلْعَالَمِينَ (٢٢) وَمِنْ آيَاتِهِ مَنَامُكُمْ بِاللَّيْلِ وَالنَّهَارِ وَابْتِغَاؤُكُمْ مِنْ فَضْلِهِ إِنَّ فِي ذَلِكَ لآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يَسْمَعُونَ (٢٣) وَمِنْ آيَاتِهِ يُرِيكُمُ الْبَرْقَ خَوْفًا وَطَمَعًا وَيُنزِلُ مِنَ السَّمَاءِ مَاءً فَيُحْيِي بِهِ الْأَرْضَ بَعْدَ مَوْتِهَا إِنَّ فِي ذَلِكَ لآيَاتٍ لِّقَوْمٍ 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 tidurnya 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).” (QS. Ar-Rum : 22-25)

Surat Ar-Rum ayat 22-25 menjelaskan bahwa Allah 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 melalu ayat-ayat *qauliyah* berisi wahyu yang disampaikan dalam bentuk kitab suci. Media pembelajaran 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.⁵

Peneliti memilih media *scrapbook* untuk dikembangkan dengan alasan bahwa media *scrapbook* adalah media yang mudah dikembangkan untuk menjadi media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat baca siswa, karena *scrapbook* dikemas semenarik mungkin sehingga dapat memotivasi siswa dalam membaca serta memotivasi siswa dalam belajar sehingga dapat memberikan efek pada hasil belajar siswa. Selain itu media *scrapbook* merupakan sesuatu yang masih baru di MI, mengingat sebelum itu guru hanya mengajar pelajaran SKI 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 buku untuk memotivasi siswa dalam membaca.

Sesuai informasi yang peneliti dapatkan melalui observasi sementara di MI Al-Hayatul Islamiyah, bahwa guru masih menggunakan metode ceramah dalam mengajar, sehingga siswa sulit memahami materi yang dijelaskan oleh guru karena tidak ada ilustrasi yang menggambarkan tentang kejadian yang

⁵ Nurlaili Siami Ningsih, *Pengembangan Media Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 MI At-Taraqqie Putri Malang*. (Skripsi: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017), hlm. 4

dijelaskan oleh guru, sehingga siswa hanya berangan-angan dalam menangkap materi yang diajarkan. Bahkan ada beberapa murid yang di dapat di dalam kelas mengantuk bahkan tertidur karena merasa bosan dengan pembelajaran tersebut. Sehingga dari peristiwa itu menimbulkan efek menurunnya hasil belajar siswa serta siswa tidak memiliki motivasi dalam belajar. Padahal dalam perkembangannya, siswa sekolah dasar lebih senang belajar menggunakan gambar dan warna-warna, sedangkan media belajar yang digunakan dalam pelajaran SKI masih terbilang monoton dan klasik. Sehingga sangat diperlukan pengembangan yang bersifat kontemporer guna mengikuti perkembangan peserta didik dan lingkungan yang berada disekitar mereka.⁶

Dari berbagai permasalahan yang ada di sekolah, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai masalah tersebut dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Scrapbook* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas V MI Al-Hayatul Islamiyah Malang”**.

⁶ Hasil observasi sementara, tanggal 31 Agustus 2018, di kantor MI Al-Hayatul Islamiyah Malang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain produk media *scrapbook* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SKI di MI Al-Hayatul Islamiyah Malang?
2. Bagaimana kelayakan media *scrapbook* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SKI di MI Al-Hayatul Islamiyah Malang?
3. Bagaimana efektifitas media *scrapbook* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SKI di MI Al-Hayatul Islamiyah Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan desain produk media *scrapbook* pada mata pelajaran SKI.
2. Untuk mengetahui langkah-langkah penerapan media *scrapbook* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SKI di MI Al-Hayatul Islamiyah Malang.

3. Untuk mengetahui keefektifitasan media *scrapbook* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SKI di MI Al-Hayatul Islamiyah Malang.

D. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat pada semua komponen pendukung pendidikan, yakni:

1. Bagi Lembaga

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi lembaga yang diteliti dan lembaga yang mengadakan penelitian.

2. Bagi guru

Penelitian ini dapat memberikan alternatif untuk menggunakan media pembelajaran dalam mengajar. Dengan penggunaan media *scrapbook* (buku tempel) ini, guru dapat membantu siswa mempermudah dalam memahami dan mengerti materi pelajaran dengan mudah, khususnya pada mata pelajaran SKI, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

3. Bagi siswa

Penelitian ini dapat membantu siswa untuk mendapatkan pembelajaran yang lebih aktif dan mudah dipahami. Dengan penggunaan media ini, siswa bisa termotivasi untuk meningkatkan motivasi belajarnya, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pula.

4. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan tentang penggunaan media *scrapbook* (buku tempel) dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya siswa kelas V, serta hasil dari penelitian ini nantinya dapat menjadi bekal untuk mengajar ketika sudah menjadi seorang guru.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan peneliti sebelumnya, ada beberapa asumsi yang menjadi titik ukur pengembangan media *scrapbook* ini, antara lain:

- a. Media *scrapbook* dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan hasil belajar mereka.
- b. Media *scrapbook* dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, khususnya pada materi SKI dengan tema “Keperwiraan Nabi Muhammad SAW”.
- c. Media *scrapbook* dapat meningkatkan siswa dalam berfikir kritis.
- d. Media *scrapbook* dapat terus menerus digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam pelaksanaan pengembangan pada penelitian ini adalah:

- a. Produk pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada media visual berupa *scrapbook* (buku tempel).
- b. Produk pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada mata pelajaran SKI. Dan hanya terbatas pada materi Keperwiraan Nabi Muhammad SAW.
- c. Pengujian produk dilakukan oleh ahli penguji yang jumlahnya terbatas, yaitu satu penguji ahli materi, satu penguji ahli media, dan satu penguji ahli pembelajaran atau guru mata pelajaran SKI (guru kelas).
- d. Uji penggunaan media hanya terbatas pada satu kelas saja.
- e. Keterbatasan peneliti dalam mendesain buku.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Untuk membatasi pembahasan pada penelitian ini, maka ruang lingkup dari penelitian ini adalah berkisar pada pengembangan media *scrapbook* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran PAI khususnya pada mata pelajaran SKI materi Keperwiraan Nabi Muhammad SAW di MI Al-Hayatul Islamiyah Malang.

G. Spesifikasi Produk

Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang berbentuk media *scrapbook* (buku tempel). Spesifikasi dari media *scrapbook* yang akan dikembangkan peneliti yakni sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan nanti berupa buku berukuran 30 cm x 30 cm.
2. Kertas yang digunakan dalam pembuatan *scrapbook* ini yaitu kertas *art paper*.
3. Menggunakan double tape foam atau double tape timbul untuk menunjukkan kesan timbul pada gambar.
4. Isi buku mengenai konsep-konsep tentang kisah Keperwiraan Nabi Muhammad SAW.
5. Isi buku juga memuat gambar-gambar menarik yang sesuai dengan materi Keperwiraan Nabi Muhammad SAW.
6. Materi dituangkan berupa narasi dan percakapan agar siswa mudah untuk memahami.

H. Originalitas Penelitian

Adapun penelitian terdahulu yang terkait dengan judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Pengembangan Media Scrapbook Subtema Komponen Ekosistem Untuk Kelas V Sekolah Dasar*. Skripsi yang ditulis oleh Pratiwi Meidiyanti pada tahun 2017.⁷ Hasil penelitian yang ditulis oleh Pratiwi Meidiyanti menunjukkan bahwa, (1) rata-rata presentase ahli media 94,7% “termasuk kriteria layak, dapat digunakan, dan tanpa revisi”, (2) rata-rata presentase ahli materi 95% “termasuk kriteria layak, dapat digunakan dan tanpa revisi”, (3) rata-rata presentase ahli pengguna guru 97,2% dan ahli

⁷Pratiwi Meidiyanti, *Pengembangan Media Scrapbook Subtema Komponen Ekosistem Untuk Kelas V Sekolah Dasar*, (Skripsi-2017).

pengguna siswa 91,5% “termasuk kriteria sangat layak, dapat digunakan dan tanpa revisi”, (4) rata-rata presentase *pre test* 42,91% dan *post test* 90,41%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran.

2. *Penerapan Pembelajaran Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Kelas V SDI Plus Hidayatut Thullab Kabupaten Kediri*. Skripsi yang ditulis oleh Nur Lailiyah pada tahun 2017.⁸ Hasil penelitian berbentuk PTK ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata disetiap siklusnya mengalami peningkatan. Pada siklus I dinyatakan tuntas sebesar 45%, sedangkan pertemuan II sebesar 55%. Pada siklus II pertemuan I dinyatakan tuntas sebesar 65%, sedangkan pertemuan II sebesar 85%. Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan media *scrapbook* dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi siswa.
3. *Pengembangan Media Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 MI At-Taraqqie Putri Malang*.⁹ Skripsi yang ditulis oleh Nurlaili Siami Ningsih pada tahun 2017. Hasil penelitian yang ditulis oleh Nurlaili Siami Ningsih menunjukkan bahwa: (1) pengembangan media cerita bergambar berupa bahan ajar buku cetak berukuran praktis sebagai penunjang

⁸ Nur Lailiyah, *Penerapan Pembelajaran Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Kelas V SDI Plus Hidayatut Thullab Kabupaten Kediri*, (Skripsi-2017).

⁹Nurlaili Siami Ningsih, *Pengembangan Media Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 MI At-Taraqqie Putri Malang*, (Skripsi-2017).

pembelajaran di kelas 3 MI At-Taroqqie Putri Malang, (2) media cerita bergambar sebagai bahan ajar pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam telah memenuhi uji kelayakan validator ahli desain media mencapai presentase 78,8%, hasil validator oleh ahli bahasa mencapai 81,25%, dan hasil validasi ahli pembelajaran bidang studi mencapai presentase 78,3%, (3) dari hasil statistik uji MacNemar $x^2_{hitung} = 18,3 > x^2_{tabel} = 0,0039$, maka terdapat perbedaan hasil tes sebelum dan sesudah penggunaan media cerita bergambar.

4. *Pengembangan Buku Ajar Tematik Berbasis Integrasi Islam Tema 9 Subtema 3 (Usaha Pelestarian Lingkungan) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Sunan Ampel Krembung Sidoarjo.*¹⁰ Skripsi yang ditulis oleh Indah Puji Lestari pada tahun 2017. Hasil dari penelitian ini memenuhi kriteria valid dengan hasil uji dari ahli media atau desain pembelajaran mencapai 88%, ahli materi tematik mencapai 92%, ahli integrasi Islam mencapai 80% dan ahli pembelajaran tematik mencapai 88%, dan hasil uji coba lapangan mencapai 90,53%. Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan buku ajar menunjukkan perbedaan hasil menjadi lebih baik atau meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kualifikasi tingkat kevalidan yang tinggi, sehingga buku ajar layak digunakan dalam pembelajaran.

Berikut paparan dari originalitas penelitian pada table 1.1

¹⁰Indah Puji Lestari, *Pengembangan Buku Ajar Tematik Berbasis Integrasi Islam Tema 9 Subtema 3 (Usaha Pelestarian Lingkungan) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Sunan Ampel Krembung Sidoarjo*, (Skripsi-2017).

Table 1.1

Originalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (skripsi/tesis/jurnal,dll), dan tahun terbit	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Pratiwi Meidiyanti, <i>Pengembangan Media Scrapbook Subtema Komponen Ekosistem Untuk Kelas V Sekolah Dasar</i> , Skripsi, 2017.	Sama-sama membuat produk berupa media <i>scrapbook</i> (buku tempel)	Berbeda pada materi dan lokasi penelitiannya	Berdasarkan penelitian penelitian terdahulu belum terdapat penelitian pengembangan yang mengembangk an media pembelajaran berbasis <i>scrapbook</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SKI
2.	Nur Lailiyah, <i>Penerapan Pembelajaran Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Kelas V SDI Plus Hidayatut Thullab Kabupaten Kediri</i> , Skripsi, 2017.	Sama-sama membuat produk berupa media <i>scrapbook</i> (buku tempel)	<ul style="list-style-type: none"> • Berbeda pada metode penelitiannya • Berbeda pada materi dan lokasi penelitiannya 	Berdasarkan penelitian penelitian terdahulu belum terdapat penelitian pengembangan yang mengembangk an media pembelajaran berbasis <i>scrapbook</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SKI
3.	Nurlaili Siami Ningsih, <i>Pengembangan Media Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 MI At-Taraqqie Putri Malang</i> , Skripsi, 2017.	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-samamembuat media berupa buku • objek yang diteliti sama yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa • sama-sama mengambil tema pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Berbeda pada media yang dibuat • Berbeda pada materi dan lokasi penelitiannya 	Berdasarkan penelitian penelitian terdahulu belum terdapat penelitian pengembangan yang mengembangk an media pembelajaran berbasis <i>scrapbook</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SKI

		Islam (SKI)	
4.	Indah Puji Lestari, <i>Pengembangan Buku Ajar Tematik Berbasis Integrasi Islam Tema 9 Subtema 3 (Usaha Pelestarian Lingkungan) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Sunan Ampel Krembung Sidoarjo</i> , Skripsi, 2017.	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama membuat media berupa buku • objek yang diteliti sama yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Berbeda pada media yang dibuat • Berbeda pada materi dan lokasi penelitiannya

I. Definisi Operasional

Agar mendapatkan gambaran yang lebih jelas lagi, peneliti akan mencoba menjelaskan kata kunci yang terdapat dalam pembahasan penelitian ini. Kata kunci tersebut adalah media pembelajaran, media *scrapbook*, hasil belajar, dan SKI.

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2. Media *scrapbook*

Scrapbook merupakan album kenangan yang tidak hanya berisikan foto saja, melainkan terdapat catatan penting yang berhubungan dengan momen dimana atau kejadian apa yang terdapat pada foto tersebut.

Scrapbook juga sering disebut juga sebagai seni menempel foto pada kertas.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu hal yang telah dicapai dan diperoleh setelah melakukan proses belajar yang dapat diukur dengan proses evaluasi.

4. SKI

Pembelajaran sejarah Islam adalah usaha yang dilakukan secara sadar, terarah, dan terancang mengenai peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian yang sungguh-sungguh terjadi yang seluruhnya berkaitan dengan agama Islam.

J. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I merupakan bab pendahuluan yang berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi operasional dan sistematika pembahasan.

Bab II merupakan bab kajian pustaka yang berisi tentang landasan teori dan kerangka berfikir. Landasan teori dari penelitian ini berupa pengertian media *scrapbook*, indikator peningkatan hasil belajar, dan juga kisah keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan kota Madinah.

Sedangkan kerangka berfikir merupakan ringkasan dari latar belakang masalah.

Bab III merupakan bab metode penelitian yang digunakan dalam melakukan penelitian yang terdiri dari jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk (desain uji coba, subyek uji coba, jenis data, instrument pengumpulan data, teknik analisis data).

Bab IV merupakan bab hasil penelitian. Pada bab ini peneliti akan menyajikan data yang diperoleh dari pengumpulan data, proses pengembangan dan pembuatan produk, hasil validasi oleh tim ahli, hasil penggunaan media oleh guru dan siswa dalam uji coba terbatas dan uji coba pemakaian.

Bab V merupakan bab pembahasan hasil penelitian. Bab ini memaparkan pembahasan inti yang menyajikan hasil analisis penelitian pengembangan.

Bab VI merupakan bab penutup yang berisi tentang kesimpulan, saran, pemanfaatan, dan pengembangan produk lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidkan produk pendidikan. Langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.¹¹

Jadi pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Pengembangan dapat berupa proses, produk dan rancangan.¹²

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau

¹¹ Punaji setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2003), hlm. 222-223.

¹² Cecep Kustandi, dkk., *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 135.

pengantara.¹³ Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Association for Educational Communications and Technology (AECT) di Amerika mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Sedangkan menurut Y. Miarso, media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemajuan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri pembelajarannya. Maka secara umum media adalah “alat bantu” yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.¹⁴

Dari berbagai pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

b. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran¹⁵

1) Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar diantaranya adalah:

¹³ Sudirman, Arif S. (dkk), *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 6.

¹⁴ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm. 4.

¹⁵ *Ibid.*, hlm. 4-5.

- a) Mempermudah proses pembelajaran di kelas
- b) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- c) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar
- d) Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

2) Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran diantaranya yaitu:

- a) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih mudah dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- c) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya berkomunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar.
- d) Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktifitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

c. Jenis Media Pembelajaran

Pembagian jenis dan karakteristik media pembelajaran sebagai berikut:¹⁶

- 1) Dilihat dari aspek bentuk fisik, antara lain:
 - a) Media elektronik, seperti televisi, film, radio, slide, VCD, DVD, LCD, computer, internet, dan lain-lain.
 - b) Media non elektronik, seperti buku, *handout*, model, diktat, media grafis, dan alat peraga.
- 2) Dilihat dari aspek panca indera, antara lain:
 - a) Media audio (dengar), contoh suara.
 - b) Media visual (melihat), contoh gambar.
 - c) Media audio-visual (dengar-melihat), contoh film.
- 3) Dilihat dari aspek alat dan bahan, antara lain:
 - a) Alat perangkat keras (*hardware*) sebagai sarana yang menyampaikan pesan.
 - b) Perangkat lunak (*software*) sebagai pesan atau informasi.

d. Pemilihan Media

Dalam pemilihan media Gagne, dkk (1988) menyarankan perlunya mempertimbangkan:¹⁷

- 1) Variable tugas

¹⁶ *Ibid.*, Hujair AH. Sanaky, hlm. 40.

¹⁷ Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: Yuna Pustaka, 2010), hlm. 78-80.

Dalam pemilihan media, guru harus menentukan jenis kemampuan yang diharapkan dari pebelajar sebagai hasil pembelajaran.

2) Variable pebelajar

Karakteristik pebelajar perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, karena guru menyadari bahwa para pelajar mempunyai gaya belajar yang berbeda.

3) Lingkungan belajar

Pertimbangan ini lebih bersifat administrative, seperti besarnya biaya sekolah, ukuran ruang kelas, kemampuan mengembangkan materi baru, kemampuan guru dan kesediaan untuk usaha mendesain pembelajaran, dan lain sebagainya.

4) Lingkungan pengembangan

Merencanakan penyajian yang baik, misalnya ketersediaan waktu, pengembangan personil, akan mempengaruhi keberhasilan penyajian.

5) Ekonomi dan budaya

Dalam pemilihan media perlu mempertimbangkan apakah media itu dapat diterima oleh sipemakai dan sesuai dengan sumber dana serta peralatan yang tersedia.

6) Faktor-faktor praktis

Faktor ini termasuk faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media:

- a) Seberapa jauh media dapat mempengaruhi respon pebelajar atau kegiatan lain untuk kelengkapan umpan balik.
- b) Apakah penyajian itu sesuai dengan respon pebelajar.
- c) Media yang dipandang kemungkinan lebih efektif bagi pebelajar perlu ditentukan apakah perangkat lunak dapat disimpan dan bernilai.
- d) Media mana yang paling mendukung kondisi belajar untuk mencapai tujuan.

3. Media Scrapbook

a. Pengertian Scrapbook

Scrapbook berasal dari kata *scrap* yang artinya sisa. Menurut Murjainah menyatakan bahwa scrapbook merupakan suatu kegiatan seni menempel foto di media kertas dan menghiasnya menjadi karya yang kreatif. Dalam dunia pendidikan, penggunaan *scrapbook* sebagai media pembelajaran masih jarang digunakan.¹⁸

Media pembelajaran ini merupakan hasil *handmade* yang terbuat dari kertas. *Scrapbook* merupakan album kenangan yang tidak hanya berisikan foto saja, melainkan terdapat catatan penting yang berhubungan dengan momen dimana atau kejadian apa yang terdapat pada foto tersebut. *Scrapbook* juga sering disebut juga sebagai seni

¹⁸ Murjainah, *Pengembangan Digital Scrapbook Pembelajaran Geografi dengan Kompetensi Dasar Menganalisis Kecenderungan Perubahan Lisofer di Muka Bumi di Kelas X SMA*, (Universitas PGRI Palembang, 2016), hlm. 30

menempel foto pada kertas. Penggunaan *scrapbook* sebagai media pembelajaran juga dapat memberikan kesan nyata dan menarik bagi peserta didik.¹⁹

Scrapbook adalah media yang visual diam karena terdiri dari gambar dan tulisan. Walaupun begitu, media visual dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa, hal ini sesuai dengan pendapat Levie yang membaca kembali hasil-hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau visual dan verbal yang menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenal kembali, dan menghubungkan fakta dan konsep.²⁰

Dapat disimpulkan bahwa *scrapbook* merupakan benda sejenis album untuk mengumpulkan dokumen penting berupa foto maupun tulisan yang dirancang semenarik mungkin.

b. Cara Membuat *Scrapbook*

Dalam pembuatan media pembelajaran *scrapbook* ini menggunakan dua cara yaitu dengan digital dan manual. Untuk pembuatan secara manual bahan-bahan yang perlu disiapkan, yaitu double tip, gunting, gambar, lem, dan karter. Sedangkan pembuatan secara digital yaitu membuat desain background dan gambar yang

¹⁹Pratiwi Meidiyanti, *Pengembangan Media Scrapbook Subtema Komponen Ekosistem Untuk Kelas V SD*, (Skripsi-2017), hlm. 22.

²⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2011), hlm. 9.

dibutuhkan kemudia di print. Pada dasarnya, pembuatan *scrapbook* tergantung pada pembuat itu sendiri. Karena konsep dan ide dari bentuk *scrapbook* berbeda-beda, sesuai dengan keinginan pembuat. *Scrapbook* juga cocok digunakan pada mata pelajaran apa saja, tergantung kreativitas guru sendiri.

Adapun cara yang dilakukan oleh peneliti dalam membuat *scrapbook* sebagai media pembelajaran, yaitu (a) mengidentifikasi materi yang terdapat dalam buku siswa dan buku guru, (b) menentukan arah pengembangan untuk memperdalam atau memperluas materi yang akan dibahas, (c) menentukan tujuan pembelajaran, (d) menentukan desain, (e) menentukan foto yang sesuai dengan materi yang dibahas, dan ukuran foto yang sesuai, (f) mencetak foto yang akan digunakan sebagai background maupun yang akan digunakan sebagai materi, (g) menghias kertas yang digunakan untuk menempel foto, (h) menempelkan lembaran foto yang sudah dibahas pada kertas karton yang sudah dipotong sesuai dengan ukuran A4, (i) menghias pinggiran kertas, dan (j) menyatukan setiap halaman dengan pita, tali, ring, atau jilid spiral.

c. Kelebihan dan Kelemahan Media *Scrapbook*

Adapun kelebihan yang dimiliki oleh media *scrapbook* diantaranya yaitu:²¹

²¹ Yukeu Haryanve, dkk., *Efektifitas Penggunaan Media scrapbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi*, (Jurnal Ilmu pendidikan, 2015), hlm. 4

- 1) *Scrapbook* mencerminkan keunikan dari pemikiran pembuatnya.
- 2) Sifatnya konkret dan lebih realitas karena menggunakan media visual foto.
- 3) Media *scrapbook* dapat mengatasi permasalahan ruang dan waktu.
- 4) Media *scrapbook* mengatasi keterbatasan pengamatan kita mengenai hal-hal yang sulit ditangkap oleh panca indra.
- 5) Bahan pembuatan *scrapbook* mudah ditemukan dan bahan yang digunakan pun aman.

Selain itu, media *scrapbook* ini juga memiliki kelemahan dalam penggunaannya, yakni:²²

- 1) Menekankan pada penggunaan indra penglihatan.
- 2) Gambar yang disajikan terlalu kompleks sehingga kurang efektif.
- 3) Pembuatan media *scrapbook* memerlukan waktu yang cukup lama.
- 4) Keterbatasan sumber dan keterampilan kejelian untuk dapat memanfaatkannya.

Pengembangan media *scrapbook* merupakan pembuatan media visual gambar sebagai alat bantu peserta didik dalam memahami konsep atau informasi yang sedang diajarkan. Media *scrapbook* tidak

²²*Ibid.*

hanya berupa potongan gambar, tetapi dalam proses pembuatannya sudah memperhatikan desain tata letak gambar akan ditempelkan serta informasi berdasarkan tampilan gambar.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memakai dua kata yang membentuknya yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara professional.²³

Menurut S. Nasution hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu pada suatu mata pelajaran. Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memnuhi syarat.

²³Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2008), hlm. 44

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu hal yang telah dicapai dan diperoleh setelah melakukan proses belajar yang dapat diukur dengan proses evaluasi.

1) Ciri-ciri Hasil Belajar

Belajar dikatakan berhasil apabila diikuti ciri-ciri sebagai berikut, yaitu:²⁴

- a) Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok.
- b) Perilaku yang digariskan dalam Tujuan Pengajaran Khusus (TPK) telah dicapai oleh siswa baik secara individu maupun kelompok.
- c) Terjadinya proses pemahaman materi yang secara sekuensial (*sequential*) mengantarkan materi tahap berikutnya.

Ketiga ciri keberhasilan belajar diatas, tidak semata-mata keberhasilan dari aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik.

(1) Aspek Kognitif

Kemampuan pada aspek kognitif yang berhubungan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan, pemahaman, analisis, sistematis, dan penilaian.

²⁴ Pupuh FAthurrohman & M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2011), hlm. 113.

(2) Aspek Afektif

Aspek afektif berhubungan dengan sikap dan nilai. Aspek afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu, menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

(3) Ranah Psikomotorik

Pada aspek ini berhubungan dengan keterampilan motorik (gerak).

2) Indikator Hasil Belajar

Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar merupakan cerminan, tingkatan keberhasilan atau pencapaian tujuan dari proses belajar yang telah dilaksanakan pada puncaknya diakhiri dengan suatu evaluasi. Hasil belajar diartikan sebagai hasil akhir pengambilan keputusan tentang tinggi rendahnya nilai siswa selama mengikuti proses belajar mengajar, pembelajaran dikatakan berhasil jika tingkat pengetahuan siswa bertambah dari hasil sebelumnya.

Untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran dibagi menjadi beberapa tingkatan taraf sebagai berikut:

- a. Istimewa atau maksimal, apabila seluruh bahan pelajaran dapat dikuasai oleh siswa.

- b. Baik sekali atau optimal, apabila sebagian besar pelajaran dapat dikuasai (76%-99%).
- c. Baik atau minimal, apabila bahan pelajaran hanya dapat dikuasai 60%-75%.
- d. Kurang, apabila bahan pelajaran yang dikuasai kurang dari 60%.

Seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut dapat ditunjukkan dari kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek. Perubahan dari hasil belajar ini dalam Taxsonomy Bloom dikelompokkan dalam tiga ranah yakni ranah kognitif (kemampuan berfikir), ranah afektif (sikap), dan ranah psikomotorik (keterampilan).²⁵

5. Pembelajaran SKI

Pembelajaran sejarah Islam adalah usaha yang dilakukan secara sadar, terarah, dan terancang mengenai peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian yang sungguh-sungguh terjadi yang seluruhnya berkaitan dengan agama Islam. Selanjutnya karena agama islam itu luas cakupannya, sejarah islampun menjadi luas cakupannya. Diantara cakupannya itu ada yang berkaitan dengan sejarah proses pertumbuhan, perkembang dan

²⁵Indah Puji Lestari, *Pengembangan Buku Ajar Tematik Berbasis Integrasi Islam Tema 9 Subtema 3 (Usaha Pelestarian Lingkungan) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Sunan Ampel Krembung Sidoarjo*, (Skripsi-2017), hlm. 48-49.

penyebarannya, tokoh-tokoh yang melakukan pengembangan dan penyebaran agama Islam tersebut, sejarah kemajuan dan kemunduran yang dicapai umat Islam dalam berbagai bidang, seperti dalam bidang ilmu pengetahuan agama dan umum, kebudayaan, arsitektur, politik pemerintahan, peperangan, pendidikan dan ekonomi.

Adapun ruang lingkup dari pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di madrasah ibtidaiyah diantaranya adalah sebagai berikut:²⁶ Sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad saw., dakwah Nabi Muhammad saw. dan para sahabatnya yang meliputi kegigihan dan ketabahannya dalam berdakwah, kepribadian Nabi Muhammad saw., peristiwa hijrah Nabi Muhammad saw. ke Yatsrib, keperwiraan Nabi Muhammad saw., peristiwa Fatkhul Makkah, peristiwa akhir hayat Rasulullah saw., peristiwa-peristiwa pada masa khulafaurrasyidin, dan sejarah perjuangan Wali Sanga.

a. Materi Keperwiraan Nabi Muhammad SAW²⁷

1) Keperwiraan Rasulullah saw. dalam Perang Badar

Perang Badar adalah perang yang pertama kali terjadi antara kaum muslimin dan kaum kafir Quraisy. Perang yang terjadi pada tanggal 17 Ramadhan tahun 2 Hijriyah. Perang ini terjadi

²⁶<http://www.abdimadrasah.com/2014/04/tujuan-dan-ruang-lingkup-mata-pelajaran-ski.html>, diakses 29 Juni 2018 jam 15.00 wib.

²⁷ Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam Pendekatan Sainifik Kurikulum 2013. (Jakarta: Kementrian Agama. 2015), hlm.2-5

di sebuah desa bernama Desa Badar, desa yang terletak diantara Makkah dan Madinah.

Kekuatan pasukan muslim saat itu tidak sebanding dengan pasukan kaum quraisy. Pasukan muslim hanya berjumlah 314 orang dan bersenjatakan seadanya. Sedangkan kafir quraisy berjumlah 1.000 pasukan dengan persenjataan yang lengkap. Secara nalar pasukan muslim tidak akan menang. Namun dengan imannya yang kuat dan ikhlas karena Allah Swt. kaum muslimin berhasil memenangkan perang ini.

2) Keperwiraan Nabi Muhammad saw. dalam Perang Uhud

Perang Uhud terjadi pada pertengahan bulan Sya'ban tahun ketiga Hijriyah, bertepatan dengan bulan Januari 625 Masehi. Peperangan itu terjadi di gunung Uhud, sebuah gunung yang terletak di sebelah utara Kota Madinah. Perang ini terjadi karena kaum Quraisy ingin membalas kekalahan di Perang Badar.

Pada perang kali ini kekuatan pasukan muslim tidak sebanding dengan kekuatan pasukan kaum kafir Quraisy. Dimana ada 300 orang pasukan muslim yang kembali ke Madinah karena dipimpin oleh orang munafik yang bernama Abdullah bin Ubay. Serta tentara panah yang berjumlah 50 orang tidak mengikuti pesan Rasulullah. Sehingga pada perang kali ini kaum muslim mengalami kekalahan.

3) **Keperwiraan Nabi Muhammad Saw. dalam Perang Khandak**

Khandak artinya parit. Disebut perang Khandak di dalam perang ini pasukan muslim menggunakan parit untuk menghadang musuh. Perang Khandaq disebut juga perang Ahzab, karena kafir Quraisy menyertakan berbagai golongan dan suku. Perang ini terjadi di suatu tempat di sebelah utara Kota Madinah.

Pada perang kali ini umat Islam mengalami kemenangan tanpa harus berhadapan dengan musuh. Karena Allah Swt. Telah menurunkan badai dengan hujan deras dan udara yang sangat dingin, benteng pertahanan kafir Quraisy pun menjadi porak poranda. Sehingga pasukan kaum kafir Quraisy berlarian meninggalkan Kota Madinah.

B. Kerangka Berfikir

Dalam kerangka berfikir, peneliti akan berusaha membahas permasalahan yang diangkat oleh peneliti. Agar lebih mudah memahami alur penelitian ini, maka peneliti menyajikan sebuah skema yang merupakan alur dan gambaran penelitian yang akan dilakukan, adapun skemanya sebagai berikut:

Gambar 2.1 Skema Alur Penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research & Development* (R &D). Penelitian yang diarahkan untuk menghasilkan produk, mengkaji sesuatu dengan mengikuti alur berjalannya waktu, mempelajari suatu proses terjadinya atau berlangsungnya suatu peristiwa, keadaan, dan objek tertentu.²⁸ Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran khususnya, penelitian pengembangan memfokuskan pada bidang desain atau rancangan, baik berupa model desain maupun desain bahan ajar yang berupa media *scrapbook*.

Pengertian dari *Research & Development* (R & D) itu sendiri adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat *longitudinal* atau bertahap.²⁹

²⁸ Puji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hlm. 275.

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2011), hlm. 297.

B. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan salah satu model penelitian pengembangan berupa model prosedural yang bersifat deskriptif. Model procedural adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu, sebagaimana siklus penelitian dan pengembangan (Dick & Carey) sebagai berikut:³⁰

1. Analisis kebutuhan dan tujuan

Kegiatan analisis kebutuhan ini peneliti atau pengembang mengidentifikasi berbagai hal yang terkait dengan kondisi riil di lapangan, di kelas, atau di sekolah. Pengembang memilih dan menentukan kebutuhan-kebutuhan prioritas mana yang segera perlu dipenuhi. Dengan mengkaji kebutuhan, pengembang akan mengetahui adanya suatu keadaan yang seharusnya ada dan keadaan nyata atau riil di lapangan yang sebenarnya.

a. Analisis pembelajaran

Kegiatan analisis ini peneliti melakukan analisis pembelajaran, yang mencakup keterampilan, proses, prosedur, dan tugas-tugas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Analisis pebelajar (siswa) dan konteks

Analisis ini dilakukan secara simultan bersamaan dengan analisis pembelajaran di atas. Menganalisis pebelajar dan konteks, yang

³⁰ Punaji Setyosari, *op.cit.*, hlm. 284-289.

mencakup kemampuan, sikap, dan karakteristik awal pembelajar dalam latar pembelajaran.

c. Merumuskan tujuan performansi atau unjuk kerja

Merumuskan tujuan unjuk kerja ini dilakukan dengan cara menjabarkan tujuan umum ke dalam tujuan yang lebih spesifik yang berupa rumusan tujuan kerja, atau operasional. Atau, pengembangan mengidentifikasi standar atau kompetensi dan kompetensi dasar yang ada ke dalam rumusan tujuan khusus yang spesifik, terukur, teramati dan mencerminkan satu jenis perilaku yang akan diukur.

d. Mengembangkan instrument atau alat tes

Instrument dalam hal ini bisa berkaitan langsung dengan tujuan operasional yang ingin dicapai berdasarkan indicator-indikator tertentu, dan juga instrumen untuk mengukur perangkat produk atau desain yang dikembangkan. Instrumen yang berkaitan dengan tujuan khusus berupa tes hasil belajar, sedangkan instrument yang berkaitan dengan perangkat produk atau desain yang dikembangkan dapat berupa kuesioner atau daftar cek.

e. Mengembangkan strategi pembelajaran

Mengembangkan strategi pembelajaran, yang secara spesifik untuk membantu pembelajar untuk mencapai tujuan khusus. Strategi pembelajaran tertentu yang dirancang khusus untuk mencapai tujuan dinyatakan secara eksplisit oleh pengembang. Strategi pembelajaran

yang dirancang ini juga berkaitan dengan produk atau desain yang ingin dikembangkan.

f. Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran

Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, yang dalam hal ini dapat berupa: bahan cetak, manual baik untuk pebelajar maupun pembelajar, dan media lain yang dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan.

g. Merancang dan melakukan evaluasi formatif

Evaluasi formatif yaitu aktivitas mengumpulkan informasi, keterangan, data yang dilaksanakan oleh pengembang selama proses, prosedur, program atau produk sedang berlangsung atau dikembangkan. Evaluasi formatif ini dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan maksud untuk mendukung proses peningkatan efektifitas.

h. Melakukan revisi

Revisi ini dilakukan terhadap proses (pembelajaran), prosedur, program, atau produk dikaitkan dengan langkah-langkah sebelumnya.

i. Melakukan evaluasi sumatif

Evaluasi sumatif dilaksanakan dengan tujuan untuk menentukan tingkat efektivitas produk, program, atau proses secara keseluruhan dibandingkan dengan program lain.

C. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model yang telah dipilih, maka pengembang merangkum 10 prosedur penelitian menurut Dick and Carey yang bertujuan agar lebih jelas dan mudah dalam melakukan setiap tahapan pada prosedur pengembangan, maka digambarkan menggunakan gambar bagan sebagai berikut:

Gambar 3.1

Bagan Model Penelitian Dimodifikasi dari Dick & Carey

Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran Dick and Carey yang telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Langkah-langkah yang akan digunakan sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan

Data diperoleh dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah dan guru kelas V. Dari hasil observasi dan wawancara tersebut ditemukan beberapa permasalahan yaitu guru masih belum menemukan solusi yang tepat untuk memahami siswa dalam pembelajaran, dan guru masih kurang mampu mengembangkan media pembelajaran yang mendukung mata pelajaran SKI. Pembelajaran hanya

menggunakan buku siswa saja, sehingga siswa cepat merasa bosan. Selain itu, guru juga hanya mampu menggunakan media interaktif berupa power point, sehingga pembelajaran kurang bervariasi. Oleh karena itu, pengembangan media khususnya untuk mata pelajaran SKI sangat dibutuhkan. Terlebih jika media tersebut dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Analisis Materi Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan materi SKI kelas V dengan tema Keperwiraan Nabi Muhammad saw.. Sesuai dengan KD yang terdapat di silabus, tema Keperwiraan Nabi Muhammad saw. meliputi keperwiraan Rasulullah saw. dalam Perang Badar, Perang Uhud, dan Perang Khandak.

3. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Merumuskan tujuan pembelajaran dilakukan berdasarkan pada buku guru dan buku siswa. Perumusan tujuan pembelajaran ini dilakukan untuk menyesuaikan media pembelajaran dengan pencapaian tujuan pembelajaran.

4. Menyusun Instrumen

Peneliti menyusun instrument yang akan digunakan untuk mengetahui kelayakan media *scrapbook* dalam pembelajaran. Instrumen yang digunakan berupa angket yang akan diisi oleh ahli media, ahli materi/isi, ahli pengguna yaitu guru dan siswa.

5. Mengembangkan Produk

Pada tahap ini, pembuatan media pembelajaran *scrapbook* terdiri dari produk *scrapbook*. Isi produk tersebut berupa gambar-gambar beserta penjelasannya yang dikemas secara menarik.

6. Evaluasi Ahli dan Revisi

Evaluasi ahli dibutuhkan untuk menilai produk apakah sudah layak atau masih banyak kekurangannya. Media *scrapbook* dievaluasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Ahli media melakukan evaluasi terhadap penampilan, kelengkapan perangkat, dan lain-lain terkait dengan media. Ahli materi melakukan evaluasi terkait kesesuaian materi yang disajikan dalam media *scrapbook*. Sedangkan, ahli pembelajaran melakukan evaluasi terkait kesesuaian dengan KD yang tertera dalam RPP. Selain itu, ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran juga memberikan saran untuk perbaikan.

Revisi yang dilakukan oleh peneliti sesuai dengan saran yang diberikan para ahli. Revisi dilakukan untuk menyempurnakan produk media *scrapbook* agar dapat digunakan dalam pembelajaran.

7. Melakukan Evaluasi Formatif dan Revisi

Evaluasi formatif dilakukan di kelas V MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang Malang. Evaluasi formatif digunakan sebagai uji coba lapangan. Peneliti melakukan uji coba lapangan pada materi keperwiraan Nabi Muhammad saw.. Hal tersebut dilakukan karena adanya

keterbatasan biaya dalam pengembangan media pembelajaran dan keterbatasan waktu yang diberikan oleh pihak sekolah.

Uji coba lapangan dilakukan dengan *pre test*, hal tersebut dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa, kemudian dilanjutkan dengan diperlihatkan dan diberikannya media *scrapbook* kepada siswa, dan diakhiri dengan *post test*. *Pots test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa apakah mengalami peningkatan.

Hasil dari *pre test* dan *post test* digunakan untuk mengetahui keefektifan media *scrapbook*. Setelah itu siswa diberikan lembar angket untuk memberikan penilaian dan saran terhadap media *scrapbook*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan yang terdapat dalam media. Dan revisi dilakukan ketika terdapat perbaikan atau saran yang diberikan oleh siswa.

8. Produk Akhir

Media yang telah melalui tahapan revisi, telah siap digunakan untuk media dalam pembelajaran SKI materi Keperwiraan Nabi Muhammad saw.. Serta media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan dan digunakan selama pembelajaran oleh subjek peneliti, yaitu guru dan siswa.

D. Uji Coba Produk

Uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan data yang akurat dengan cara melakukan percobaan kepada beberapa subjek untuk mencari kelemahan dan kekurangan dari media ini. Dengan uji coba diharapkan produk yang

dihasilkan nanti sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa dalam meningkatkan minat baca mereka serta dapat meningkatkan prestasi belajar mereka.

1. Desain Uji Coba

Pengujian produk ini dilakukan dengan 2 tahap, yakni:

- a) Uji coba awal, uji coba ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi/isi, dan ahli pembelajaran SKI (guru pengampu mata pelajaran SKI).
- b) Uji lapangan, uji coba dalam lingkup yang luas, yakni pada siswa kelas V MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang Malang.

2. Subjek Uji Coba

- a) Uji coba awal

Subjek awal dilakukan pada ahli desain/media pembelajaran adalah Ibu Hj. Siti Annijat M, M.Pd. peneliti memilih beliau dikarenakan beliau merupakan ahli dalam media pembelajaran.

Untuk ahli materi/isi pembelajaran SKI Bapak Mas'udi, S.Pd.I peneliti memilih beliau dikarenakan beliau merupakan ahli dalam ilmu sejarah Islam, beliau juga mengampu mata pelajaran SKI. Beliau juga bersedia menjadi penguji produk pengembangan media *scrapbook* untuk sumber perolehan dan hasil pengembangan.

Sedangkan untuk ahli pembelajaran peneliti memilih guru pengampu mata pelajaran SKI kelas V di MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang Malang.

b. Uji lapangan

Subjek uji coba lapangan adalah seluruh siswa kelas V di MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang Malang.

3. Jenis Data

Data didefinisikan sebagai keterangan atau bahan yang dapat dijadikan dasar kajian (analisis dan kesimpulan).³¹ Data digunakan sebagai dasar untuk menentukan keefektifan dan daya Tarik produk yang dihasilkan. Jenis data yang dikumpulkan dibagi menjadi dua, sesuai jenis data pada umumnya, yaitu:

- a. Data kuantitatif, diperoleh dari hasil penskoran berupa prosentase melalui angket penilaian ahli, angket penilaian guru mata pelajaran SKI, dan hasil tes belajar siswa, berikut penjelasannya:
 - 1) Penilaian dari ahli materi/isi, ahli desain, dan ahli pembelajaran mengenai kesesuaian isi media pembelajaran.
 - 2) Hasil tes belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan bahan ajar hasil pengembangan (*pre test* dan *post test*).
 - 3) Penilaian siswa terkait dengan kemenarikan bahan ajar.
- b. Data kualitatif, dapat berupa:
 - 1) Wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran SKI terkait dengan informasi pembelajaran di MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang Malang.

³¹ Rustika Chandra, *Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam As-Salam Malang*, (Skripsi-016), hlm. 59.

- 2) Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan penilaian ahli yang diperoleh melalui angket dari ahli materi/isi, ahli desain, ahli pembelajaran dan siswa kelas V MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang Malang.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan (R&D) ini menggunakan observasi, wawancara, dan angket.

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu.³² Observasi pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terdapat di sekolah mengenai ketersediaan media pembelajaran yang menunjang mata pelajaran SKI.

b. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui percakapan, tanya jawab, baik langsung maupun tidak langsung dengan responden untuk mencapai tujuan tertentu.

Peneliti menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur dengan

³² Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 231.

mengajukan beberapa pertanyaan kepada guru pengampu mata pelajaran SKI kelas V MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang Malang mengenai proses pembelajaran yang berlangsung di kelas, permasalahan yang sering dialami siswa dan lain sebagainya.

c. Angket

Angket adalah instrument penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk dijawab.³³ Angket ini digunakan untuk mengukur penilaian yang akan diberikan oleh ahli materi, ahli desain/media, ahli pembelajaran SKI (guru mata pelajaran SKI) dan siswa kepada peneliti mengenai media yang dikembangkannya.

d. Tes

Tes perolehan hasil pembelajaran yang digunakan adalah dengan membandingkan hasil *pre test* dan *post test* yang menunjukkan keefektifan dalam pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran berbasis media *scrapbook*.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif.

a. Analisis Data Kuantitatif

³³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 199.

Analisis data kuantitatif diperoleh dari angket yang diberikan kepada ahli materi/isi, ahli media, ahli pembelajaran SKI, dan siswa. Adapun rumus yang digunakan dalam mengolah data hasil validasi subjek uji coba adalah sebagai berikut³⁴:

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

V : Validasi

TSe : Total skor empiris (hasil validasi dari ahli)

TSh : Total skor maksimal yang diharapkan

100% : Bilangan konstanta

Kriteria interpretasi media *scrapbook* yang digunakan oleh pengembang sebagai pedoman penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan berhasil dan efektif apabila mencapai tingkat kriteria keberhasilan minimal 75,01%. Kriteria yang digunakan, yaitu sangat valid, valid, kurang valid, dan tidak valid.

Table 3.1 Kriteria kelayakan media pembelajaran

Kategori	Persentase	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
A (4)	75,01% - 100%	Sangat valid	Sangat mudah digunakan, dan dapat digunakan tanpa perbaikan.
B (3)	50,01% - 75,00%	Valid	Mudah digunakan, dan dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil.

³⁴ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2013), hlm. 158.

C (2)	25,01%- 50,00%	Kurang valid	Kurang mudah digunakan, disarankan tidak digunakan karena perlu perbaikan besar.
D (1)	0%-25,00%	Tidak valid	Tidak mudah digunakan dan tidak boleh digunakan.

Berdasarkan tabel diatas, media pembelajaran yang dibuat harus memenuhi kriteria yang dijabarkan diatas. Oleh sebab itu, perlu dilakukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria valid dan tidak revisi.

Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *scrapbook* ini, peneliti menggunakan model *one group pre test post test design*. Dengan menggunakan model ini, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Model tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.³⁵

Gambar 3.2 Model One Group Pre Test Post Test Design

$O_1 \times O_2$

Keterangan:

O_1 : nilai *pre test* (sebelum menggunakan media)

O_2 : nilai *post test* (sesudah menggunakan media)

³⁵ Sugiyono, *Op. Cit.*, hlm. 110

X : *treatment* yang diberikan (penggunaan media *scrapbook*)

Perbedaan nilai *pre test* dan *post test* = ($O_1 - O_2$)

Untuk menghitung tingkat perbandingan sebelum dan sesudah menggunakan media *scrapbook*, maka menggunakan rumus t test. Adapun rumus yang digunakan tingkat kemaknaan atau taraf signifikan 0.05 (5%) sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}}{n(n-1)}}$$

Keterangan :

Md : rata-rata antara selisih antara *post test* dan *pre test*

d : selisih skor *post test* terhadap skor *pre test* setiap subjek

n : jumlah subjek

Hasil uji coba tersebut dibandingkan antara t_{tabel} dengan taraf signifikan 5%, jika menunjukkan hasil;

H_0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *scrapbook* pada mata pelajaran SKI kelas V dengan tema keperwiraan Nabi Muhammad SAW.

H_a : Ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *scrapbook* pada mata pelajaran SKI kelas V dengan tema keperwiraan Nabi Muhammad SAW.

Kriteria pengambilan keputusan :

a) Jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

b) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

b. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dari tinjauan para ahli. Data ini diperoleh dari kritik dan saran serta catatan yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran SKI, dan siswa yang telah mengisi angket yang diberikan peneliti. Hasil dari analisis data kualitatif ini juga dijadikan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan pengembang.

BAB IV

PAPARAN DATA PENELITIAN

A. Hasil Pengembangan Media *Scrapbook*

1. Deskripsi Media *Scrapbook* (Buku Tempel)

Hasil produk pengembangan yang dikembangkan berupa media *scrapbook* (buku tempel) dengan tema keperwiraan Nabi Muhammad saw. untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang Malang. Adapun deskripsi dari media *scrapbook* ini adalah sebagai berikut:

a. Identitas Produk

Bentuk Fisik : Bahan cetak (*material printed*)

Judul : Media *Scrapbook* SKI kelas V MI

Tema : Keperwiraan Nabi Muhammad SAW pada Perang Badar, Perang Uhud, dan Perang Khandaq

Sasaran : Siswa kelas V MI Al-Hayatul Islamiyah Malang

Tebal Halaman : 24 halaman

Cetakan : Pertama

Ukuran Kertas : 30 cm x 30 cm

b. Sampul Buku

Bagian sampul di dalam media *scrapbook* ini memiliki 2 bagian yakni sampul depan dan sampul belakang. Berikut penjelasannya:

1) Sampul Depan

Gambar 4.1 Sampul Depan

Sampul depan buku terdiri dari judul buku yang disesuaikan dengan pokok bahasan yang dikembangkan dengan tema “Keperwiraan Nabi Muhammad SAW” dengan sub bab “Perang Badar, Perang Uhud, dan Perang Khandaq”. Terdapat identitas penulis yang berada di bagian bawah. Selain itu *background* buku disesuaikan dengan subtema dan materi yang dibahas di dalam buku yaitu perang, hal ini dimaksudkan agar pembaca mengetahui makna judul sebelum membuka isi dari buku tersebut.

2) Sampul belakang

Gambar 4.2 Sampul Belakang

Sampul belakang mempunyai makna yang berbeda dengan sampul depan. Pada sampul belakang di desain lebih sederhana dan lebih didominasi dengan penyampaian makna dari isi buku secara sederhana, berisi penjelasan secara global terkait dengan cerita yang dibuat.

3) Kata Pengantar

Gambar 4.3 Kata Pengantar

Kata pengantar ditempatkan pada halaman awal buku sebagai pembuka komunikasi penulis dengan pembaca. Isi dari kata pengantar adalah upaya penulis untuk berkomunikasi dan mengajak pembaca untuk membaca dan mempelajari buku ini. Selain itu dalam kata pengantar memaparkan fokus materi yang akan dibahas di dalam buku ini.

4) Daftar Isi

The image shows the table of contents page (Daftar Isi) of a book. It has a yellow background with a decorative border at the top and bottom. The text is as follows:

DAFTAR ISI

◆ KATA PENGANTAR.....	i
◆ DAFTAR ISI.....	ii
◆ Keperwiraan Nabi Muhammad.....	3
1. Perang Badar.....	7
2. Perang Uhud.....	13
3. Perang Khandak.....	19
◆ DAFTAR PUSTAKA.....	26

Gambar 4.4 Daftar Isi

Daftar isi berisi bab pembelajaran yang akan di bahas pada halaman isi dan disertakan daftar halaman dari seluruh bagian pembelajaran yang terdapat pada buku *scrapbook*, agar pembaca mudah menemukan pokok bahasan yang dicari.

5) Percakapan

Gambar 4.5 Percakapan

Dalam halaman pertama terdapat percakapan dua tokoh yaitu, Ustadzah Karisma dan Nayla yang akan mengantarkan pembaca ke cerita selanjutnya.

6) Menyanyi

Gambar 4.6 Menyanyi

Pada halaman ini terdapat lagu yang menggambarkan kejadian yang ada di cerita. Lagu yang ada di halaman ini penulis gambarkan dengan lagu kebangsaan yang menggambarkan tentang perjuangan para pahlawan terdahulu, sehingga pembaca dapat meresapi perjuangan para pahlawan dan juga perjuangan Nabi Muhammad SAW sebagaimana dalam cerita tersebut.

7) Isi Buku *Scrapbook*

Gambar 4.7 Isi Buku *Scrapbook*

Isi buku *scrapbook* merupakan buku cerita bergambar yang disajikan dalam bentuk *scrap* (timbul) dimana narasi cerita (tulisan) dan beberapa gambar yang ada dalam satu halaman timbul beberapa senti dari pada gambar yang lainnya.

Pada isi buku *scrapbook* ini terdapat tiga sub tema yaitu perang Badar, perang Uhud dan perang Khandaq. Dimana setiap pergantian cerita terdapat halaman pembatas yang memisahkan antara sub tema satu dengan sub tema yang lainnya.

Gambar 4.8 Halaman Pembatas

8) Daftar Pustaka

Gambar 4.9 Daftar Pustaka

Daftar pustaka berisi referensi bahan bacaan, referensi gambar, dan referensi cara mendesain buku.

2. Validasi Produk

Sesuai dengan penelitian yang telah terlaksana, maka peneliti menyajikan data yang telah berhasil dikumpulkan dilapangan. Data yang terkumpul berupa data kualitatif dan data kuantitatif.

Data kualitatif berasal dari observasi dikelas yang dilakukan peneliti dan juga wawancara dengan guru mata pelajaran SKI MI Al-Hayatul Islamiyah. Hasil dari observasi dan wawancara tersebut adalah peserta didik merasa cepat jenuh dan tidak memiliki semangat tinggi dalam

proses pembelajaran SKI serta kurangnya minat siswa dalam mempelajari hal-hal yang berhubungan dengan sejarah, dimana nantinya akan berdampak pada hasil belajar siswa. Hal itu terjadi karena kurangnya variasi dalam proses belajar mengajar SKI, sehingga siswa mudah bosan dan menjadi malas mengikuti pembelajaran tersebut. Maka dari itu pembuatan media dibuat sebagai media penunjang siswa yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi serta meningkatkan hasil belajar mereka.

Selain itu, data kualitatif juga berasal dari saran dan pendapat para validator yang diberikan pada saat validasi yang digunakan sebagai acuan kelayakan media yang dilakukan oleh pengembang.

Sedangkan data kuantitatif berasal dari angket para validator, angket guru pembelajaran dan siswa. Selain itu data kuantitatif juga diperoleh dari penilaian hasil belajar siswa (*pre test* dan *post test*). Sebelum membahas hasil validasi dari para validator, berikut akan dijelaskan kriteria penskoran nilai angket penilaian yang menggunakan skala Likert.

Tabel 4.1 Kriteria Penskoran Angket Validasi

Skor	Keterangan
5	Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah
4	Tepat, sesuai, jelas, menarik mudah
3	Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah
2	Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah
1	Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sngat tidak

menarik, angat tidak mudah

Dan untuk angket siswa peneliti menggunakan skala penskoran sebagai berikut:

Tabel 4.2 Kriteria Penskoran Angket Siswa

Skor			
1	2	3	4
Sangat kurang tepat	Kurang tepat	Tepat	Sangat tepat

Hasil presentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan skala kategori keefektifan sebagai berikut:

Table 4.3 Kualifikasi Tingkat Keefektifan dan Kemenarikan Berdasarkan Presentase

Presentase %	Tingkat Kevalidan
80 % - 100 %	Menarik / Tidak Revisi
60 % - 79 %	Cukup Menarik / Tidak Revisi
40 % - 59 %	Kurang Menarik / Revisi Sebagian
0 % - 39 %	Tidak Menarik / Revisi

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi bahan ajar yang digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:

Table 4.4 Kriteria Kelayaan Media Pembelajaran

Presentase	Kualifikasi	Kriteria Kelayaan
$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Valid	Tidak Revisi
$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Valid	Tidak Revisi

$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup Valid	Perlu Revisi
$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang Valid	Revisi
$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat Kurang Valid	Revisi

Berikut adalah penyajian data kuantitatif dan data kualitatif oleh ahli materi, ahli desain dan ahli pembelajaran SKI (guru SKI kelas V).

a. Validasi Ahli Materi

Proses validasi oleh ahli materi dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 27 Oktober 2018.

1) Data kuantitatif

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Pernyataan	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dipilih	80	Valid	Tidak Revisi
2.	Kesesuaian materi dengan indikator pencapaian	80	Valid	Tidak Revisi
3.	Ketepatan cakupan materi	80	Valid	Tidak Revisi
4.	Penyajian materi menggunakan bahasa yang mudah dipahami	100	Valid	Tidak Revisi
5.	Penyajian materi menumbuhkan motivasi untuk mengetahui lebih jauh	80	Valid	Tidak Revisi
6.	Penyampaian materi yang runtut	80	Valid	Tidak Revisi
7.	Kesesuaian isi materi dengan gambar	80	Valid	Tidak Revisi
8.	Ketepatan penggunaan ilustrasi	100	Valid	Tidak Revisi

9.	Bahasa (ejaan, tanda baca, kosa kata, kalimat, dan paragraf) sesuai dengan kaidah dan istilah yang digunakan buku	60	Valid	Tidak Revisi
10.	Kejelasan materi / kelengkapan isi materi	80	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		82%	Valid	Tidak Revisi

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{41}{50} \times 100\%$$

$$P = 82\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli materi keseluruhan mencapai 82%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid atau layak.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil validasi ahli materi Sejarah Kebudayaan Islam, selengkapnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.6 Saran Ahli Materi

Nama Subyek Ahli Materi	Pendapat dan Saran
Mas'udi, S.Pd	<ul style="list-style-type: none"> • Ejaan kata perlu diperbaiki sesuai dengan EYD • Penulisan singkatan perlu diperbaiki • Penulisan daftar pustaka harus sesuai dengan aturan penulisan

Semua data dari hasil review, penilaian dan diskusi dengan ahli materi dijadikan landasan untuk merevisi guna menyempurnakan

komponen buku cerita bergambar sebelum diujicobakan pada siswa sebagai produk pengembangan.

3) Revisi Produk Pengembangan

Berdasarkan hasil penilaian atau tanggapan ahli materi, pada dasarnya media *scrapbook* dengan tema keperwiraan nabi Muhammad SAW perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan kecil. Dan masukan, saran dan komentar dari ahli materi berusaha diwujudkan dengan sebaik-baiknya dalam rangka penyempurnaan produk pengembangan yang dihasilkan.

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap buku adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Revisi Validasi Ahli Materi/Isi

No.	Point Yang Direvisi	Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
1.	Ejaan kata perlu diperbaiki sesuai dengan EYD	<p>Perang Uhud terjadi di Bukit Uhud. Perang Uhud dilatar belakangi kekalahan kaum Quraisy pada Perang Badar sehingga timbul keinginan untuk membalas dendam kepada kaum muslim. Pasukan Quraisy yang dipimpin Abu Sufyan bin Harb mendapat bantuan dari kabilah Saqib Tihamah, dan Kinanah.</p>	<p>Perang Uhud terjadi di Bukit Uhud. Perang Uhud dilatarbelakangi kekalahan kaum Quraisy pada Perang Badar sehingga timbul keinginan untuk membalas dendam kepada kaum muslim. Pasukan Quraisy yang dipimpin Abu Sufyan bin Harb mendapat bantuan dari kabilah Saqib Tihamah, dan Kinanah.</p>

2.	Penulisan singkatan perlu diperbaiki	<p>Dalam peperangan ini Allah memberikan nikmat kepada seluruh pasukan Rasulullah saw. sebelum perang dimulai, Allah menjadikan mereka semua mengantuk hingga tertidur pulas. Mereka dapat beristirahat dengan baik sehingga kekuatan mereka semakin besar.</p>	<p>Dalam peperangan ini Allah SWT memberikan nikmat kepada seluruh pasukan Rasulullah SAW sebelum perang dimulai, Allah SWT menjadikan mereka semua mengantuk hingga tertidur pulas. Mereka dapat beristirahat dengan baik sehingga kekuatan mereka semakin besar.</p>
3.	Penulisan daftar pustaka harus sesuai dengan aturan penulisan	<p>DAFTAR PUSTAKA</p> <p>Ahmad Sanusi dan Nurul Ihsan. 2011. Cerita Anak Bergambar. Yogyakarta : Luxima da Edukids. Kementerian Agama. 2015. Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V MI. Jakarta : Kementerian Agama Republik Indonesia. Nizar Sa'ad Jabal MC. 2009. Cerita Anak Bergambar. Yogyakarta : Qids Oase, Nurul Ihsan. 2009. Cerita Anak Bergambar. Yogyakarta : Rusus Susanti Suryanto, M. 2003. Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Yogyakarta : Andi Hadi Umar. 1998. Memahami Desain Grafis. Yogyakarta : Catalog Pameran Desain Grafis LPK Visi.</p>	<p>DAFTAR PUSTAKA</p> <p>Kementerian Agama. 2015. Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V MI. Jakarta : Kementerian Agama Republik Indonesia. Nizar Sa'ad Jabal MC. 2009. Cerita Anak Bergambar. Yogyakarta : Qids Oase, Nurul Ihsan. 2009. Cerita Anak Bergambar. Yogyakarta : Rusus Susanti Sanusi, Ahmad . 2011. Cerita Anak Bergambar. Yogyakarta : Luxima da Edukids. Suryanto, M. 2003. Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Yogyakarta : Andi Hadi Umar. 1998. Memahami Desain Grafis. Yogyakarta : Catalog Pameran Desain Grafis LPK Visi.</p>

b. Validasi Ahli Desain

Proses validasi oleh ahli materi dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 25 Oktober 2018.

1) Data kuantitatif

Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Desain

No.	Pernyataan	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1.	Desain cover sesuai dengan isi materi	80	Valid	Tidak Revisi
2.	Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan siswa MI kelas V	80	Valid	Tidak Revisi
3.	Ukuran huruf yang digunakan	80	Valid	Tidak

	sesuai dengan siswa MI kelas V			Revisi
4.	Gambar sesuai materi	80	Valid	Tidak Revisi
5.	Gambar yang digunakan menarik untuk siswa	100	Valid	Tidak Revisi
6.	Tata letak gambar pada buku sesuai	80	Valid	Tidak Revisi
7.	Tata letak tulisan sesuai	80	Valid	Tidak Revisi
8.	Ukuran gambar pada buku tepat	80	Valid	Tidak Revisi
9.	Warna pada buku menarik siswa	80	Valid	Tidak Revisi
10.	Layout pada buku menarik	80	Valid	Tidak Revisi
	Jumlah	82%	Valid	Tidak Revisi

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{41}{50} \times 100\%$$

$$P = 82\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli desain keseluruhan mencapai 82%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid atau layak.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil validasi ahli desain, selengkapnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.9 Saran Ahli Desain

Nama Subyek Ahli Materi	Pendapat dan Saran
Dra. Hj. Siti Annijat Maimunah, M. Pd	<ul style="list-style-type: none"> • Font cover diganti • Warna <i>background</i> lebih menarik lagi • Desain halaman lebih <i>simple</i> • Lanjut ke tahap selanjutnya

Semua data dari hasil review, penilaian dan diskusi dengan ahli desain dijadikan landasan untuk merevisi guna menyempurnakan komponen buku cerita bergambar sebelum diujicobakan pada siswa sebagai produk pengembangan.

3) Revisi Produk Pengembangan

Berdasarkan hasil penilaian atau tanggapan ahli desain, pada dasarnya media *scrapbook* dengan tema keperwiraan nabi Muhammad SAW perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan kecil. Dan masukan, saran dan komentar dari ahli materi berusaha diwujudkan dengan sebaik-baiknya dalam rangka penyempurnaan produk pengembangan yang dihasilkan.

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap buku adalah sebagai berikut

Tabel 4.10 Revisi Validasi Ahli Desain

No.	Point Yang Direvisi	Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
1.	Font cover diganti
2.	Warna background lebih menarik lagi
3.	Desain halaman lebih simple

c. Validasi Ahli Pembelajaran SKI

Proses validasi oleh ahli materi dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 26 Oktober 2018.

1) Data kuantitatif

Tabel 4.11 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran SKI

No.	Pernyataan	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1.	Kesesuaian antara isi materi dengan KI dan KD	80	Valid	Tidak Revisi
2.	Membantu guru dalam menyampaikan materi	100	Valid	Tidak Revisi
3.	Kelengkapan materi	100	Valid	Tidak Revisi
4.	Penyajian materi menggunakan bahasa yang mudah dipahami	80	Valid	Tidak Revisi
5.	Penyajian materi menumbuhkan motivasi untuk mengetahui lebih jauh	80	Valid	Tidak Revisi
6.	Penyampaian materi yang runtut	100	Valid	Tidak Revisi
7.	Kesesuaian isi materi dengan gambar	100	Valid	Tidak Revisi
8.	Ketepatan penggunaan ilustrasi	80	Valid	Tidak Revisi
9.	Kalimat mudah dipahami	80	Valid	Tidak Revisi
10.	Desain menarik	100	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		90%	Valid	Tidak Revisi

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli desain keseluruhan mencapai 90%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid atau sangat layak.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil validasi ahli pembelajaran SKI, selengkapnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.12 Saran Ahli Pembelajaran SKI

Nama Subyek Ahli Materi	Pendapat dan Saran
As'ary S. Pd	<ul style="list-style-type: none"> • Penambahan materi pada perang Badar dan Perang Uhud

Semua data dari hasil review, penilaian dan diskusi dengan ahli Pembelajaran SKI dijadikan landasan untuk merevisi guna menyempurnakan komponen buku cerita bergambar sebelum diujicobakan pada siswa sebagai produk pengembangan.

3) Revisi Produk Pengembangan

Berdasarkan hasil penilaian atau tanggapan ahli Pembelajaran SKI, pada dasarnya media *scrapbook* dengan tema keperwiraan nabi Muhammad SAW perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan kecil. Dan masukan, saran dan komentar dari ahli materi berusaha diwujudkan dengan sebaik-baiknya dalam rangka penyempurnaan produk pengembangan yang dihasilkan.

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap buku adalah sebagai berikut:

Tabel 4.13 Revisi Validasi Ahli Pembelajaran SKI

No.	Point Yang Direvisi	Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
1.	Penambahan materi pada perang Uhud	<p>Perang Uhud dimulai dengan perang tanding yang dimenangkan tentara Islam tetapi kemenangan tersebut digagalkan oleh godaan harta, yakni prajurit Islam sibuk memungut harta rampasan dan melupakan pesan Nabi SAW.</p> <p>14</p> <p>Sehingga pasukan Khalid bin Walid memanfaatkan keadaan ini dan menyerang balik tentara Islam. Tentara Islam menjadi terjepit dan porak-poranda, sedangkan Nabi SAW sendiri terkena serangan musuh. Pasukan Quraisy berhasil mematahkan semangat pasukan Islam dengan meneriakkan bahwa Nabi SAW sudah terbunuh.</p> <p>15</p>	<p>Perang Uhud dimulai dengan perang tanding yang dimenangkan tentara Islam tetapi kemenangan tersebut digagalkan oleh godaan harta, yakni prajurit Islam sibuk memungut harta rampasan dan melupakan pesan Nabi Muhammad SAW. Padahal sebelum perang dimulai Nabi Muhammad SAW sudah berpesan kepada para prajurit Islam yang berada di atas bukit untuk tidak meninggalkan tempat persembuyian mereka sebelum ada intruksi dari Nabi Muhammad SAW.</p> <p>15</p> <p>Sehingga pasukan Khalid bin Walid memanfaatkan keadaan ini dan menyerang balik tentara Islam. Tentara Islam menjadi terjepit dan porak-poranda. Pasukan Quraisy berhasil mematahkan semangat pasukan Islam dengan meneriakkan bahwa Nabi Muhammad SAW sudah terbunuh, tetapi sebenarnya Nabi Muhammad SAW tidak terbunuh melainkan hanya terluka dan Nabi Muhammad SAW diamankan oleh sahabat Tholhah bin Ubaidillah ke atas bukit.</p> <p>16</p>

B. Kemerarikan Media Scrapbook

1. Kemerarikan Produk Menurut Siswa

Data validasi diperoleh dari hasil uji coba terhadap bahan ajar berupa media *scrapbook* pada 21 siswa kelas V MI Al-Hayatul Islamiyah Malang. Paparan data kuantitatif dari hasil uji lapangan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.14 Kemenarikan Produk Menurut Siswa

Subyek Siswa	Nama Siswa	%	Ket
1	Siti Maimunah	100	Sangat Menarik
2	Dinata Farihatul Musoffah	97,5	Sangat Menarik
3	Indriani Astutik	97,5	Sangat Menarik
4	Khoirun Nisatul Hikmah	100	Sangat Menarik
5	Nadiatul Riska Amaliya	95	Sangat Menarik
6	Nisful Laila Ramadani	100	Sangat Menarik
7	Risky Ayu Wardani	97,5	Sangat Menarik
8	Siti Nur Aisyah	97,5	Sangat Menarik
9	Sofi Maulidiyah	100	Sangat Menarik
10	Sofiyanti	92,5	Sangat Menarik
11	Widya Puji Astuti	97,5	Sangat Menarik
12	Ahmad Rizki Bahrul Widad	100	Sangat Menarik
13	Ahmad Nawwaru Ukasyah Azzahir	100	Sangat Menarik
14	Andhika Saputra	95	Sangat Menarik
15	Edi Agung Prasetyo	92,5	Sangat Menarik
16	Muhammad Naufal Ammar	97,5	Sangat Menarik
17	Muhammad Mukrim	72,5	Sangat Menarik
18	Zabarij Lutfan	92,5	Sangat Menarik
19	Najwan Zacky Hafitzah	87,5	Sangat Menarik
20	Muhsin	97,5	Sangat Menarik
21	Muhammad Firman D. S.	100	Sangat Menarik
$\sum x$		2010	

$\sum x_1$	2100
%	95,7

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{2102,5}{2200} \times 100\%$$

$$P = 95,7\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka diperoleh uji lapangan keseluruhan mencapai 95,7%. Jika dibandingkan dengan tabel kriteria kalayakan, maka skor tersebut termasuk dalam kriteria sangat valid atau sangat layak karena memudahkan siswa memahami materi, memberi semangat belajar, bahasa mudah bagi siswa, dan menarik untuk dipelajari.

C. Hasil Belajar Siswa

Dari pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* siswa kelas V MI Al-Hayatul Islamiyah Malang pada uji coba lapangan akan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.15 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan pada *Pre-Test* dan *Post-Test*

No.	Nama	Nilai	
		<i>Pre-test (x)</i>	<i>Post-test (y)</i>
1	Siti Maimunah	46	70
2	Dinata Farihatul Musoffah	56	92
3	Indriani Astutik	60	88
4	Khoirun Nisatul Hikmah	55	80
5	Nadiatul Riska Amaliya	56	76
6	Nisful Laila Ramadani	56	84
7	Risky Ayu Wardani	56	76
8	Siti Nur Aisyah	56	84

9	Sofi Maulidiyah	56	92
10	Sofiyanti	50	84
11	Widya Puji Astuti	56	84
12	Ahmad Rizki Bahrul Widad	45	78
13	Ahmad Nawwaru Ukasyah Azzahir	76	84
14	Andhika Saputra	49	80
15	Edi Agung Prasetyo	52	79
16	Muhammad Naufal Ammar	60	90
17	Muhammad Mukrim	46	86
18	Zabarij Lutfan	44	83
19	Najwan Zacky Hafitzah	40	85
20	Muhsin	58	89
21	Muhammad Firman D. S.	56	88
JUMLAH		1129	1752
RATA-RATA		53,7	83,4

Berdasarkan data tabel 4.15 menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* adalah 53,7 dan rata-rata *post test* adalah 83,4. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *post test* lebih bagus dari nilai *pre-test*. Langkah selanjutnya untuk mengetahui ada tidaknya perubahan pada hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media *scrapbook* dengan melakukan uji *gain score*.

Tabel 4.16 Nilai *pre-test* dan Nilai *post test*

No	Nilai	Jumlah Siswa	Nilai Minimal	Nilai Maximal	Rata-rata
1	Pre-test	21	40	76	58
2	Post-test	21	70	92	81

Tabel 4.17 Data Hasil Belajar (*Gain Score*)

Jumlah Siswa	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>	<i>Gain Score</i>
21	53,7	83,4	29,7

Berdasarkan data di atas, selisih nilai *pre-test* dan nilai *post test* adalah 29,7%. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan terhadap penggunaan media yang telah dikembangkan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V MI Al-Hayatul Islamiyah Malang.

Data nilai siswa tersebut selanjutnya dianalisis menggunakan uji t dengan tingkat signifikan 0,05. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada kelompok objek penelitian. Adapun langkah-langkah uji t sebagai berikut:

Langkah 1 : Membuat H_0 dan H_a dalam bentuk kalimat

H_0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *scrapbook* pada mata pelajaran SKI kelas V dengan tema keperwiraan Nabi Muhammad SAW.

H_a : Ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *scrapbook* pada mata pelajaran SKI kelas V dengan tema keperwiraan Nabi Muhammad SAW.

Langkah 2 : Mencari t_{hitung} dengan rumus

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}}{n(n-1)}}$$

Keterangan :

t : koefisien t / nilai t-test

Md : rata-rata antara selisih antara *post test* dan *pre test*

d : selisih skor *post test* terhadap skor *pre test* setiap subjek

n : jumlah subjek

Langkah 3 : Menentukan kriteria uji t

- c) H_0 diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, artinya H_0 diterima dan H_a ditolak.
- d) H_a diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

Langkah 4 : Menghitung hasil *pre-test* dan *post-test*

No. Absen	Nilai		Gain	
	<i>Pre-test</i> (x)	<i>Post-test</i> (y)	d (y-x)	d ²
1	46	70	24	576
2	56	92	36	1296
3	60	88	28	784
4	55	80	25	625
5	56	76	20	400
6	56	84	28	784
7	56	76	20	400
8	56	84	28	784
9	56	92	36	1296
10	50	84	34	1156
11	56	84	28	784
12	45	78	33	1089
13	76	84	8	64
14	49	80	31	961

15	52	79	27	729
16	60	90	30	900
17	46	86	40	1600
18	44	83	39	1521
19	40	85	45	2025
20	58	89	31	961
21	56	88	32	1024
Jumlah	1129	1752	623	19759

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}}{n(n-1)}}$$

$$Md = \frac{\sum d}{n} = \frac{623}{21} = 29,67$$

$$t = \frac{29,67}{\sqrt{\frac{19759 - \frac{(623)^2}{21}}{21(21-1)}}$$

$$t = \frac{29,67}{\sqrt{\frac{19759 - \frac{388129}{21}}{21(20)}}$$

$$t = \frac{29,67}{\sqrt{\frac{19759 - 18482,3}{420}}}$$

$$t = \frac{29,67}{\sqrt{\frac{1276,7}{420}}}$$

$$t = \frac{29,67}{\sqrt{3,03}}$$

$$t = \frac{29,67}{1,74}$$

$$t = 17,05$$

Jadi, diperoleh $t_{hitung} = 17,05$

Langkah 5 : Membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel}

$$t_{tabel} = t_{\alpha : db}$$

$$db = N-1$$

$$= 21-1$$

$$= 20$$

$$\text{Pada tabel} = t_{0,05 : 20} = 2,09$$

Jadi, $t_{hitung} (17,05) > t_{tabel} (2,09)$

Langkah 6 : Kesimpulan

Hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka:

H_0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *scrapbook* pada mata pelajaran SKI kelas V dengan tema keperwiraan Nabi Muhammad SAW. **DITOLAK**

H_a : Ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *scrapbook* pada mata pelajaran SKI kelas V dengan tema keperwiraan Nabi Muhammad SAW. **DITERIMA**

Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media *scrapbook* pada mata pelajaran SKI kelas V dengan tema keperwiraan Nabi Muhammad SAW. Selanjutnya dari rata-rata diketahui bahwa nilai *post test* lebih besar dari pada *pre-test* ($83,4 > 53,7$), menunjukkan bahwa media *scrapbook* pada mata pelajaran SKI kelas V

dengan tema keperwiraan Nabi Muhammad SAW mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Pengembangan Media *Scrapbook* Tema Keperwiraan Nabi Muhammad SAW

Produk pengembangan yang dihasilkan adalah media pembelajaran berupa buku tempel (*scrapbook*) dengan tema keperwiraan Nabi Muhammad SAW sebagai penunjang belajar siswa dan pegangan guru kelas V MI Al-Hayatul Islamiyah Malang dalam mencapai hasil belajar yang memuaskan.

1. Hasil Pengembangan Media *Scrapbook*

Wujud akhir dari produk pengembangan media pembelajaran adalah buku tempel (*scrapbook*) SKI kelas V MI tema Keperwiraan Nabi Muhammad SAW. Produk pengembangan berupa buku tempel (*scrapbook*) ini bertujuan untuk memenuhi ketersediaan buku penunjang (*supplement book*) yang dapat meningkatkan keefektifan dan kemenarikan siswa dalam mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam. Selain itu, buku ini memiliki tujuan utama yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pengembangan media pembelajaran berbasis media *scrapbook* yakni media berupa buku bergambar dengan tempelan-tempelan gambar dan tulisan yang sesuai dengan materi ini didasarkan pada kenyataan bahwa belum tersedianya buku penunjang yang mendukung pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terutama pada tema keperwiraan Nabi Muhammad SAW. Seperti yang diungkapkan Hamzah B. Uno :

Gambar mengaktifkan sistem memori semantik tunggal, yang berbeda dengan kata-kata. Atau dengan kata lain, pada memori tunggal sistem memori semantik dapat dimunculkan melalui gambar dan kata-kata, tetapi dengan cara yang berbeda. Ilustrasi gambar statis dapat bertindak sebagai fasilitas pemeroleh pengetahuan apabila disajikan bersamaan dengan teks materi.³⁶

Dengan demikian hasil pengembangan ini dimaksudkan untuk dapat memenuhi tersedianya media pembelajaran yang dapat meningkatkan keefektifan, keefisiensi dan kemenarikan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI untuk mencapai hasil pendidikan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Berdasarkan model yang telah dipilih dan dijelaskan, maka prosedur penelitian meliputi:³⁷

1. Analisis kebutuhan dan tujuan
2. Analisis pembelajaran
3. Analisis pebelajar (siswa) dan konteks
4. Merumuskan tujuan performansi atau unjuk kerja
5. Mengembangkan instrument atau alat tes
6. Mengembangkan strategi pembelajaran
7. Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran
8. Merancang dan melakukan evaluasi formatif
9. Melakukan revisi
10. Melakukan evaluasi sumatif

³⁶ Hamzah B. Uno, *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), hlm. 155

³⁷ Punaji Setyosari, *op.cit.*, hlm. 284-289.

Yang dirangkum menjadi beberapa langkah seperti dibawah ini: (1) pra-pengembangan, (2) tahap pengembangan produk, (3) tahap uji coba produk, (4) tahap revisi.³⁸

1) Tahap pra-pengembangan produk

Tujuan tahap pra-pengembangan yaitu mempelajari dan mendalami karakteristik materi yang dikembangkan ke dalam media pembelajaran yang direncanakan. Selain itu, mengumpulkan bahan-bahan materi yang dibutuhkan untuk merancang media pembelajaran.

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah:

a) Melakukan studi lapangan

Studi lapangan yang dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi perilaku dan karakteristik siswa kelas V MI Al-Hayatul Islamiyah Malang, menganalisis kesulitan belajar siswa, dan menganalisis kebutuhan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran SKI. Kegiatan ini dilakukan dengan cara wawancara kepada guru mata pelajaran SKI untuk mengamati buku ajar yang digunakan dalam pembelajaran SKI serta media yang digunakan dalam menunjang pembelajaran SKI.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa buku ajar yang digunakan dalam pembelajaran SKI mengacu pada kurikulum 2013, hanya saja materi yang disajikan kurang luas. Pada akhirnya hal tersebut membuat siswa mengalami kesulitan untuk

³⁸ Farida Nursyahidah, Research and Development vs Development Research. Dalam *www.infokursu.net* diakses tanggal 09 Desember 2018, hlm. 12

memahami materi yang disajikan tanpa ada penjelasan yang lebih luas serta media yang mampu menunjang pembelajaran tersebut sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

b) Pengumpulan data dan pemilihan bahan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dan pemilihan bahan yang akan dikembangkan dalam pengembangan media pembelajaran. Buku ajar yang dipilih disesuaikan dengan kemampuan siswa pada tingkat SD/MI. Hasil dari proses tersebut berupa materi yang berkenaan dengan Keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam Perang Badar, Perang Uhud, dan Perang Khandaq.

c) Menyusun kerangka media pembelajaran

Penyusunan kerangka media pembelajaran untuk mengelompokkan indikator, materi, dan evaluasi dari kompetensi tentang Keperwiraan Nabi Muhammad SAW.

d) Mengkaji kurikulum

Analisis kurikulum bertujuan untuk menentukan kompetensi dasar dan indikator. Pada tahap ini ditentukan jumlah kompetensi dasar dan indikator yang akan dikembangkan ke dalam media pembelajaran.

Adapun kompetensi dasar yang dipilih adalah tentang:

- 3.1 Mengetahui keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan kota Madinah dari serangan kafir Quraisy.

4.1 Menceritakan keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan kota Madinah dari serangan kaum kafir Quraisy.

Adapun indikator yang dipilih adalah tentang:

3.1.1 Menjelaskan arti keperwiraan.

3.1.2 Menunjukkan keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan kota Madinah dari serangan kafir Quraisy dalam kehidupan sehari-hari.

3.1.3 Menyebutkan contoh keperwiraan Rasulullah SAW dalam perang.

3.1.4 Menjelaskan keperwiraan nabi Muhammad dalam perang Badar, perang Uhud dan perang Khandaq.

2) Tahap pengembangan produk

Dalam pengembangan materi, peneliti melakukan konsultasi dengan guru mata pelajaran dan beberapa pihak yang kompeten dalam bidang SKI. Materi yang disajikan dalam buku ini bukanlah materi yang disajikan menjelaskan tentang konsep, tetapi materi yang disajikan berupa buku cerita bergambar *scrapbook*. Adapun prosesnya sebagai berikut: (a) membuat konsep buku, (b) melakukan penataan isi, (c) menyusun narasi (cerita), (d) pembuatan gambar penokohan dan peristiwa, (e) membuat ringkasan materi.

3) Tahap uji coba produk

Pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang dihasilkan dari tahap pengembangan sehingga bisa dilakukan perbaikan untuk penyempurnaan produk. Pada tahap ini terdapat dua langkah yaitu tahap validasi ahli dan uji coba lapangan. Validasi produk dilakukan dengan konsultasi kepada para ahli, yakni ahli desain, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Hasil penilaian dari validator dapat digunakan sebagai penyempurnaan produk. Setelah itu dilakukan uji coba lapangan untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

4) Tahap revisi produk

Tahap ini dilakukan untuk perbaikan atau penyempurnaan media berdasarkan analisis data atau informasi yang diperoleh dari para ahli dan siswa. Apabila media pembelajaran sudah dikatakan valid maka peneliti tidak perlu melakukan revisi dan produk siap untuk diimplementasikan, namun apabila media pembelajaran belum dikatakan valid maka harus direvisi terlebih dahulu sebelum menjadi produk akhir pengembangan.

Setelah memenuhi prosedur pengembangan media pembelajaran tersebut, dihasilkan media pembelajaran berupa media *scrapbook* (buku tempel) kelas V MI dengan tema keperwiraan Nabi Muhammad SAW yang valid atau layak digunakan. Buku ini adalah buku cerita berbasis gambar yang dilengkapi dengan narasi serta adegan yang menunjang. Tidak hanya itu buku ini juga memiliki keunggulan yaitu gambar dan narasi dibuat timbul oleh peneliti,

sehingga buku terlihat lebih hidup dan hal itu dapat menambah daya tarik siswa untuk membaca.

Peneliti memilih menggunakan media pembelajaran berbentuk media *scrapbook* karena dilihat dari hasil lapangan selama observasi bahwa sebagian besar siswa merasa bosan dengan metode konvensional yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pada mata pelajaran SKI, yang notabene mata pelajaran tersebut berhubungan dengan sejarah. Ditambah guru yang hanya menggunakan metode ceramah tanpa ada media penunjang lain sehingga cepat menimbulkan siswa merasa bosan, padahal siswa pada jenjang kelas V ini masih membutuhkan hal yang bersifat konkret dalam proses pembelajarannya, sedangkan guru belum mampu mengantarkan ilustrasi ke dalam sesuatu hal yang konkret sesuai dengan yang mereka pikirkan. Buku ini juga bertujuan untuk membantu ilustrasi siswa dalam berimajinasi sehingga mereka dapat menggambarkan kembali ke masa Rasulullah SAW memperjuangkan agama Islam di kota Madinah dengan perang-perangnya. Berawal dari latar belakang ini pengembang ingin menciptakan buku penunjang yang efektif dan menarik sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang lebih memuaskan.

Media *scrapbook* dimaksudkan untuk membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru, selain itu pengembang juga berharap dengan buku ini siswa dapat mengembangkan kemampuan berfikir siswa serta dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar mereka. Harapan peneliti yang terakhir adalah hasil pengembangan tersebut juga dapat dimanfaatkan

sebagai bahan pembelajaran alternatif disamping buku yang sudah disediakan oleh pihak sekolah dan digunakan dalam pembelajaran yang sudah berlangsung.

B. Analisa Tingkat Kelayakan Media *Scrapbook* Kelas V MI Tema Keperwiraan Nabi Muhammad SAW

Tingkat kelayakan media *scrapbook* dapat dilihat dari hasil nilai yang diberikan ahli validator kepada media yang peneliti kembangkan. Validasi dapat dilakukan melalui para pakar atau ahli yang sudah berpengalaman dalam bidangnya. Validasi ini dilakukan sebelum media diujicobakan kepada siswa. Tahap validasi, meliputi:

3. Analisis Hasil Validasi Para Ahli

d. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi/Isi

Ahli materi/isi merupakan dosen atau guru yang menguasai pembelajaran. Pada validasi materi media pembelajaran ini dilakukan oleh guru yang berkompeten dalam bidang SKI yaitu Bapak Mas'udi, S.PdI yang saat ini berkedudukan sebagai guru SKI di MA Al-Hayatul Islamiyah Malang. Hasil validitas yang telah diberikan oleh ahli materi menunjukkan hasil presentase sebesar 82%. Hal ini menunjukkan bahwa media *scrapbook* ini mempunyai nilai kualifikasi yang sangat baik dari segi materi atau isi, tidak diperlukan revisi yang besar akan tetapi tetap diadakan revisi kecil sesuai dengan komentar

dan saran dari ahli materi untuk menjadikan media *scrapbook* lebih baik lagi dari segi kualitas isi pembelajarannya.

Buku tempel (*scrapbook*) kelas V MI tema keperwiraan Nabi Muhammad SAW menurut ahli materi sudah valid dan layak digunakan karena sudah sesuai antara kurikulum, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran dengan materi yang ada pada buku. Begitu juga dengan komponen isi buku berupa ketepatan isi cerita dengan materi, keruntutan alur cerita, bahasa yang digunakan dalam penyajian isi cerita, ketepatan dalam penggunaan ilustrasi, serta kesesuaian isi materi dengan gambar sudah sesuai, sehingga anak dapat memperoleh pemahaman dengan baik.

Menurut ahli materi, media *scrapbook* yang disajikan cukup menarik siswa dan siswa dapat melakukan secara mandiri sehingga nanti akan memberikan motivasi belajar kepada siswa. Gambar-gambar yang ada juga akan membuat siswa merasa senang belajar menggunakan media *scrapbook* tema keperwiraan Nabi Muhammad SAW karena gambar yang disajikan sesuai dengan ilustrasi sejarah pada masa itu.

e. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain

Analisis desain media pembelajaran dilakukan oleh dosen yang berkompoten di bidang desain terutama desain dalam buku pelajaran. Dalam validitas desain pembelajaran, peneliti memlih ibu Hj. Siti Annijat M, M.Pd sebagai validator desain media yang saat ini

berkedudukan sebagai dosen di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Hasil validitas yang telah diberikan oleh ahli desain menunjukkan hasil presentase sebesar 82%. Hal ini menunjukkan bahwa media *scrapbook* ini mempunyai nilai kualifikasi yang baik dari segi desain. Walaupun media sudah termasuk dalam kategori baik, akan tetapi tetap diadakan revisi kecil sesuai dengan komentar dan saran dari ahli desain untuk menjadikan media *scrapbook* lebih layak untuk digunakan.

Penilaian ahli desain tersebut dilihat dari beberapa aspek, yang pertama adalah penilaian cover atau sampul, sampul dinilai sudah menarik dan sesuai dengan isi materi karena menurut ahli desain warna yang digunakan sudah tepat dan tidak terlalu mencolok, gambar yang ada pada cover juga sudah disesuaikan dengan judul buku, yaitu keperwiraan Nabi Muhammad SAW, penggunaan jenis huruf dan ukurannya pun juga dinilai sudah tepat setelah melakukan revisi sehingga buku terlihat menarik untuk dibaca serta dipelajari.

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media *scrapbook* (buku tempel) yang berisi gambar-gambar adegan ilustrasi para tokoh Islam yang sedang berperang memperjuangkan agama Islam sesuai dengan materi pembelajaran, dan gambar-gambar tersebut ditunjang dengan narasi agar siswa mudah untuk memahami isi dari cerita tersebut. Gambar pada media juga dinilai dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat

informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar tersebut. Dari penilaian secara keseluruhan tentang gambar diatas maka media dinilai menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan visual yang ditampilkan serta media yang dikembangkan mampu menjadi wakil guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik.

Dalam penggunaan model dan ukuran huruf sudah sangat sesuai dengan siswa kelas V sehingga materi mudah untuk dibaca. Semua huruf menggunakan model, ukuran dan warna yang berbeda sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar dan pada keseluruhan *layout* buku dinilai menarik dan sesuai dengan jiwa pada jenjang anak sekolah dasar.

f. Analisis Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang ada di sekolah. Dalam hal ini penilaian dilakukan oleh Bapak H. Asy'ari, S.Pd selaku guru mata pelajaran SKI di kelas V MI Al-hayatul Islamiyah Malang.

Berdasarkan hasil penilaian ahli pembelajaran yaitu guru kelas V MI Al-hayatul Islamiyah Malang diperoleh hasil prosentase 90%, presentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat valid atau layak untuk digunakan. Menurut pendapat ahli pembelajaran, media *scrapbook* dikatakan layak karena materi yang disajikan sudah

sesuai dengan kurikulum 2013, kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator yang ada. Keseluruhan media *scrapbook* yang digunakan sudah sangat sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan sesuai dengan kemampuan menalar anak sehingga anak termotivasi untuk mengetahui lebih jauh.

Begitu juga dalam aspek penokohan, setting dan amanat dinilai sudah sesuai dengan narasi di buku dan media juga dinilai sudah sesuai dengan kemampuan berfikir siswa, serta media juga sesuai dengan pengembangan nilai dan etika sosial anak. Dalam penggunaan bahasa dalam media *scrapbook* disesuaikan dengan bahasa yang mudah difahami oleh anak sehingga ketika siswa membaca maksud dari isi cerita tersampaikan.

4. Analisis Hasil Angket Siswa

Berdasarkan penilaian angket uji lapangan pada siswa diperoleh presentase sebesar 95,7%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat memudahkan dan menarik bagi siswa dalam belajar. Berikut adalah pembahasan dari paparan data hasil angket siswa berdasarkan tabel 4.14, sebagaimana yang akan dijelaskan berikut:

Siswa merasa senang saat pembelajaran dimulai dengan menggunakan media *scrapbook* memperoleh prosentase sebesar 98,8%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sudah tepat bagi siswa. Hal ini dapat dilihat dari semangat siswa untuk segera memulai pembelajaran

dan keinginan mereka untuk mengetahui lebih lanjut tentang media *scrapbook* yang dibawa oleh peneliti.

Siswa tertarik mengikuti pembelajaran SKI tentang keperwiraan Nabi Muhammad saw. dengan menggunakan media *scrapbook* memperoleh prosentase 95,2%. Hal ini dapat dilihat dari cover buku yang sesuai dengan tema keperwiraan Nabi Muhammad SAW. Dan oleh pengembang di kemas dengan warna, gambar dan tulisan yang bagus sehingga dapat menarik minat siswa untuk membacanya.

Siswa merasa ingin mengetahui dan memahami lebih lanjut dari materi pembelajaran keperwiraan Nabi Muhammad SAW memperoleh prosentase 91,6%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sudah tepat bagi siswa. Karena pengembang mendesain buku tersebut dengan ilustrasi gambar yang sesuai dengan cerita sehingga siswa yang melihatnya berkeinginan untuk mengetahui dan memahami lebih lanjut isi dari buku tersebut.

Siswa merasa tertarik dengan media *scrapbook* materi keperwiraan Nabi Muhammad SAW memperoleh prosentase 95,2%. Pengemasan cerita yang jelas sangat menarik siswa untuk membacanya. Karena selain terdapat gambar yang sesuai kejadian buku tersebut juga dapat diraba karena gambar dan narasinya dibuat timbul oleh peneliti. Sehingga dapat mengaktifkan sistem sensorik anak.

Kejelasan penyajian materi keperwiraan Nabi Muhammad saw. dalam media *scrapbook* memperoleh prosentase 97,6%. Kejelasan paparan isi

cerita yang disajikan didukung oleh narasi pada setiap adegan atau kejadian, diharapkan mampu membantu kejelasan isi cerita yang akan disampaikan kepada siswa.

Kualitas animasi kartun yang ditampilkan pada media *scrapbook* memperoleh prosentase 96,4%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sudah tepat bagi siswa. kualitas animasi kartun atau gambar menunjukkan sudah sesuai dengan narasi yang disajikan sehingga siswa bisa lebih fokus dan konsentrasi kepada isi pembelajaran.

Kualitas teks yang digunakan pada buku *scrapbook* memperoleh prosentase 95,2%. Ketepatan pemakaian jenis dan ukuran huruf memudahkan siswa dalam membaca isi cerita yang disajikan. Jenis huruf yang dipaparkan dalam buku menggunakan huruf yang lebih familiar dengan siswa seperti huruf pada buku cerita anak pada umumnya sehingga siswa tertarik untuk membaca.

Tingkat pemahaman siswa pada materi keperwiraan Nabi Muhammad SAW dengan menggunakan buku *scrapbook* memperoleh prosentase 92,8%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sudah tepat bagi siswa. Dibandingkan dengan menggunakan buku dari sekolah tingkat pemahaman siswa lebih meningkat jika menggunakan buku *scrapbook* ini. Hal itu dikarenakan dalam buku *scrapbook* materi tentang keperwiraan Nabi Muhammad SAW lebih jelas dan dibandingkan buku di sekolah ilustrasi kejadian di buku *scrapbook* lebih nyata dan lebih banyak.

Rasa ingin tahu siswa terhadap buku *scrapbook* memperoleh prosentase 95,2%. Hal itu dikarenakan buku *scrapbook* di kemas dengan warna, gambar dan tulisan yang bagus sehingga dapat menarik minat siswa untuk membacanya. Dari minat siswa tersebut akan menimbulkan rasa ingin tahu lebih dalam mengenai isi buku *scrapbook*.

Kejelasan cerita yang disajikan dalam buku *scrapbook* memperoleh prosentase 98,8%. Hal ini bisa dilihat dari narasi yang disajikan tidak menyimpang dari kompetensi dasar serta indikator yang telah dibuat. Pengembang mengambil materi dari buku siswa dan lebih dikembangkan lagi menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

Dari penjelasan di atas menunjukkan bahwa media *scrapbook* menarik dan layak digunakan oleh siswa dan buku tersebut dapat memberikan pemahaman kepada siswa serta dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

C. Analisa Tingkat Kelayakan Media *Scrapbook* Kelas V MI Tema Keperwiraan Nabi Muhammad SAW

Tidak dipungkiri bahwa pengajaran dengan media gambar bisa lebih efektif dari pada ceramah, karena terkadang kemampuan visual anak-anak lebih baik daripada auditorinya. Hal inilah yang kemudian membuat penulis juga membahas gambar sebagai media untuk dianalisis secara semiotik.

Tujuannya untuk mengungkap makna dan nilai-nilai edukatif yang terkandung di dalamnya.³⁹

Media *scrapbook* ini dikembangkan dengan tujuan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran SKI tingkat MI kelas V khususnya di sekolah MI Al-Hayatul Islamiyah. Seperti pendapat Heru Kurniawan bahwa selain bahasa, gambar juga menjadi media belajar yang tidak bisa dilepaskan dari anak.⁴⁰ Dengan adanya media *scrapbook* ini diharapkan bisa memberikan pengaruh kepada siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pemahaman materi.

Efektifitas media *scrapbook* ini di ukur dengan melakukan tahap *pre-test* dan *post-test* melalui uji t yang diimplementasikan terhadap siswa kelas V MI Al-Hayatul Islamiyah yang berjumlah 21 siswa. Sebelum produk digunakan, masing-masing siswa melakukan *pre-test* untuk mengetahui seberapa dalam pemahaman siswa terhadap materi keperwiraan Nabi Muhammad SAW. Selanjutnya melakukan *post-test* terhadap 21 siswa setelah siswa mendapat pembelajaran menggunakan produk pengembangan berupa media *scrapbook*.

Adapun hasil *pre-test* dan *post-test* berdasarkan tabel 4.15 menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* adalah 53,7 dan rata-rata nilai *post test* adalah 83,4. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *post-test* lebih baik dari nilai *pre-test*.

³⁹ Heru Kurniawan, *Sastra Anak dalam Kajian Strukturalisme, Sosiologi, hingga Penulisan Kreatif*, (Purwokerto: Graha Ilmu, 2009), hlm. 39

⁴⁰ *Ibid*, hlm. 37

Jadi ada perbedaan yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Perbedaan yang signifikan juga dibuktikan pada hasil perhitungan uji t yang menjelaskan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Perolehan t_{hitung} mendapatkan hasil 17,05 dengan uji hipotesis taraf signifikan 0,05 (5%), sedangkan pada tabel distribusi t taraf signifikan 0,05 (5%) dengan derajat koefisien ($dk = 20$) menunjukkan nilai 2,09 yang disebut dengan t_{tabel} .

Dari hasil perolehan t_{hitung} dan t_{tabel} dapat dilihat bahwa H_a diterima karena t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media *scrapbook* pada mata pelajaran SKI kelas V dengan tema keperwiraan Nabi Muhammad SAW. Sedangkan dilihat dari hasil rata-rata nilai *post-test* siswa kelas V MI Al-Hayatul Islamiyah menunjukkan angka 83,4 yang berada dalam kualifikasi baik, dan berada di atas nilai KKM mata Pelajaran SKI sebesar 75.

Melihat nilai rata-rata *post-test* siswa lebih besar daripada *pre-test* siswa, dapat diambil kesimpulan bahwa dengan menggunakan media *scrapbook* pembelajaran SKI menjadi lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, serta dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan media dan uji coba terhadap media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) berbasis media *scrapbook* pada materi keperwiraan Nabi Muhammad SAW kelas V MI Al-Hayatul Islamiyah Malang, dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Hasil produk pengembangan yang dikembangkan adalah berupa media *scrapbook* (buku tempel) dengan tema keperwiraan Nabi Muhammad SAW untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Al-Hayatul Islamiyah Malang.
2. Media *scrapbook* pada mata pelajaran SKI kelas V MI materi keperwiraan Nabi Muhammad SAW. Telah memenuhi uji kelayakan oleh para validator ahli, diantaranya hasil validasi oleh ahli materi mencapai tingkat presentase 82%, hasil validasi oleh ahli desain media 82%, dan hasil validasi oleh ahli pembelajaran SKI mencapai tingkat presentase 90%. Sedangkan dari analisis angket siswa mencapai tingkat presentase 95,7%. Hal ini menunjukkan bahwa media *scrapbook* yang peneliti kembangkan sudah memenuhi uji kelayakan dan uji kemenarikan sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Efektifitas media *scrapbook* dapat dilihat dari perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* siswa. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* adalah

53,7 dan rata-rata nilai *post test* adalah 83,4 yang kemudian dihitung menggunakan uji t-test dengan perolehan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $17,05 > 2,09$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

B. Saran

Media *scrapbook* yang dikembangkan diharapkan dapat menunjang pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas V. Ada beberapa saran yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis media *scrapbook* ini. Adapun saran-saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Media *scrapbook* pada mata pelajaran SKI kelas V MI yang dikembangkan ini tentu memiliki kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, dalam penggunaan media ini hendaknya didukung oleh sumber-sumber belajar lain yang relevan dengan materi pelajaran.
2. Guru yang menggunakan media *scrapbook* pada mata pelajaran SKI kelas V MI yang dikembangkan ini sebaiknya terlebih dahulu mencoba memahami isi materi sebelum mengajarkannya kepada siswa.
3. Produk pengembangan ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan materi-materi lain yang berkaitan dengan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dan ditambah dengan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuna Pustaka.
- Arifin, Zainal. 2014. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Azizah, Nur. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Darussalamah Tajinan Malang*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013. Jakarta: Kementerian Agama. 2015.
- Chandra, Rustika. 2016. *Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam As-Salam Malang*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Fathurrohman, Pupuh & M. Sobry Sutikno. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Hamzah B. Uno. 2006. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kurniawan, Heru. 2009. *Sastra Anak dalam Kajian Strukturalisme, Sosiologi, hingga Penulisan Kreatif*. Purwokerto: Graha Ilmu.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Lestari, Indah Puji. 2017. *Pengembangan Buku Ajar Tematik Berbasis Integrasi Islam Tema 9 Subtema 3 (Usaha Pelestarian Lingkungan) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Sunan Ampel Krembung Sidoarjo*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Meidiyanti, Pratiwi. 2017. *Pengembangan Media Scrapbook Subtema Komponen Ekosistem Untuk Kelas V Sekolah Dasar*. Skripsi: Universitas Negeri Malang.
- Murjainah. 2016. *Pengembangan Digital Scrapbook Pembelajaran Geografi dengan Kompetensi Dasar Menganalisis Kecenderungan*

Perubahan Lisofer di Muka Bumi di Kelas X SMA. Skripsi: Universitas PGRI Palembang.

Ningsih, Nurlaili Siami. 2017. *Pengembangan Media Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 MI At-Taraqqie Putri Malang.* Skripsi: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Nursyahidah, Farida. Research and Development vs Development Research. Dalam *www.infokursu.net* diakses tanggal 09 Desember 2018

Prasetyono, Dwi Sunar. 2008. *Rahasia Mengajarkan Gemar Membaca pada Anak Sejak Dini.* Jogjakarta: Think Jogjakarta.

Purwanto.2008. *Evaluasi Hasil Belajar.* Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Sanaky, Hujair AH. 2011. *Media Pembelajaran: Buku pegangan Wajib Guru dan Dosen.* Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Setyosari, Puji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan.* Jakarta: Prenadamedia Group.

Sudirman, Arif S. (dkk). 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya.* Jakarta: Rajawali Pers.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: CV. Alfabeta.

Supriadie, Didi dan Deni Darmawan. 2012. *Komunikasi Pembelajaran.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

<http://digilib.uinsby.ac.id>, diakses 12 desember 2017 jam 14.05 wib.

<https://suaidinmath.files.wordpress.com>, diakses 12 Desember jam 14.00 wib.

<http://www.abdimadrasah.com/2014/04/tujuan-dan-ruang-lingkup-mata-pelajaran-ski.html>, diakses 29 Juni2018 jam 15.00 wib.

LAMPIRAN I : SURAT IZIN PENELITIAN DARI FAKULTAS

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : *2626* Un.03.1/TL.00.1/10/2018
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

23 Oktober 2018

Kepada
Yth. Kepala MI Al-Hayatul Islamiyah Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Karisma Novitasari
NIM : 14110172
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2018/2019
Judul Skripsi : Penggunaan Media Scrapbook untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI Kelas V di MI Al-Hayatul Islamiyah Malang
Lama Penelitian : Oktober 2018 sampai dengan Desember 2018 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan,

Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :

LAMPIRAN II :SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

**MADRASAH IBTIDAIYAH AL HAYATUL ISLAMIYAH
TERAKREDITASI "A"**

Jl. KH. Malik Dalam RT.01 RW.04 Kedungkandang Kota Malang

NSS:111235730002 NPSN:60720756

Telepon : 0341-716440 (Pesawat 1)

KodePos : 65137 E-Mail :mi.alhayatulislamiyah59@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 32/MI.AI/XI/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hj. SM Diana, M.Pd.I

NIP. : 19711109 2007 2 001

Jabatan : Kepala MI Al Hayatul Islamiyah

Alamat : Jl.KH Malik Dalam Rt 01 Rw 04 Kedungkandang Kode POS 65137

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Karisma Novitasari

TTI : Madiun, 28 November 1995

NIM : 14110172

Alamat : Griyo Mertojoyo Selatan Gang 4 No 2 Lowokwaru Malang

Telah melaksanakan penelitian dari tanggal 13 November 2018 sampai dengan 28 November 2018 dengan judul penelitian **PENGUNAAN MEDIA *SCRAPBOOK* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) KELAS V DI MI AL-HAYATUL ISLAMIYAH MALANG.**

Demikian surat keterangan ini kami buat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 28 Nopember 2018

Kepala MI Al Hayatul Islamiyah

LAMPIRAN IV : INSTRUMEN VALIDATOR AHLI MATERI/ISI

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan penggunaan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas V berupa media *scrapbook* materi keperwiraan Nabi Muhammad Saw. Maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah diproduksi sebagai bahan pembelajaran. Oleh sebab itu, dimohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi angket dibawah ini sebagai ahli materi. Tujuan dari pengisian angket ini adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran dan sebagai pengukuran kelayakan media pembelajaran sehingga layak digunakan. Atas kesediaannya diucapkan terimakasih.

Nama : Mas'udi, S. pdi
NIP :
Instansi : MA AL HAYATUL Islamiyah
Pendidikan : S1

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu membaca atau mempelajari bahan ajar yang dikembangkan.
2. Instrumen ini terdiri dari kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan tandai salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda dengan menggunakan tanda centang (✓).
3. Keterangan makna pada huruf pilihan anda sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah
4	Tepat, sesuai, jelas, menarik mudah
3	Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah
2	Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah
1	Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah

C. Penilaian

No	Aspek Yang Di Nilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dipilih				✓	
2.	Kesesuaian materi dengan indicator pencapaian				✓	

3.	Ketepatan cakupan materi				✓	
4.	Penyajian materi menggunakan bahasa yang mudah dipahami					✓
5.	Penyajian materi menumbuhkan motivasi untuk mengetahui lebih jauh				✓	
6.	Penyampaian materi yang runtut				✓	
7.	Kesesuaian isi materi dengan gambar				✓	
8.	Ketepatan penggunaan ilustrasi					✓
9.	Bahasa (ejaan, tanda baca, kosa kata, kalimat, dan paragraf) sesuai dengan kaidah dan istilah yang digunakan buku			✓		
10.	Kejelasan materi / kelengkapan isi materi				✓	
Jumlah						

Berdasarkan penilaian diatas, maka saya menyatakan bahwa bahan ajar ini :

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi kecil
- Dapat digunakan dengan revisi besar
- Belum dapat digunakan

D. Saran

Ejaan perlu diperbaiki
 Penulisan singkatan
 Penulisan daftar pustaka

Malang, 22-10-2018

Mas'udi

NIP.

LAMPIRAN V : INSTRUMEN VALIDATOR AHLI DESAIN

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan penggunaan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas V berupa media *scrapbook* materi keperwiraan Nabi Muhammad Saw. maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah diproduksi sebagai bahan pembelajaran. Oleh sebab itu, dimohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi angket dibawah ini sebagai ahli media. Tujuan dari pegisian angket ini adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran dan sebagai pengukuran kelayakan media pembelajaran sehingga layak digunakan. Atas kesediaannya diucapkan terimakasih.

Nama : Siti Annijat M. M.Pd.
NIP : 19570927 198203 2 001
Instansi : Dosen UIN Malang
Pendidikan : S2 Bahasa Indonesia.

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu membaca atau mempelajari bahan ajar yang dikembangkan.
2. Instrumen ini terdiri dari kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan tandai salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda dengan menggunakan tanda centang (✓).
3. Keterangan makna pada huruf pilihan anda sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah
4	Tepat, sesuai, jelas, menarik mudah
3	Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah
2	Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah
1	Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah

C. Penilaian

No	Aspek Yang Di Nilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Desain cover sesuai dengan isi materi				✓	
2.	Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan siswa MI kelas V				✓	

3.	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan siswa MI kelas V				✓	
4.	Gambar sesuai materi				✓	
5.	Gambar yang digunakan menarik untuk siswa					✓
6.	Tata letak gambar pada buku sesuai				✓	
7.	Tata letak tulisan sesuai				✓	
8.	Ukuran gambar pada buku tepat				✓	
9.	Warna pada buku menarik siswa				✓	
10.	Layout pada buku menarik				✓	
Jumlah						

Berdasarkan penilaian diatas, maka saya menyatakan bahwa bahan ajar ini :

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi kecil
- Dapat digunakan dengan revisi besar
- Belum dapat digunakan

D. Saran

Silahkan lanjut

.....

.....

.....

.....

.....

Malang, 18-10-2018

[Signature]
 Siti Anjiat M.
 NIP. 195709271982032001

LAMPIRAN VI : INSTRUMEN VALIDATOR AHLI PEMBELAJARAN

INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan penggunaan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas V berupa media *scrapbook* materi keperwiraan Nabi Muhammad Saw. maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah diproduksi sebagai bahan pembelajaran. Oleh sebab itu, dimohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi angket dibawah ini sebagai ahli pembelajaran. Tujuan dari pengisian angket ini adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran dan sebagai pengukuran kelayakan media pembelajaran sehingga layak digunakan. Atas kesediaannya diucapkan terimakasih.

Nama : Ajary, S.Pd.
NIP :
Instansi : Guru Mata Pelajaran SKI
Pendidikan : S1 Ilmu Pemerintahan

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu membaca atau mempelajari bahan ajar yang dikembangkan.
2. Instrumen ini terdiri dari kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan tandai salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda dengan menggunakan tanda centang (✓).
3. Keterangan makna pada huruf pilihan anda sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah
4	Tepat, sesuai, jelas, menarik mudah
3	Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah
2	Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah
1	Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah

C. Penilaian

No	Aspek Yang Di Nilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian antara isi materi dengan KI dan KD				✓	
2.	Membantu guru dalam menyampaikan materi					✓

3.	Kelengkapan materi					✓
4.	Penyajian materi menggunakan bahasa yang mudah dipahami				✓	
5.	Penyajian materi menumbuhkan motivasi untuk mengetahui lebih jauh				✓	
6.	Penyampaian materi yang runtut					✓
7.	Kesesuaian isi materi dengan gambar					✓
8.	Ketepatan penggunaan ilustrasi				✓	
9.	Kalimat mudah dipahami				✓	
10.	Desain menarik					✓
Jumlah						

Berdasarkan penilaian diatas, maka saya menyatakan bahwa bahan ajar ini :

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi kecil
- Dapat digunakan dengan revisi besar
- Belum dapat digunakan

D. Saran

a. jumlah pasukan harus jelas di kedua pihak.
 b. keadaan dan perang citud al kurang patuhnya pada pimpinan.

Malang, 20 - 10 - 2018

NIP.

LAMPIRAN VII :HASIL PRE TESTSISWA

56

SOAL PRE TEST

Nama : DINATA F.M

Kelas : VA MI

Materi: Keperwiraan Nabi Muhammad SAW

I. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang paling benar!

1. Keperwiraan Rasulullah Saw dibuktikan dalam berbagai peperangan, untuk mempertahankan
 - a. Harga Diri
 - b. Tahta Jabatan
 - c. Tegaknya agama Islam
 - d. Suku Budaya
2. Perang Badar Terjadi di ...
 - a. Kota Badar
 - b. Desa Badar
 - c. Bukit Badar
 - d. Lembah Badar
3. Jumlah Tentara Islam dalam Perang Badar adalah
 - a. 314
 - b. 1000
 - c. 700
 - d. 313
4. Hamzah bin Abdul Muthalib gugur dalam perang
 - a. Badar
 - b. Uhud
 - c. Khandaq
 - d. Tabuk
5. Sebab-sebab terjadinya perang khandaq antara lain.....
 - a. Dendam Abu Sufyan pada perang Badar
 - b. Pasukan muslim membuat parit di sekitar Madinah
 - c. Dendam bani Nadhir yang telah terusir dari Madinah
 - d. Tokoh kafir Quraisy (Nuaim bin Mas'ud) masuk Islam

II. Jawablah pertanyaan-pertanyaan ini dengan benar!

6. Mengapa umat Islam mengalami kekalahan dalam perang Uhud ? Jelaskan!
karena umat islam sebelum ada aba aba dari nabi umat islam sudah memulai perang

III. Berilah tanda checklist (√) pada jawaban yang paling tepat!

7. Perang Khandaq disebut juga perang
 Adzab Ahzab Furqo' Jam'a
8. Paman Nabi yang tewas dalam perang Badar bernama
 Hamzah Abu Jahal bin Abbas bin Abu Lahab bin
Abdul Mutholib Abdul Mutholib Abdul Mutholib Abdul Mutholib

IV. Berilah tanda silang (X) pada jawaban (B) jika pernyataan benar atau (S) jika pernyataan salah!

9. Disebut perang khandak, karena pertahanan yang diusulkan

oleh Salman Al-farisi berupa bangunan Parit yang panjang dan lebar.

B S

10. Perang Uhud terjadi pada bulan syawal tahun ke 5 Hjrriyah, sedangkan perang khandak terjadi pada bulan Sya'ban tahun ke 3 Hjrriyah.

B S

LAMPIRAN VIII : HASIL POST TESTSISWA

92

SOAL POST TEST

Nama : DIMUKA F.M

Kelas : VA MI

Materi: Keperwiraan Nabi Muhammad SAW

I. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang paling benar!

1. Berikut ini termasuk keperwiraan Rasulullah SAW., *kecuali*
- a. Selalu berada di barisan terdepan
 - b. Pemberani dan tak pernah gentar
 - c. Lari dari medan pertempuran
 - d. Tak kenal lelah dan tak putus asa
2. 3 tokoh muslim yang terlibat dalam perang Badar adalah
- a. Ali bin Abi Thalib, Abdullah bin Zubair, dan Hamzah bin Abdul Muthalib
 - b. Hamzah bin Abdul Muthalib, Ali bin Abi Thalib dan Ubaidah bin Harits
 - c. Hamzah bin Abdul Muthalib, Ali bin Abi Thalib dan Muadz bin Amru
 - d. Muadz bin Amru, Abdullah bin Zubair, dan Ali bin Abi Thalib
3. Berikut ini adalah kelompok orang yahudi, *kecuali*
- a. Bani Fazara
 - b. Bani Sa'ad
 - c. Bani Sulaim
 - d. Bani Aus
4. Siapa pemimpin pasukan Quraisy dalam perang Uhud?
- a. Abu Sufyan bin Harb
 - b. Abu Jahal
 - c. Hamzah bin Abdul Muthalib
 - d. Khalid bin Walid
5. Di bawah ini yang merupakan sebab-sebab kekalahan kaum muslimin dalam perang uhud antara lain, *kecuali*.....
- a. Pasukan muslim tidak taat kepada Allah dan Rosulnya
 - b. Ketamakan pada harta dalam peranga
 - c. Adanya penghianatan dari kaum munafiq
 - d. Adanya kebingungan kaum muslim

II. Jawablah pertanyaan-pertanyaan ini dengan benar!

6. Bagaimana strategi Rasulullah SAW untuk menghadapi kaum kafir Quraisy dalam perang Khandaq? Jelaskan!

32
membuat parit di sekeliling madinah

III. Berilah tanda checklist (✓) pada jawaban yang paling tepat!

7. Nabi Muhammad Saw. Gagah berani di medan perang adalah ungkapan dari
- Perwira
 - Teguh pendirian
 - Rela berkorban
 - Persatuan
8. Yang mengusulkan penggunaan parit dalam perang Ahzab adalah
- Salman Khan
 - Ali bin Abi Thalib
 - Salman al Farisi
 - Abdullah bin Wud

IV. Berilah tanda silang (X) pada jawaban (B) jika pernyataan benar atau (S) jika pernyataan salah!

9. Perang Badar terjadi akibat tindakan kaum musyrikin Quraisy yang terus menerus berupaya dalam mengusir dan merampas harta kaum Islam serta menghancurkan kaum Islam agar perniagaan dan sesembahan mereka tetap aman. B S

10. Dalam perang Uhud Allah SWT memberikan pertolongan kepada kaum muslimin dengan menurunkan badai berupa hujan deras dan udara yang sangat dingin sehingga pertahanan kaum kafir Quraisy menjadi porak poranda. B S

LAMPIRAN XI : ANGKET SISWA

ANGKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP MEDIA *SCRAPBOOK* (BUKU TEMPEL) PADA MATA PELAJARAN SKI

NAMA : A. Nawarunokagah az Zahri
KELAS :
NO ABSEN :

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Mulailah dengan membaca Bismillah.
2. Anak-anak isilah lembaran ini sesuai dengan perasaanmu setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan buku *scrapbook* SKI ini.
3. Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c, dan d pada jawaban yang sesuai dengan penilaian yang adik anggap paling tepat.
4. Berilah komentarmu tentang buku *scrapbook* SKI ini.

B. Pertanyaan-pertanyaan Angket

1. Apakah kamu merasa senang saat pembelajaran dimulai dengan menggunakan media *scrapbook*?
 a. Sangat senang
 b. Senang
 c. Kurang senang
 d. Sangat tidak senang
2. Apakah kamu tertarik mengikuti pembelajaran SKI tentang keperwiraan Nabi Muhammad saw. dengan menggunakan media *scrapbook*?
 a. Sangat tertarik
 b. Tertarik
 c. Kurang tertarik
 d. Sangat tidak tertarik
3. Apakah kamu ingin mengetahui dan memahami lebih lanjut dari materi pembelajaran keperwiraan Nabi Muhammad saw.?
 a. Sangat ingin
 b. Ingin
 c. Kurang ingin
 d. Sangat tidak ingin
4. Apakah materi pembelajaran keperwiraan Nabi Muhammad saw. pada media *scrapbook* menarik?
 a. Sangat menarik
 b. Menarik
 c. Kurang menarik
 d. Sangat tidak menarik

LAMPIRAN X DOKUMENTASI FOTO

Suasana Ketika Mengerjakan Soal-soal *Pre-Test*

Suasana Ketika Belajar Menggunakan Media *Scrapbook*

Suasana Ketika Belajar Menggunakan Media *Scrapbook*

Suasana Ketika Mengerjakan *Post-Test*

Suasana Ketika Mengerjakan *Post-Test*

Suasana Setelah Selesai Penelitian

LAMPIRAN XI : RPP (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Madrasah : MI
 Matapelajaran : SKI
 Kelas/Semester : V/1
 Materi Pokok : Keperwiraan Nabi Muhammad saw dalam mempertahankan Kota Madinah dari serangan kafir Quraisy
 Alokasi Waktu : 2 JP

A. KOMPETENSI INTI

1. Kompetensi Inti (KI 1):
Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Kompetensi Inti (KI 2):
Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Kompetensi Inti (KI 3):
Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
4. Kompetensi Inti (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

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN

Kompetensi Dasar	Indikator
1.1 Meyakini kebenaran dari Allah SWT. walaupun banyak tantangan yang harus dihadapi sebagai implementasi nilai-nilai dakwah Rasulullah di tahun-tahun awal	

kenabian.	
2.1 Bersikap tabah menghadapi cobaan dalam menyampaikan kebenaran sebagai bentuk meneladani ketabahan Nabi Muhammad saw. dan para sahabatnya dalam berdakwah	
3.1 Mengetahui keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan kota Madinah dari serangan kafir Quraisy	<p>3.1.1 Menjelaskan arti keperwiraan</p> <p>3.1.2 Menunjukkan keperwiraan Nabi Muhammad saw. dalam mempertahankan kota Madinah dari serangan kafir Quraisy dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3.1.3 Menyebutkan contoh keperwiraan Rasulullah dalam perang</p> <p>3.1.4 Menjelaskan keperwiraan nabi Muhammad dalam perang Badar, perang Uhud dan perang Khandaq.</p>
4.1 Menceritakan keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan kota Madinah dari serangan kaum kafir Quraisy.	

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat menjelaskan arti keperwiraan dengan baik dan benar
2. Peserta didik dapat/mampu menceritakan keperwiraan Nabi Muhammad saw dalam mempertahankan kota Madinah dengan berani, baik, dan benar
3. Peserta didik dapat menyebutkan keperwiraan nabi Muhammad dalam perang-perangnya dengan baik dan benar
4. Peserta didik dapat menceritakan keperwiraan nabi Muhammad dalam perang-perangnya yaitu perang Badar, perang Uhud dan perang Khandaq dengan baik dan benar

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Pengertian Keperwiraan
Perwira berarti berani atau pahlawan. Berani untuk berbuat kebaikan, membela kebenaran, membela bangsa dan negara. Keperwiraan berarti keberanian atau kepahlawanan. Sikap perwira sangat dibutuhkan untuk mempertahankan negara dari serangan musuh.

2. Keperwiraan Nabi Muhammad Saw. dalam Mempertahankan Kota Madinah
Keperwiraan Rasulullah saw. dibuktikan dalam berbagai peperangan mempertahankan kota Madinah dari serangan kafir Quraisy.
Contoh keperwiraan Rasulullah dalam perang di antaranya adalah keberanian, keyakinan, sikap pantang menyerah, menghargai usul atau pendapat orang lain, mengutamakan kepentingan bersama, selalu berlandung kepada Allah.
3. Perang Badar adalah perang pertama antara kaum muslimin dengan kaum kafir qurais. Perang badar disebabkan oleh anggapan kaum kafir qurais bahwa kaum muslimin akan mengganggu perniagaan mereka ke Syam. Perang badar terjadi pada tahun 2 hijriyah. Jumlah pasukan kafir seribu orang. Pasukan muslim 313 orang. Nabi Muhammad sebagai pemimpin kaum muslim. Abu Jahal pemimpin kaum qurais. Perang dimenangkan oleh kaum muslimin
4. Perang Uhud adalah perang yang disebabkan oleh kekalahan kaum qurais dalam perang badar. Kaum kafir dipimpin oleh abu Sofyan. Jumlah pasukan kaum kafir 3.000 orang. Jumlah kaum muslim 1.000 orang. Kaum muslim kalah dalam perang uhud akibat tidak kedisiplinan dan tidak ketaatan pada pemimpin atau pada nabi.
5. Perang Khandaq disebabkan oleh hasutan orang-orang yahudi terhadap kabilah untuk bersama-sama memerangi nabi Muhammad. Pasukan muslim berjumlah 3.000 tentara. Kaum kafir berjumlah 10.000 tentara. Peperangan dimenangkan kaum muslim

E. METODE PEMBELAJARAN

Diskusi kelompok, tanya jawab dan ceramah, NHT (Numbering Head Together)

F. MEDIA, ALAT/BAHAN, SUMBER PEMBELAJARAN

1. Buku *Scrapbook*
2. Alat/Bahan: kertas, spidol
3. Sumber Pembelajaran: buku SKI kelas V, LKS, dan internet

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pendahuluan/Kegiatan Awal (10 menit)
 - Guru mengucapkan salam dan meminta salah satu peserta didik memimpin doa
 - Guru memperkenalkan diri dilanjutkan dengan mengenal peserta didik melalui absensi

- Guru menjelaskan tujuan mempelajari materi serta kompetensi yang akan dicapai
- Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan
- Guru memberikan *pre-test*
- Guru membentuk kelompok diskusi

2. Kegiatan Inti (70 menit)

- **Mengamati**
 - Peserta didik mengamati buku *scrapbook* yang diberikan oleh guru
 - Peserta didik membaca sejarah tentang keperwiraan nabi Muhammad dalam perang Badar, perang Uhud dan perang Khandaq secara berkelompok
- **Menanya**
 - Guru menjelaskan sedikit tentang keperwiraan nabi Muhammad dalam perang Badar, perang Uhud dan perang Khandaq
 - Peserta didik bertanya jawab tentang keperwiraan nabi Muhammad dalam perang Badar, perang Uhud dan perang Khandaq
 - Peserta didik memberikan tanggapan hasil penjelasan guru tentang keperwiraan nabi Muhammad dalam perang Badar, perang Uhud dan perang Khandaq
- **Eksplorasi/eksperimen**
 - Masing-masing kelompok berdiskusi tentang keperwiraan nabi Muhammad dalam mempertahankan kota madinah
 - Masing-masing kelompok menggali sejarah tentang keperwiraan nabi Muhammad dalam mempertahankan kota madinah
- **Mengasosiasi**
 - Peserta didik melalui kelompoknya merumuskan keperwiraan nabi Muhammad dalam mempertahankan kota madinah
- **Mengkomunikasikan**
 - Guru menggunakan NHT untuk menunjuk salah satu perwakilan kelompok untuk maju ke depan
 - Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan seputar materi keperwiraan Nabi Muhammad saw untuk mengetahui pemahaman siswa

- Secara bergantian siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru

3. Penutup (10 menit):

- Guru mengadakan refleksi hasil pembelajaran
- Guru mengajak peserta didik menyimpulkan bersama materi pembelajaran
- Guru mengadakan *post test*
- Guru memberikan pesan-pesan moral terkait dengan sikap keimanan dan sosial
- Guru mengajak berdoa akhir majlis dilanjutkan dengan salam dan berjabat tangan

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

Asy'ari, S.Pd

Praktikan

Karisma Novitasari

Ustadzah : Assalamualaikum, Nayla.
Apakah Nayla tahu apa yang
dimaksud dengan Keperwiraan
Nabi Muhammad SAW?

Nayla : Wa'alaikumsalam,
Nayla belum tahu Ustadzah
apa yang dimaksud
keperwiraan Nabi Muhammad SAW?

Ustadzah : Mari kita cari tahu bersama-sama
apa itu keperwiraan
Nabi Muhammad SAW?

Ustadzah Karisma

1

Nayla

2

Maju Tak Gentar

Maju tak gentar
Membela yang benar
Maju tak gentar
Hak kita diserang
Maju serentak
Mengusir penyerang
Maju serentak
Tentu kita menang
Bergerak bergerak
Serentak serentak
Menerkam menerjang terjang
Tak gentar tak gentar
Menyerang menyerang
Majulah majulah menang

Cipt : C. Simanjuntak

Sikap perwira dan ksatria sejati patut dimiliki setiap anak Indonesia untuk mempertahankan kedaulatan negara. Para pejuang dan pahlawan kita dengan gagah perwira telah merebut dan mempertahankan kemerdekaan. Mereka mencontoh keperwiraan Rasulullah saw. dalam mempertahankan negara dari serangan musuh. Kali ini anak-anak akan mempelajari keperwiraan Rasulullah dalam mempertahankan Kota Madinah.

Apa arti keperwiraan?

Perwira berarti berani atau pahlawan. Berani untuk berbuat kebaikan, membela kebenaran, membela bangsa dan negara. Keperwiraan berarti keberanian atau kepahlawanan. Sikap perwira sangat dibutuhkan untuk mempertahankan negara dari serangan musuh.

Berkat pertolongan Allah SWT. dan upaya yang sungguh-sungguh, Rasulullah berhasil membina masyarakat Madinah. Kehidupan masyarakat semakin baik, Madinah menjadi kota yang maju, kaum kafir Quraisy merasa khawatir dan tidak ingin Madinah semakin berkembang. Mereka merencanakan akan melakukan penyerangan ke Kota Madinah.

Menghadapi rencana itu, Rasulullah segera menyiapkan pasukan yang gagah berani. Dengan pertolongan Allah SWT Rasulullah dapat menghalau serangan musuh. Dalam perang Badar, perang Uhud dan perang Khandaq Rasulullah telah menunjukkan contoh keberwiraannya dalam membela negara.

Perang Badar

Apa itu Perang Badar?
Mari kita simak bersama-sama!

Perang Badar terjadi di Lembah Badar, 125 km selatan Madinah. Perang Badar merupakan puncak pertikaian antara kaum muslim Madinah dan musyrikin Quraisy Makkah. Peperangan ini disebabkan oleh tindakan pengusiran dan perampasan harta kaum muslim yang dilakukan oleh musyrikin Quraisy. Dan kaum Quraisy yang terus menerus berupaya menghancurkan kaum muslim agar perniagaan dan sesembahan mereka aman.

Dalam peperangan ini Allah SWT memberikan nikmat kepada seluruh pasukan Rasulullah SAW sebelum perang dimulai, Allah SWT menjadikan mereka semua mengantuk hingga tertidur pulas. Mereka dapat beristirahat dengan baik sehingga kekuatan mereka semakin besar.

Dan di malam itu Rasulullah SAW berdoa kepada Allah SWT agar diberikan pertolongan untuk umat Islam.

9

Rasulullah SAW dan para sahabat mendapatkan kemenangan yang luar biasa, meskipun jumlah mereka lebih sedikit dari pada kaum kafir yaitu 314 orang muslim lawan 1000 orang kafir Quraisy. Tetapi karena keimanan mereka lah dan pertolongan Allah SWT sehingga kaum muslimin mendapatkan kemenangan.

10

Dalam peristiwa ini, tiga tokoh Quraisy yang terlibat dalam Perang Badar adalah Utbah bin Rabi'ah, al-Walid dan Syaibah. .

Ketiganya tewas di tangan tokoh muslim yaitu Ali bin Abi Thalib, Ubaidah bin Haris dan Hamzah bin Abdul Muthalib.

Perang Uhud

Apa itu Perang Uhud?

Mari kita simak bersama-sama!

Perang Uhud terjadi di Bukit Uhud.

Perang Uhud dilatarbelakangi kekalahan kaum Quraisy pada Perang Badar sehingga timbul keinginan untuk membalas dendam kepada kaum muslim. Pasukan Quraisy yang dipimpin Abu Sufyan bin Harb mendapat bantuan dari kabilah Saqib Tihamah, dan Kinanah.

13

Orang Quraisy mempersiapkan Perang Uhud dengan persiapan luar biasa. Tenteranya berjumlah 3000 orang. Nabi Muhammad SAW segera mengadakan musyawarah untuk mencari strategi perang yang tepat dalam menghadapi musuh. Sementara, kaum Muslim hanya berjumlah 700 orang. Dikarenakan pasukan Islam yang dipimpin oleh seorang munafik bernama Abdullah bin Ubay membawa 300 orang Yahudi kembali pulang. Dengan membawa 700 orang yang tersisa, Nabi Muhammad SAW melanjutkan perjalanan sampai ke Bukit Uhud.

14

Perang Uhud dimulai dengan perang tanding yang dimenangkan tentara Islam tetapi kemenangan tersebut digagalkan oleh godaan harta, yakni prajurit Islam sibuk memungut harta rampasan dan melupakan pesan Nabi Muhammad SAW. Padahal sebelum perang dimulai Nabi Muhammad SAW sudah berpesan kepada para prajurit Islam yang berada di atas bukit untuk tidak meninggalkan tempat persembuyian mereka sebelum ada intruksi dari Nabi Muhammad SAW.

15

Sehingga pasukan Khalid bin Walid memanfaatkan keadaan ini dan menyerang balik tentara Islam. Tentara Islam menjadi terjepit dan porak-poranda. Pasukan Quraisy berhasil mematahkan semangat pasukan Islam dengan meneriakkan bahwa Nabi Muhammad SAW sudah terbunuh, tetapi sebenarnya Nabi Muhammad SAW tidak terbunuh melainkan hanya terluka dan Nabi Muhammad SAW diamankan oleh sahabat Tholhah bin Ubaidilah ke atas bukit.

16

Pasukan Quraisy berhasil mematahkan semangat pasukan Islam dengan meneriakan bahwa Nabi Muhammad SAW sudah terbunuh, sehingga Nabi Muhammad SAW menarik mundur pasukannya ke atas bukit.

Dalam perang ini, Hamzah bin Abdul Muthalib (paman Nabi Muhammad SAW) dan Mush'ab bin Umair beserta 70 orang pasukan gugur sebagai syuhada.

17

18

Perang Khandaq

Apa itu Perang Khandaq?

Mari kita simak bersama-sama !

Perang Khandaq adalah perang yang di dalamnya pasukan muslim menggunakan parit untuk menghadang musuh. Perang ini juga dikenal sebagai Perang Ahzab (Perang Gabungan).

19

Perang Khandaq melibatkan kabilah Arab dan Yahudi yang tidak senang kepada Nabi Muhammad SAW. Mereka bekerjasama melawan Nabi Muhammad SAW. Di samping itu, orang Yahudi juga mencari dukungan kabilah Gatafan yang terdiri atas Qais Ailan, Bani Fazara, Asyja', Bani Sulaim, Bani Sa'ad dan Ka'abbin Asad. Usaha pemimpin Yahudi, Huyay bin Akhtab, membuahkan hasil.

20

Pasukannya berangkat ke Madinah untuk menyerang kaum muslim. Berita penyerangan itu didengar oleh Nabi Muhammad SAW. Kaum muslim segera menyiapkan strategi perang yang tepat untuk menghadapi pasukan musuh.

21

Salman Al-Farisi, sahabat Nabi Muhammad SAW yang mempunyai banyak pengalaman tentang seluk beluk perang, mengusulkan untuk membangun sistem pertahanan parit (Khandaq).

22

Ia menyarankan agar menggali parit di perbatasan kota Madinah, dengan demikian gerakan pasukan musuh akan terhambat oleh parit tersebut. Usaha ini ternyata berhasil menghambat pasukan musuh. Pasukan kafir sudah berusaha menyerang Madinah selama 1 bulan dengan mengepungnya serta membuat tenda di sana karena tidak bisa menyerang.

23

Dalam situasi seperti ini Allah SWT memberikan pertolongan dengan menurunkan badai dengan hujan deras dan udara yang sangat dingin.

24

Sehingga pertahanan kafir Quraisy hancur.
Dan akhirnya seluruh pasukan kafir Quraisy pergi
meninggalkan kota Madinah. Akhirnya pasukan Islam
memperoleh kemenangan tanpa harus
berhadapan langsung
dengan musuh.

25

DAFTAR PUSTAKA

- Kementrian Agama. 2015. Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V MI. Jakarta : Kementrian Agama Republik Indonesia.
- Nizar Sa'ad Jabal MC. 2009. Cerita Anak Bergambar. Yogyakarta : Qids
- Oase, Nurul Ihsan. 2009. Cerita Anak Bergambar. Yogyakarta : Rusus Susanti
- Sanusi, Ahmad . 2011. Cerita Anak Bergambar. Yogyakarta : Luxima da Edukids.
- Suryanto. M. 2003. Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Yogyakarta : Andi
- Hadi Umar. 1998. Memahami Desain Grafis. Yogyakarta : Cataloq Pameran Desain Grafis LPK Visi

26

KEPERWIRAAN NABI MUHAMMAD

Kisah-kisah kepahlawanan para sahabat sangat terlihat dalam peperangan-peperangan yang mereka lalui bersama Rasulullah saw. Mereka mengorbankan harta dan jiwa mereka untuk menegakkan agama Islam.

Kecintaan para sahabat terhadap Allah SWT dan Rasulullahnya melebihi kecintaan mereka terhadap diri, keluarga, dan harta mereka sendiri. Sehingga, ajakan dan panggilan untuk berjihad pun tanpa pikir panjang lagi, mulai dari udara yang dingin, tidak ada makanan maupun minuman, semua itu tidak menjadikan mereka kecil hati dan malas.

Peperangan-peperangan Rasulullah saw. yang diikuti para sahabat jumlah pasukannya selalu lebih sedikit dibandingkan pasukan kaum kafir.

Akan tetapi, iman dan kecintaan mereka terhadap Rasulullah saw. lebih besar dari semuanya. Mereka ibarat singa di tengah padang pasir, dimana keberanian, kepandaian, dan kekuatan yang menjadikan pasukan lawan ketakutan.

LAMPIRAN X

DAFTAR RIWAYAT HIDUP MAHASISWA

Nama : Karisma Novitasari

NM : 14110172

TTL : Madiun, 28 November 1995

Alamat Asal : Jl. Beringin Ds. Banaran Rt.08 Rw.01 Kec. Geger Kab.
Madiun

Alamat di Malang : Griyo Mertojoyo Selatan Gang 4 No. 2 Lowokwaru
Malang

Nama Orang Tua : Ayah : Mudjiono
Ibu : Siti Munawaroh

Riwayat Pendidkan : 1. SDN 1 Banaran Geger (2002-2008)
2. MTsN Kembangawit (2008-2011)
3. SMAN 1 Geger (2011-2014)
4. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
Malang (2014-2018)

Email : Karismanovita10@gmail.com

No HP : 085749301431