

**PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK BERBASIS NILAI-NILAI  
ISLAMI PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS IV  
MIN 25 ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

**Diajukan oleh:**

**FAZIRA NUR ISLAMIATI**  
**NIM. 170209063**

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM-BANDA ACEH  
2022 M / 1443 H**

**“PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK* BERBASIS NILAI-NILAI  
ISLAMI PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS IV  
MIN 25 ACEH BESAR”**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Dalam Ilmu Pendidikan**

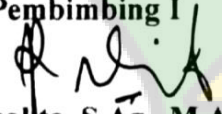
**Oleh,**

**Fazira Nur Islamiati  
NIM. 170209063**

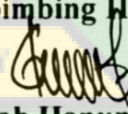
**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Disetujui Oleh:**

**Pembimbing I**

  
**Realta, S.Ag., M.Ag.**  
**NIP. 197710102006042002**

**Pembimbing II**

  
**Rafidhah Hanum, S.Pd.I., M.Pd.**  
**NIDN. 2003078903**

**“PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK BERBASIS NILAI-NILAI  
ISLAMI PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS IV  
MIN 25 ACEH BESAR”**

**SKRIPSI**

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal:

Rabu, 27 Juli 2022 M  
28 Dzulhijjah 1443 H

**Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi**

Ketua



**Realita, S.Ag., M.Ag.**  
NIP. 197710102006042002

Sekretaris



**Salfayana Putri Arita, M.Pd.**

Penguji I



**Mulia, S.Pd.I., M.Ed.**  
NIP. 197810132014111001

Penguji II



**Rafidhah Hanum, S.Pd.I., M.Pd.**  
NIDN. 2003078903

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh



**Prof. Safrul Maulik, S.Ag., M.Ed., M.A., Ph.D**  
NIP. 19730102199703100





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**DARUSSALAM – BANDA ACEH**  
Telp: (0651) 7551423, Faks: 7553020

**LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fazira Nur Islamiati  
NIM : 170209063  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *SCRAPBOOK* berbasis Nilai-nilai Islami  
Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV MIN 25 Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebut sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 27 Juli 2022

Yang Menyatakan,



  
Fazira Nur islamiati  
NIM. 170209063



## ABSTRAK

Nama : Fazira Nur Islamiati  
NIM : 170209063  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan /Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis Nilai-Nilai Islami Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV MIN 25 Aceh Besar  
Pembimbing I : Realita, S.Ag., M.Ag.  
Pembimbing II : Rafidhah Hanum, S.Pd.I., M.Pd.  
Kata Kunci : Pengembangan, Media *Scrapbook*, Nilai-Nilai Islami, Pembelajaran Tematik

Berdasarkan permasalahan dalam penelitian ini bahwa motivasi dan minat belajar peserta didik masih rendah. Hal ini terlihat dari peserta didik yang kurang perhatian terhadap pembelajaran. Kurangnya penggunaan media yang menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik kurang termotivasi dan tidak memiliki minat untuk belajar. Pembelajaran hanya menggunakan buku paket tema sebagai sumber belajar serta sumber belajar yang digunakan tidak mengaitkan materi dengan nilai-nilai islami. Oleh karena itu, salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan Media *Scrapbook* Berbasis Nilai-Nilai Islami Pada Pembelajaran Tematik yang dapat menunjang motivasi dan minat peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses mengembangkan dan mengetahui kelayakan Media *Scrapbook* Berbasis Nilai-Nilai Islami Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV MIN 25 Aceh Besar. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development*, yang mengacu pada model 4D yang terdiri dari empat tahap, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Desseminate* (Penyebaran). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi dan angket respon guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : pertama, pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis Nilai-Nilai Islami Pada Pembelajaran Tematik sudah sangat layak dan bisa menjadi inovasi yang menarik. Kedua, kelayakan Media *Scrapbook* Berbasis Nilai-Nilai Islami dinilai oleh ahli media memperoleh persentase 98,75% dengan kategori “Sangat Layak” dan hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 94,54% dengan kategori “Sangat Layak”. Ketiga, hasil respon guru terhadap Media *Scrapbook* Berbasis Nilai-Nilai Islami pada saat uji coba produk memperoleh persentase 100% dengan kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk Media *Scrapbook* Berbasis Nilai-Nilai Islami yang dikembangkan memiliki tingkat ke valid an yang tinggi, sehingga sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

## KATA PENGANTAR



*Alhamdulillahirabbil'alam*, Puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya berupa akal pikiran dan kesehatan kepada manusia sehingga dapat berpikir dan mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Shalawat beriring salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa cahaya Islam yang penuh dengan ilmu kebajikan kepada seluruh umat Islam.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) pada Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. penyusunan dan penulisan karya tulis ini tidak terlepas dari bantuan , bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini dengan penuh rasa hormat perkenalkanlah penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Almarhum Ayah tercinta Zulkifli, yang telah bekerja siang dan malam untuk saya dan doa yang selalu dilangitkan untuk kesuksesan saya. Semoga ayah ditempatkan di sisi terbaik Allah SWT Aamiin ya robbal 'alam.
2. Almarhumah mamah tercinta Siti Fathannah, yang telah melahirkan saya. Semoga mamah ditempatkan di sisi terbaik Allah SWT Aamiin ya robbal 'alam.

3. Keluarga tercinta, yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Muslim Razali, SH., M,Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
5. Ibu Yuni Setya Ningsih, S.Ag., M.Ag. selaku penasehat akademik yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam mengatasi masalah perkuliahan.
6. Bapak Mawardi, S.Ag., M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Bapak Mulia, S,Pd.I., M.Ed selaku sekretaris serta seluruh staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Ar-Raniry.
7. Ibu Realita, S,Ag., M.Ag sebagai pembimbing I dan Ibu Rafidhah Hanum, S.Pd.I., M.Pd sebagai pembimbing II yang telah meluangkan banyak waktu dalam memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis sejak awal penulisan.
8. Seluruh Dosen Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah memberikan banyak ilmu.
9. Bapak Agus Salim, S.Pd selaku kepala madrasah ibtidaiyah negeri 25 Aceh Besar, para guru serta siswa dan siswi MIN 25 Aceh Besar yang telah banyak membantu penulis dan memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian dalam rangka penyelesaian skripsi ini.
10. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada penulis.

Akhir kata penulis mengharapkan semoga karya tulis ini dapat menjadi salah satu sumber informasi bagi pembaca. Tidak ada sesuatu yang sempurna, demikian juga dengan karya tulis ini. Oleh karena itu semoga kekurangan yang ada dalam skripsi ini dapat diperbaiki di masa yang akan datang.



## DAFTAR ISI

|                                                             |               |
|-------------------------------------------------------------|---------------|
| <b>HALAMAN SAMPUL JUDUL</b>                                 |               |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b>                         |               |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</b>                             |               |
| <b>LEMBAR KEASLIAN KARYA ILMIAH</b>                         |               |
| <b>LEMBAR KETERANGAN LULUS PLAGIASI</b>                     |               |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                        | <b>v</b>      |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                                  | <b>vi</b>     |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                      | <b>ix</b>     |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                                    | <b>xi</b>     |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                   | <b>xii</b>    |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                                | <b>xiii</b>   |
| <br><b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                           | <br><b>1</b>  |
| A. Latar Belakang Masalah.....                              | 1             |
| B. Rumusan Masalah.....                                     | 9             |
| C. Tujuan Penelitian.....                                   | 9             |
| D. Manfaat Penelitian.....                                  | 10            |
| E. Definisi Operasional.....                                | 11            |
| <br><b>BAB II LANDASAN TEORITIS.....</b>                    | <br><b>13</b> |
| A. Pengembangan Media Pembelajaran .....                    | 13            |
| 1. Pengertian Pengembangan Media.....                       | 13            |
| 2. Manfaat Pengembangan Media.....                          | 15            |
| B. Pengertian Media .....                                   | 16            |
| 1. Pengertian Media Pembelajaran.....                       | 16            |
| 2. Media Dalam Proses Pembelajaran.....                     | 18            |
| 3. Peran dan Manfaat Media Pembelajaran.....                | 18            |
| C. Media <i>Scrapbook</i> .....                             | 21            |
| 1. Pengertian media <i>Scrapbook</i> .....                  | 21            |
| 2. Cara membuat media <i>Scrapbook</i> .....                | 24            |
| 3. Kelebihan dan kekurangan media <i>Scrapbook</i> .....    | 25            |
| D. Nilai-nilai Islami .....                                 | 27            |
| E. Media <i>Scrapbook</i> Berbasis Nilai-nilai Islami ..... | 30            |
| F. Pembelajaran Tematik.....                                | 31            |
| 1. Pengertian Pembelajaran Tematik.....                     | 31            |
| 2. Karakteristik Pembelajaran Tematik.....                  | 33            |
| 3. Manfaat Pembelajaran Tematik .....                       | 34            |
| 4. Media <i>Scrapbook</i> dalam Pembelajaran Tematik.....   | 34            |
| G. Materi Tema 4 Berbagai Pekerjaan.....                    | 35            |
| <br><b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>                  | <br><b>51</b> |
| A. Jenis Penelitian Pengembangan .....                      | 51            |
| B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....               | 53            |



|                                                     |            |
|-----------------------------------------------------|------------|
| C. Teknik Pengumpulan Data.....                     | 55         |
| D. Instrumen Penelitian.....                        | 56         |
| E. Teknik Analisis Data.....                        | 58         |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>                 | <b>62</b>  |
| A. Hasil Penelitian dan Pengembangan.....           | 62         |
| 1. Proses Pengembangan Media <i>Scrapbook</i> ..... | 62         |
| 2. Kelayakan Media <i>Scrapbook</i> .....           | 84         |
| B. Pembahasan.....                                  | 88         |
| 1. Proses Pengembangan Media <i>Scrapbook</i> ..... | 88         |
| 2. Kelayakan Media <i>Scrapbook</i> .....           | 89         |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>                           | <b>92</b>  |
| A. Kesimpulan.....                                  | 92         |
| B. Saran.....                                       | 93         |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                          | <b>95</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>                         | <b>100</b> |
| <b>DAFTAR RIWAYAT PENULIS.....</b>                  | <b>125</b> |

## DAFTAR TABEL

|            |                                               |    |
|------------|-----------------------------------------------|----|
| Tabel 3.1  | Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Media.....      | 56 |
| Tabel 3.2  | Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Materi .....    | 57 |
| Tabel 3.3  | Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Guru.....       | 58 |
| Tabel 3.4  | Kriteria Kelayakan Suatu Produk .....         | 60 |
| Tabel 3.5  | Kriteria Kelayakan Suatu Produk .....         | 61 |
| Tabel 4.1  | Desain Pembuatan Media <i>Scrapbook</i> ..... | 66 |
| Tabel 4.2  | Hasil Validasi Ahli Media I .....             | 70 |
| Tabel 4.3  | Hasil Validasi Ahli Media II.....             | 71 |
| Tabel 4.4  | Hasil Validasi Ahli Materi I.....             | 73 |
| Tabel 4.5  | Hasil Validasi Ahli Materi II .....           | 75 |
| Tabel 4.6  | Data Hasil Respon Guru .....                  | 76 |
| Tabel 4.7  | Komentar dan Saran Ahli Media I.....          | 77 |
| Tabel 4.8  | Komentar dan Saran Ahli Media II.....         | 79 |
| Tabel 4.9  | Komentar dan Saran Ahli Materi I.....         | 79 |
| Tabel 4.10 | Komentar dan Saran Ahli Media II.....         | 81 |
| Tabel 4.11 | Komentar dan Saran Oleh Wali Kelas IV .....   | 84 |
| Tabel 4.12 | Data Persentase Ahli Media .....              | 86 |
| Tabel 4.13 | Data Persentase Ahli Materi .....             | 87 |
| Tabel 4.14 | Data Persentase Respon Guru.....              | 87 |

## DAFTAR GAMBAR

|             |                                                                                              |    |
|-------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1  | Dokter Rana.....                                                                             | 38 |
| Gambar 3.1  | Skema Model 4-D .....                                                                        | 53 |
| Gambar 4.1  | Bahasa Pada Materi Jenis-Jenis Kegiatan ekonomi<br>sebelum di Revisi .....                   | 79 |
| Gambar 4.2  | Bahasa Pada Materi Jenis-Jenis Kegiatan ekonomi<br>sesudah di Revisi.....                    | 80 |
| Gambar 4.3  | Hadist Pada Materi Kemuliaan Guru di Dalam Agama Islam<br>sebelum di Revisi.....             | 79 |
| Gambar 4.4  | Hadist Pada Materi Kemuliaan Guru di Dalam Agama Islam<br>sesudah di Revisi .....            | 81 |
| Gambar 4.5  | Bahasa Dalam Kata Pengantar Sebelum di Revisi.....                                           | 82 |
| Gambar 4.6  | Bahasa Dalam Kata Pengantar Sesudah di Revisi .....                                          | 83 |
| Gambar 4.7  | Bahasa Pada Materi Jenis-Jenis Kegiatan ekonomi<br>sebelum di Revisi .....                   | 83 |
| Gambar 4.8  | Bahasa Pada Materi Jenis-Jenis Kegiatan ekonomi<br>sesudah di Revisi.....                    | 84 |
| Gambar 4.9  | Terjemahan Hadist Pada Materi Kemuliaan Guru di dalam<br>Agama Islam Sebelum di Revisi.....  | 84 |
| Gambar 4.10 | Terjemahan Hadist Pada Materi Kemuliaan Guru di dalam<br>Agama Islam Sesudah di Revisi ..... | 84 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|             |                                |     |
|-------------|--------------------------------|-----|
| Lampiran 1  | Surat keputusan Skripsi .....  | 100 |
| Lampiran 2  | Surat Penelitian.....          | 101 |
| Lampiran 3  | Surat Telah Penelitian.....    | 102 |
| Lampiran 4  | Lembar Validasi Media I.....   | 103 |
| Lampiran 5  | Lembar Validasi Media II.....  | 106 |
| Lampiran 6  | Lembar Validasi Materi I.....  | 111 |
| Lampiran 7  | Lembar Validasi Materi II..... | 115 |
| Lampiran 8  | Lembar Hasil Respon Guru.....  | 119 |
| Lampiran 9  | Dokumentasi Penelitian.....    | 122 |
| Lampiran 10 | Riwayat Hidup Penulis.....     | 125 |



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sebagaimana Menurut PP No. 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa, proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Media pembelajaran merupakan suatu alat perantara yang dapat mempermudah proses pembelajaran dalam mengefektifkan komunikasi antara guru dan peserta didik untuk lebih mudah memahami dan menerima pelajaran. Berdasarkan uraian diatas jelas tergambar bahwa media merupakan bagian dari proses komunikasi. Kualitas komunikasi didukung oleh saluran-saluran yang ada dalam komunikasi tersebut. Saluran yang dimaksud adalah media, karena media memegang peranan penting dalam proses pembelajaran.

Hamalik mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar.<sup>1</sup> Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat membantu keefektifan proses

---

<sup>1</sup> Lemi Indriyani, “*Pemanfaatan Media Pembelajaran...hlm 17.*”

pembelajaran, proses komunikasi, penyampaian pesan dan isi pelajaran yang akan disampaikan dan juga dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik.<sup>2</sup>

Dalam proses pembelajaran, guru membutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diberikan dan membuat peserta didik tetap termotivasi dan tertarik untuk belajar dalam kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Jika guru mampu memilih media pembelajaran yang tepat, hal ini akan memungkinkan peserta didik proaktif dan menyerap dengan cepat materi yang disampaikan oleh guru.<sup>3</sup>

Media pembelajaran sangat penting untuk memotivasi peserta didik. Menurut Arsyad, media pembelajaran berfungsi dalam mendukung efektifitas penyampaian dan proses pembelajaran serta isi materi, selain itu media pembelajaran juga dapat menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dalam memahami materi.<sup>4</sup> Media dan materi sangat erat kaitannya, seperti yang dikatakan oleh Roymond, salah satu syarat media yang baik adalah meningkatkan motivasi peserta didik.<sup>5</sup> Motivasi dengan media pembelajaran merupakan hubungan yang penting, karena tanpa motivasi belajar yang kuat siswa tidak akan dapat belajar dengan giat. Begitu juga dengan media pembelajaran, penggunaan

---

<sup>2</sup> Cecep Kustandi, Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020) hlm 1.

<sup>3</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), hlm 8-9.

<sup>4</sup> Ramen A Purba, DKK, *Pengantar Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), hlm 51.

<sup>5</sup> Simamora Roymond, *Buku ajar Pendidikan dalam keperawatan*, (Jakarta: IKAPI, 2008) hlm 65.

media pembelajaran yang tepat akan menarik perhatian peserta didik untuk lebih termotivasi saat belajar.<sup>6</sup>

Dengan demikian, penggunaan media dalam proses pembelajaran akan lebih menarik karena materi yang disampaikan guru lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga tujuan pembelajaran mudah dicapai.<sup>7</sup>

Media scrapbook atau yang biasa disebut dengan buku tempel memiliki banyak kegunaan. Salah satunya dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Scrapbook berasal dari bahasa inggris “*Scrap*” yang berarti potongan kertas. Sedangkan “*Book*” berarti buku. Scrapbook dapat diartikan sebagai seni menempel gambar atau foto pada media kertas dan menghiasnya menjadi sebuah karya kreatif. Selain berisikan gambar atau foto, scrapbook juga dapat memuat potongan catatan penting yang berkaitan dengan gambar. Adapun kelebihan dari scrapbook itu sendiri ialah Scrapbook bersifat realistis dalam menunjukkan pokok pembahasan, dengan scrapbook, peserta didik dapat menyajikan sebuah objek yang terlihat nyata melalui gambar atau foto. Scrapbook mudah dibuat, bahan yang digunakan untuk membuat scrapbook mudah didapatkan, scrapbook juga sangat menarik karena memiliki kreatifitas yang tinggi dan dapat didesain sesuai keinginan pembuatnya.<sup>8</sup> Melalui penggunaan media scrapbook yang dikemas dalam bentuk yang menarik, peserta didik dapat memadukan berbagai potongan gambar dan penjelasan singkat yang sesuai dengan gambar, sehingga peserta didik

---

<sup>6</sup> Suci Dwi Novia Sari, “*Hubungan motivasi belajar dan media pembelajaran dengan prestasi belajar sosiologi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 3 Boyolali Tahun ajaran 2012/2013*,” skripsi, (Surakarta; Universitas sebelas maret, 2013), hlm 7.

<sup>7</sup> Cecep Kustandi, dkk *media pembelajaran manual dan digital*. (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2011), h.6.

<sup>8</sup> Luki lukmanulhakim, *pengaruh media scrapbook (buku tempel) terhadap ketrampilan menulis puisi dikelas tinggi*, PGSD, FKIP, Universitas muhamadiyah sukabumi, 2019. h.56.



akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Selain itu, peserta didik juga menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan dikelas IV MIN 25 Aceh Besar, peneliti menemukan masalah dalam pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun masalah tersebut yaitu, peneliti melihat aktifitas peserta didik yang kurang optimal, Hal ini terlihat dari peserta didik yang kurang perhatian terhadap pembelajaran. Kurangnya penggunaan media yang menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik kurang termotivasi dan tidak memiliki minat untuk belajar. Pembelajaran hanya menggunakan buku paket tema sebagai sumber belajar. Selain itu sumber belajar yang digunakan tidak mengaitkan materi dengan nilai-nilai islami. Nilai-nilai islami sangat penting untuk pengetahuan peserta didik terhadap kaitan materi dengan Ayat-ayat Al-Qur'an. Nilai-nilai islami sangat diperlukan dalam pendidikan, sehingga dengan berdasarkan nilai-nilai islami terbentuk pola tingkah laku atau sikap dan cara berpikir yang islami.

Media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai islami merupakan seperangkat materi pelajaran yang didalamnya terdapat gambar disertai dengan penjelasan gambar yang mengintegrasikan nilai-nilai islami keislaman. Nilai-nilai keislaman yang terdapat dalam media *Scrapbook* ini adalah hadist dari Ayat-ayat Al-Qur'an yang terkait dengan materi.

Saat ini pembelajaran di Indonesia pada jenjang SD/MI menggunakan kurikulum 2013 yang bersifat tematik integratif atau yang disebut dengan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik integratif (Terpadu) adalah

pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan. Menurut Abdul Majid, Model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada murid. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik, peserta didik akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah di pahami. Dalam pembelajaran tematik proses yang ditempuh peserta didik saat berusaha memahami isi pembelajaran sejalan dengan bentuk ketrampilan yang harus dikembangkannya.<sup>9</sup>

Pada pelaksanaan pembelajaran Tematik setiap minggu pembelajaran harus berganti sub tema, di dalam sub tema terdapat materi dalam setiap muatan pelajaran yang banyak dengan rentang waktu yang relatif pendek. Sebagai contoh muatan pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki ilmu yang luas dan abstrak sedangkan untuk peserta didik SD/MI, mereka akan lebih mudah memahami sesuatu hal yang konkret, maka dari itu diperlukannya sebuah media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran pada materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Disini peneliti memilih media *Scrapbook* karena Media *Scrapbook* merupakan media pembelajaran berbentuk buku yang berisikan gambar dan tulisan yang dibuat secara kreatif, menarik, dan disampaikan dalam bentuk yang

---

<sup>9</sup> Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2014), h.80.

interaktif sehingga dipercaya dapat menyampaikan proses pembelajaran dengan baik.

Adapun alasan yang sering dikemukakan oleh para guru dalam pembuatan media adalah keterbatasan waktu dalam pembuatan media, biaya yang dikeluarkan, keterbatasan media pembelajaran yang dimiliki oleh sekolah menjadi kendala guru dalam memvariasikan media pembelajaran. Hal tersebut dapat menyebabkan peserta didik kurang memahami materi yang diajarkan akibatnya tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dengan baik, terlebih ketika materi yang disampaikan guru adalah materi pembelajaran yang sifatnya banyak dan kurang menarik. Tidak adanya penggunaan media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor yang membuat rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik.

Kurangnya motivasi peserta didik sering terjadi. Di dalam melaksanakan proses pembelajaran diperlukan media yang kreatif dan menarik sebagai pengantar/perantara guru kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat membantu dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat serta motivasi belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran tercapai dengan baik.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan tersebut berdampak pada kurangnya motivasi dan minat peserta didik. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan kualitas berupa inovasi-inovasi baru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Salah satu inovasi yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media yang kreatif dan inovatif. Peneliti juga memberikan solusi agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan berintegrasi islami yaitu dengan

menggunakan media pembelajaran yang menarik. Guru dalam proses pembelajaran harus mengembangkan media seperti media *Scrapbook* yang banyak disukai oleh anak-anak karena menampilkan gambar dan penjelasan yang menarik. Oleh karena itu perlu adanya solusi yaitu dengan mengembangkan media *Scrapbook* berbasis Nilai-nilai islami.

Adapun Penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Jesifa Laili Agustika (2019) dengan judul “Pengembangan media pembelajaran scrapbook pada muatan pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN Jatisari mijen Kota Semarang”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran scrapbook serta menguji kelayakan dan keefektifan media pembelajaran scrapbook untuk hasil belajar IPS. Hasil akhir penelitian ini ialah terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media pembelajaran scrapbook, sehingga media pembelajaran scrapbook dinyatakan layak dan efektif digunakan untuk muatan pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi. Penelitian ini sama-sama mengembangkan media scrapbook. Perbedaannya adalah penelitian ini tidak hanya fokus pada pengembangan dan menguji kelayakan media tetapi juga melihat keefektifan media scrapbook untuk hasil belajar.<sup>10</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Rifky Ericko Sputra (2020) dengan judul “Pengembangan media pembelajaran scrapbook pada materi sistem pencernaan manusia kelas V SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang” penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran, mengkaji kelayakan, dan mengkaji

---

<sup>10</sup> Agustika, Jesifa Laili, “Pengembangan media pembelajaran scrapbook pada muatan pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN Jatisari Mijen Semarang”. Skripsi, Jurusan guru sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas negeri Semarang, 2019.

keefektifan media pembelajaran IPA. Hasil akhir penelitian ini ialah media pembelajaran scrapbook layak digunakan dalam pembelajaran IPA dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa terbukti dari penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi didapatkan presentase 93%, 90%, dan 95%. Penelitian ini sama-sama mengembangkan media scrapbook. Perbedaannya adalah media scrapbook yang dikembangkan mengangkat materi IPA.<sup>11</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Rosihah & Aan Subhan Pamungkas (2018) dengan judul “Pengembangan media pembelajaran scrapbook berbasis konteks budaya banten pada mata pelajaran ilmu pengetahuan social di Sekolah Dasar”. Hasil akhir penelitian ini adalah, presentase siswakesel III SD Negeri Banjir Agung 4 yang mampu mencapai KKM sebesar 91,55% dari jumlah seluruh siswa. Hal ini membuktikan bahwa media scrapbook memiliki tingkat validitas sangat layak. Penelitian ini sama-sama mengembangkan media scrapbook. Perbedaannya adalah media scrapbook yang dikembangkan mengangkat materi kebudayaan banten.<sup>12</sup> Penelitian yang telah dilakukan tersebut menunjukkan bahwa belum ditemukan penelitian yang meneliti tentang media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai islami.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan pada media pembelajaran dengan konsep *Scrapbook* berbasis nilai-nilai islami yang dapat digunakan sebagai media yang berbentuk buku dalam

---

<sup>11</sup> Saputra, Rifky Ericko. “Pengembangan media pembelajaran scrapbook pada materi sistem pencernaan manusia kelas V SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang”. Skripsi, Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Semarang, 2020.

<sup>12</sup> Ida Rosihah, Aan Subhan Pamungkas, 2018 “Pengembangan media pembelajaran scrapbook berbasis konteks budaya banten pada mata pelajaran ilmu pengetahuan social di Sekolah Dasar” Jurnal Uniska Vol.4 No.1. <http://dx.doi.org/10.31602/muallimuna.v4i1.1405>.

pembelajaran tingkat sekolah dasar untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti berfokus mengembangkan media pembelajaran *Scrapbook* di kelas IV tema 4 (Berbagai Pekerjaan) Subtema 1 (Jenis-jenis pekerjaan), Melalui studi penelitian yang berjudul ***“Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Nilai-Nilai Islami Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas IV MIN 25 Aceh Besar”***

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses mengembangkan media *scrapbook* berbasis nilai-nilai islami pada pembelajaran tematik di kelas IV 25 Aceh Besar.?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media *scrapbook* berbasis nilai-nilai islami pada pembelajaran tematik di kelas IV 25 Aceh Besar.?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka penelitian pengembangan ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui proses mengembangkan media *scrapbook* berbasis nilai-nilai islami pada pembelajaran tematik di kelas IV 25 Aceh Besar.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media *scrapbook* berbasis nilai-nilai islami pada pembelajaran tematik di kelas IV 25 Aceh Besar.

## D. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan pengetahuan mengenai manfaat menggunakan media pembelajaran *Scrapbook*.
- b. Dengan adanya media yang baru dapat digunakan oleh guru untuk mempermudah proses belajar mengajar sesuai dengan tingkat kelas peserta didik.
- c. Untuk menambah Ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pembelajaran yang dilakukan secara efektif.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi peneliti

Untuk mengembangkan wawasan tentang pengembangan media scrapbook untuk meningkatkan minat dan hasil belajar Peserta didik pada pembelajaran Tematik Tema 4 subtema 1 kelas IV jenjang SD/MI serta dapat memberikan suatu masukan pengetahuan sehingga dapat mempersiapkan diri untuk mengajar lebih baik lagi dan memberikan gambaran dalam menerapkan strategi pembelajaran yang baik, serta efektif sesuai dengan materi yang dipelajari.

#### b. Bagi sekolah

*Scrapbook* dapat menjadi alternatif dalam mengatasi permasalahan di sekolah seperti kekurangan buku paket dan sebagai media pembelajaran pengganti yang bervariasi, Untuk memperbaiki proses belajar sekolah serta memberikan kontribusi bagi sekolah dalam upaya

perbaikan proses belajar mengajar dan mengembangkan media pembelajaran.

c. Bagi guru

Sebagai masukan untuk menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media *scrapbook* berbasis nilai-nilai islami dan Memberikan inovasi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran.

d. Bagi siswa

Melalui desain yang bervariasi pada *scrapbook* akan membuat peserta didik lebih tertarik dan memotivasi siswa untuk mengerti dan memahami suatu materi, dan membuat pembelajaran lebih aktif, Untuk meningkatkan kualitas belajar dan menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

## E. Definisi Operasional

### 1. Media *Scrapbook*

*Scrapbook* merupakan buku yang terbuat dari tempelan gambar dan mempunyai unsur gerak. Materi pada *Scrapbook* disampaikan dalam bentuk yang interaktif karena terdapat bagian yang apabila ditarik atau dibuka dapat bergerak atau berubah bentuk.<sup>13</sup> Media *Scrapbook* yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media yang berbentuk seperti buku yang terdapat gambar dan penjelasan mengenai materi pada tema 4 (Berbagai Pekerjaan )

---

<sup>13</sup> Luciana Surya Putri, "Pembuatan software mendesain tampilan *scrapbook* untuk anak remaja", (Jurnal ilmiah mahasiswa universitas Surabaya vol 3 no 1), 2014



subtema 1 (Jenis-jenis Pekerjaan) dan beberapa penjelasan tentang nilai-nilai islam yang terkait dengan materi pada pembelajaran tematik.

## 2. Nilai-nilai Islami

Nilai-nilai islam adalah nilai-nilai spiritual yang terkandung didalam ajaran islam. Menurut Azis, Nilai-nilai islam terkandung dalam Al-Qur'an. Al-Qur'an adalah landasan moralitas dan pedoman pelaksanaannya adalah perilaku Rasulullah SAW sebagai rujukan akhlak mulia. Nilai-nilai islam adalah yang terkandung dalam Al-Qur'an dan cerminan akhlak mulia adalah Rasulullah SAW.<sup>14</sup> Nilai-nilai islam yang dimasukkan dalam media pembelajaran *Scrapbook* yaitu nilai-nilai Aqidah. Nilai Aqidah yang dimaksud adalah melaksanakan perintah Allah dan menjauhi segala larangan-Nya serta berpegang teguh kepada Al-Qur'an dan Hadist Nabi SAW.

## 3. Pembelajaran Tematik

Menurut Effendi adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.<sup>15</sup> Pelajaran yang diambil dari Tematik adalah pelajaran IPS, jadi peneliti berfokus mengembangkan media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai islami pada materi IPS kelas IV, Tema 4 (Berbagai pekerjaan), Subtema 1 (Jenis-jenis pekerjaan).

---

<sup>14</sup> Aty Mulyani, "Integrasi Ilmu Pengetahuan Alam Dan Nilai-Nilai Islam Untuk Pengembangan Karakter Peserta Didik Di Madrasah Aliyah" *Journal Ofeducation In Mathematics, Sience, And Technology*. Vol.1 Nomor 1 (Juni,2018), Hlm.3

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Pengembangan Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Pengembangan Media

Pengembangan dalam pengertian yang sangat umum, adalah pertumbuhan, perubahan secara perlahan (Evolusi) dan perubahan secara bertahap. Pemahaman ini kemudian diterapkan pada berbagai bidang penelitian dan praktik yang berbeda.<sup>16</sup>

Sedangkan menurut Adhin Maulidya yang lebih spesifik mengenai definisi pengembangan, pengembangan adalah proses mengubah spesifikasi desain ke dalam beberapa bentuk fisik. Proses menerjemahkan spesifikasi desain meliputi mengidentifikasi masalah dalam menetapkan tujuan, tujuan pembelajaran, mengembangkan strategi atau metode pembelajaran, dan menilai efektivitas, efisiensi, dan keterlibatan pembelajaran.<sup>17</sup>

Pengembangan dalam pendidikan adalah upaya formal dan informal yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab untuk mewujudkan keseimbangan, integritas, keselarasan, pengetahuan, dan keterampilan yang sesuai dengan bakat, cita-cita, Landasan kepribadian, dan kompetensi karena secara proaktif meningkatkan, memperbaiki, mengembangkan diri untuk mencapai tujuan yang optimal.

---

<sup>16</sup> Punajo Setyosari, *Metode Penelitian dan Pengembangan*. (Jakarta: Prenada Media, 2013), h.280.

<sup>17</sup> Adhin Maulidya Nurwiga "Pengantar buku panduan praktikum IPA untuk meningkatkan prestasi siswa kelas V pada materi sifat cahaya dan alat optik di MI negeri gedong kota blitar, Skripsi". (Malang: Universitas Negeri Malang, 2012), h.19.

martabat manusia, kualitas dan kemampuan dan penyediaan individu yang mandiri.<sup>18</sup>

Menurut Abdul Majid, pengembangan adalah upaya meningkatkan kompetensi teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai kebutuhan melalui pendidikan dan pelatihan. Pengembangan adalah proses merancang pembelajaran secara logis dan sistematis untuk menentukan apa yang akan terjadi dalam jalannya kegiatan pembelajaran dengan memperhatikan potensi dan kemampuan siswa.<sup>19</sup>

Arsyad dalam Nizwardi Jarius dan ambiyar mengemukakan pengertian media yang sangat umum. Media adalah bentuk jamak dari kata medius, yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Nizwardi Jalinus, Ambiyar, Media and Learning Resources, Gerlach dan Ely karya Asrorul Mais mengatakan bahwa media jika dipahami dalam arti luas adalah orang, bahan, atau peristiwa yang memperoleh pengetahuan untuk siswa, keterampilan atau sikap menciptakan kondisi tersebut. Lebih khusus lagi, konsep media dalam belajar mengajar sering berarti alat grafis, fotografi dan elektronik untuk menangkap, memproses dan menata ulang informasi visual dan linguistik.<sup>20</sup>

Pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan baik berupa proses,

---

<sup>18</sup> Simanjuntak.B., I.L Pasaribu, *Membina dan Mengembangkan Generasi Muda*, (Bandung: Tarito, 1990),h.84.

<sup>19</sup> Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h.24.

<sup>20</sup> Nizwardi Jalinus, Ambiyar, *Media dan Sumber Belajar*, (Jakarta: Kencana, 2016),h.2.

produk dan rancangan.<sup>21</sup> Sedangkan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.<sup>22</sup> Jadi pengertian pengembangan media adalah suatu proses pembelajaran yang dipakai dalam mengembangkan sebuah produk dengan memberikan stimulus kepada siswa dalam proses pembelajaran.

## 2. Manfaat Pengembangan Media

Menurut Soenarto dalam Jumal Moh. Ainin mengemukakan manfaat dari Penelitian Pengembangan (R&D) adalah untuk mengatasi masalah pendidikan, meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar (PBM) dikelas/laboratorium dan bukan untuk menguji teori.<sup>23</sup>

Adapun manfaat media secara umum menurut Rudi Susilana dan Cepi Riana adalah:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbal.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.

---

<sup>21</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Jakarta: Prenamedia Group, 2013), h.277.

<sup>22</sup> Arif S Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2011), h.7.

<sup>23</sup> Moh. Ainin, "Penelitian dan Pengembangan dalam Pembelajaran Bahasa Arab". *OKARYA*, VOL.II, No.2, November 2013, h.97.

- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan perspektif yang berbeda.<sup>24</sup>

Berdasarkan beberapa hal diatas, dapat disimpulkan bahawa manfaat dari pengembangan media yaitu untuk menghasilkan sebuah media yang baru atau menyempurnakan media yang sudah ada agar mempermudah proses belajar mengajar yang telah disesuaikan dengan kemampuan perkembangan peserta didik melalui penelitian-penelitian mendalam.

Peneliti juga mengambil kesimpulan bahwa manfaat dari pengembangan media yaitu agar terwujudnya manfaat media itu sendiri seperti mengkonkritkan materi pembelajaran, mengatasi keterbatasan waktu, ruang, tenaga, daya indera, menumbuhkan gairah dan motivasi belajar.

Media yang baik adalah yang dirancang untuk mengatasi masalah yang ada dan disesuaikan dengan teori perkembangan anak melalui penelitian-penelitian mendalam sehingga media tersebut tepat sasaran, efektif dan efisien.

## **B. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah” atau perantara. Gerlach dan Ely Mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap.

---

<sup>24</sup> Rudi Susilana, Cepi Riana, *Media Pembelajaran* (Bandung: CV. Wacana Prima, 2009), h.9.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Menurut Hamidjojo menyatakan bahwa media pembelajaran adalah media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pelajaran yang bermaksud untuk mempertinggi kegiatan belajar mengajar dalam segi mutu.<sup>25</sup>

Media Pembelajaran menjadi salah satu komponen yang sangat penting bagi guru dalam menyampaikan materi saat proses pembelajaran di dalam kelas. Istilah media berasal dari “Medium” yang artinya perantara. Atwi Suparman menyatakan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim pesan kepada si penerima pesan berupa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik.

Sedangkan menurut Munandi, Yudhi menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan secara terencana dari sumber kepada penerima, sehingga penerima dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien di dalam lingkungan belajar. Pendapat tersebut menegaskan bahwa pemanfaatan media dalam proses pembelajaran adalah untuk mengefektifkan proses pembelajaran.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> Rina Yuliana, *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*, (Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan Vol,9 No.1 Desember 2018. ISSN: 2087-9385,) h.20.

<sup>26</sup> Arsyad, A, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Raja Grafindo Perkasa, 2013), h.29.

Berdasarkan pengertian media pembelajaran yang sudah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat perantara untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran yang ingin disampaikan untuk dapat merangsang peserta didik dalam proses pembelajaran.

## 2. Media Dalam Proses Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran pasti terjadi suatu perubahan perilaku. Yang mengubah perilaku seseorang itu ketrampilan serta sikap pribadinya sendiri. Dengan adanya media dalam proses pembelajaran, maka media akan menjadi salah satu alat yang dapat meningkatkan proses dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dalam memilih media harus ada kecermatan dan ketepatan serta pengetahuan dan pemahaman pendidik tentang kriteria sebuah media pembelajaran.

Nana Sudjana menyebutkan bahwa kriteria yang perlu dipertimbangkan pendidik dalam memilih media pembelajaran yaitu:

- a. Ketepatan media dengan tujuan pembelajaran.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran atau materi.
- c. Kemudahan memperoleh media.
- d. Ketrampilan guru dalam menggunakannya.
- e. Tersedia waktu dalam menggunakannya.
- f. Sesuai dengan taraf berfikir anak.<sup>27</sup>

## 3. Peran dan Manfaat Media Pembelajaran

---

<sup>27</sup> Sungkono, "Pemilihan dan penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran", hlm 2.

Penggunaan Media dalam Pembelajaran terdapat beberapa peran yaitu: *Kemp Dan Dyton* mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas, atau sebagai cara utama pembelajaran berlangsung, sebagai berikut.

- a. Penyampaian pelajaran tidak kaku
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik
- c. Pembelajaran jadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologi yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
- d. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat.
- e. Kualitas hasil belajar ditingkatkan bila integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik, spesifik, dan jelas.<sup>28</sup>

Penggunaan Media dalam Pembelajaran terdapat beberapa manfaat yaitu:

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih berstandar. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar media yang disajikan menerima pesan yang sama, sehingga apabila guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda dapat mengurangi ragam hasil penafsiran. Sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian dan latihan.

---

<sup>28</sup> Cepy Riyana, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI, 2012), hlm 13.



- b. Pembelajaran lebih menarik. Media diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membantu siswa agar tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, gambar, serta efek khusus yang berubah-ubah menyebabkan siswa untuk tertawa dan berfikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dalam meningkatkan minat.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologi yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- d. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana terdapat kepaduan antara gambar dan kata yang dapat mengkomunikasikan bagian-bagian pengetahuan dengan cara yang terorganisir, spesifik dan jelas.
- e. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan. Hal tersebut dapat dilakukan bila media dirancang untuk setiap individu.
- f. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- g. Peran guru berubah kearah yang positif. Jika waktu untuk menjelaskan isi materi dapat di efesiensikan, maka guru sebagai motivator, penasehat dan konsultan dapat ditingkatkan.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2015), h.33-34.

Jadi, media pembelajaran bermanfaat bagi guru untuk menyampaikan isi pembelajaran secara lebih nyata, artinya penyampaian isi pembelajaran tidak hanya dalam bentuk verbal. Sehingga peserta didik mampu menangkap dan memahami isi pembelajaran melalui pembelajaran yang aktif dan inovatif.

### C. Media Scrapbook

#### 1. Pengertian Media Scrapbook

Secara harfiah, *Scrapbook* lebih mengarah kepada salah satu cabang seni yaitu kreatifitas menempel dan melipat suatu gambar dengan memakai media yang berbahan kertas serta menghiasnya dengan kreatif sehingga menjadikannya karya yang menarik. *Scrapbook* disebut seni membuat kliping foto dan media cetak yang berbahan *paper craft*. *Scrapbook* juga dikatakan sebagai media untuk mengabadikan suatu peristiwa yang berkesan dengan cara seni mengatur, menghias kertas dan juga foto pada suatu bingkai yang permukaan datar serta dikemas dengan indah. *Scrapbook* juga merupakan album kenangan yang tidak hanya berisikan foto saja, melainkan terdapat catatan penting yang berhubungan dengan momen dimana atau kejadian yang terdapat pada foto tersebut. Penggunaan *Scrapbook* sebagai media pembelajaran juga dapat memberikan kesan nyata dan menarik bagi peserta didik.<sup>30</sup>

Menurut Lia, *Scrapbook* adalah suatu seni merangkai foto atau memorabilia yang sering dikaitkan dengan suatu kejadian atau momen special. Diantaranya adalah momen kelahiran, pernikahan, kelulusan,

---

<sup>30</sup> Wina Sanjaya, "*Media Komunikasi Pembelajaran*" (Jakarta: Rajawali, 2013), hlm.19.

persahabatan, dan travelling. Selain itu, John poole dalam Hardiana menyatakan bahwa buku tempel atau yang dikenal dengan nama *Scrapbook* adalah sekumpulan memorabilia, foto, catatan, cerita, narasi, puisi, quote, klipping, tiket, bon pembayaran, dan lain sebagainya yang dirangkai dan disusun dalam sebuah album atau hand-made book.<sup>31</sup>

Buku tempel (*Scrapbook*) merupakan media visual, karena di dalam media tersaji gambar dan foto. Media berbasis visual sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Selain itu, Arsyad juga menambahkan bahwa media visual dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar.<sup>32</sup>

Seiring dengan berkembangnya zaman, *Scrapbook* tidak hanya sebagai media untuk mempercantik gambar atau album foto. Akan tetapi saat ini *Scrapbook* juga dijadikan karya yang kreatif dan inovatif guna mendapatkan kesan di hari yang spesial. Seperti pembuatan mahar untuk pernikahan, kado untuk acara ulang tahun, serta dijadikan sebagai alat untuk menunjang proses pembelajaran. *Scrapbook* dapat dirancang secara *Handmade* atau buatan tangan sendiri, sehingga dapat disesuaikan dengan tema dan selera sendiri.

Adapun menurut Hardiana, *Scrapbook* adalah seni menempel foto atau gambar di media kertas, dan menghiasnya menjadi karya kreatif. Meskipun namanya "*Scrap*" atau sisa, namun kini bahan pembuatan *Scrapbook* semakin

---

<sup>31</sup> Ratna Lia, "*Mahar Scrapbook kreasi mahar unik dengan tema menarik ala scrapbook*" (Surabaya: PT Trubus Agrisarana, 2014) hlm. 10

<sup>32</sup> Indra Setyani, Yovinsa bethvine, "*Pengembangan Buku Tempel (Scrapbook) Untuk Memahami Kebudayaan Jepang dan Minna No Douyou Dai Ni Shuu*" Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Surabaya.

berkembang. Bahan-bahan tersebut tidak selalu menggunakan bahan bekas, tetapi kini telah tersedia bahan khusus untuk membuat *Scrapbook*.<sup>33</sup>

Penggunaan media ini efektif karena dapat memberikan kesan nyata dan menarik bagi peserta didik.<sup>34</sup>

Sejalan dengan uraian diatas, *Scrapbook* bukan hanya seni menghias tetapi juga memiliki cerita atau catatan penting didalamnya. Kegiatan *Scrapbook* menjadi suatu gaya hidup di Amerika sekitar 20 tahun yang lalu.<sup>35</sup> Hal yang paling menarik dari media *Scrapbook* itu sendiri ialah terdapat berbagai kreasi kerajinan yang dapat disalurkan dari bakat-bakat seseorang, yakni dengan menambahkan kreasi lukisan-lukisan serta gambar seni lainnya yang sesuai dengan ide dan kekreatifan masing-masing.

Damayanti menyatakan, terdapat beberapa karakteristik *Scrapbook* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, yaitu:

- 1) Berbentuk buku.
- 2) Tema harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 3) Data yang dimasukkan dalam *Scrapbook* harus fokus pada pokok bahasan atau materi yang diajarkan.
- 4) Tidak terlalu banyak hiasan, karena tujuan utamanya adalah sebagai media pembelajaran.

---

<sup>33</sup> Iva Hardiana, “*Terampil Membuat 42 Kreasi Mahar scrapbook*” (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2015) hlm.15.

<sup>34</sup> Paratiwi Meidiyanti, “*Pengembangan Media Scrapbook Subtema Komponen Ekosistem Untuk Kelas V Sekolah Dasar*”(Malang: Skripsi diterbitkan, 2017), hlm.22.

<sup>35</sup> Yakeu Heryaneu, Amir, Pepen “*Evektifitas Penggunaan Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi*”(Jurnal Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, UPI), 2015.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa *Scrapbook* dapat dikatakan masuk dalam seni yang berbentuk dua dimensi seperti buku dengan tema yang bermacam-macam tersusun atas foto, klipping, gambar, catatan penting dan memorabilia yang dikemas kedalam suatu karya seni kreatif hasil kerajinan tangan serta dalam pembentukannya memakai teknik lipat dan tempelan.<sup>36</sup>

## 2. Cara Membuat *Scrapbook*

Pembuatan media *Scrapbook* menggunakan dua cara yakni dengan manual dan digital. Pembuatan secara manual bahan-bahan yang digunakan yaitu: double tip, gambar, lem, gunting, cutter, pensil, penggaris, karton manila dan karton HVS atau kertas sejenisnya yang bisa dilipat. Sedangkan pembuatan secara digital yaitu dengan cara membuat desain background dan gambar yang digunakan.<sup>37</sup>

Adapun cara yang peneliti lakukan dalam membuat *Scrapbook* sebagai media pembelajaran yaitu:

Membuat desain awal dengan menentukan Tema dan materi yang akan digunakan.

1. Membuat desain isi pada setiap lembaran dengan menambahkan gambar-gambar dan hiasan yang kemudian dicetak.
2. Menggunting kertas yang sudah di cetak sesuai dengan ukuran yang telah ditentukan.
3. Menggunting kertas hiasan dengan bentuk hiasan yang diinginkan.

<sup>36</sup> Ema Wahyu Ningsih, "Pengembangan Media Scrapbook Pada Kelas V MI Tarbiyatul Aulad Wedani", (*Jurnal ilmiah mahasiswa universitas Muhammadiyah Gresik*), 2021

<sup>37</sup> Inda Wulan Dian Syafitri, *Efektifitas Penggunaan Media Scrapbook Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di Madrasah Aliyah Swasta Muhammadiyah 01 Medan*, (Medan: Skripsi diterbitkan, 2019). hlm 16-17.

4. Menentukan tampilan sampul dan isi buku dan menghias dengan aksesoris *Scrapbook* yang berisi materi pembelajaran.
5. Mencari variasi gambar disetiap lembar kertas dan mengontraskan warna agar mudah dipahami peserta didik.
6. Memasukan atau menempelkan hiasan dan kertas yang telah digunting ke sampul masing-masing lembar buku.
7. Menghias media *Scrapbook* dengan semenarik mungkin sehingga dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik dan materi yang digunakan dapat tersampaikan dengan baik.

### 3. Kelebihan dan Kekurangan Media *Scrapbook*

Menurut Damayanti Keunggulan dari media *Scrapbook* adalah, sebagai berikut:

- a) Menarik, *Scrapbook* dibuat dari bermacam-macam catatan berharga, gambar cetak, foto dan masih banyak lainnya dengan ditambah berbagai hiasan yang berguna untuk mempercantik tampilannya supaya lebih indah dan menarik dipandang.
- b) Bersifat Realistis ketika menunjukkan pokok bahasan. Melalui *Scrapbook* mereka bisa menampilkan suatu objek yang bersifat nyata dengan perantara cetak dan foto dengan hal tersebut maka, kita mampu mengingat dan mengetahui suatu objek dengan baik.
- c) Mudah dalam pembuatannya, cara menciptakan *Scrapbook* tidak sesulit yang dipikirkan. Hanya saja kita perlu mengembangkan

kreatifitas kita pada perpaduan dan susunan antara gambar cetak, catatan penting dan hiasan seperlunya saja.

- d) Dalam membuat *Scrapbook*, bahan serta alatnya sangat mudah ditemukan. Kita juga diperkenankan untuk membuat *Scrapbook* menggunakan bahan yang sederhana dan mudah didapatkan seperti barang bekas, kertas yang tidak terpakai dan lain sebagainya.
- e) Desain mampu dibuat atas kebutuhan pengguna, misalnya gambar cetak, catatan penting, komposisi warna, foto dan tulisan dapat dibuat sesuai kebutuhan siswa.<sup>38</sup>

Adapun Kekurangan dari media *Scrapbook* yang peneliti kembangkan adalah, sebagai berikut:

- a) Dalam pembuatan *Scrapbook*, waktu yang digunakan relatif cukup membutuhkan banyak waktu, hal tersebut juga tergantung dari seberapa kerumitan yang digunakan oleh pembuat dalam menyusun *Scrapbook*.
- b) Gambar yang kompleks tidak efisien terhadap proses belajar, menggunakan gambar sangat kompleks dapat menimbulkan dampak yang signifikan terhadap pemusatan perhatian peserta didik sehingga pokok bahasan yang dipaparkan saat proses

---

<sup>38</sup> Awalina, *Pengembangan Media Pembelajaran Scrabook Mengenai Teknik Jumpitan Peserta didik Kelas IV SD Negeri Ploasan 1 Sleman* (Jurnal. Student. Uny.ac.ic: 796-797, 2018), h.51-52.

pembelajaran tidak akan efektif dan peserta didik merasa sulit untuk memahaminya.<sup>39</sup>

Pembelajaran akan lebih menarik jika menggunakan media *Scrapbook*. Karena *Scrapbook* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dikreasikan dengan gambar, tulisan, serta tempelan. Sehingga dengan penggunaan media *Scrapbook*, diharapkan peserta didik lebih tertarik dan memahami materi dalam pembelajaran.

#### **D. Nilai-nilai Islami**

Nilai berasal dari bahasa latin *Valere* yang artinya berguna, mampu, akan berlaku, dan berdaya. Dengan demikian nilai dapat diartikan sebagai sesuatu yang dipandang baik, bermanfaat serta paling benar menurut keyakinan. Seseorang atau kelompok orang. Nilai juga merupakan kualitas suatu hal yang menjadikan hal tersebut disukai, diinginkan, dikejar, dihargai, serta berguna dan dapat membuat orang yang menghayatinya menjadi bermartabat.

Nurhadi menerangkan bahwasanya nilai memiliki makna yang berbeda apabila berada pada konteks yang berbeda. Dalam konteks akademik nilai bisa berarti angka kepandaian. “rata-rata pelajaran matematika ”sedangkan dalam konteks lain nilai diartikan sebagai kadar seperti “nilai gizi pada berbagai jenis jeruk sama”.<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> Nabilah, *Pengaruh Penggunaan Buku Tempel Terhadap Ketrampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN di Kecamatan Sidoarjo (Jurnal Mahasiswa.UNESA.ac.id: 1529, 2018), h.53.*

<sup>40</sup> M. Nurhadi Amri, Al-Rasyidin, Ali Imran, *Integrasi Nilai-nilai Keislaman dalam Pembelajaran Biologi di SMA Al Ulum Terpadu Medan, Edu Religia, Vol.1 No.4 Oktober – Desember 2017.*



Sejalan dengan pemikiran diatas, nilai diartikan sebagai sesuatu yang bersifat abstrak, dalam hal ini Rath's Er all dalam sutarjo menyatakan bahwa nilai memiliki beberapa indikator yakni sebagai berikut:

1. Nilai memberi tujuan atau arah (*Goals Of Purpose*)
2. Nilai itu memberi aspirasi (*Aspiration*)
3. Nilai mengarahkan seseorang untuk bertingkah laku (*attitudes*)
4. Nilai itu menarik (*Interest*)
5. Nilai mengusik perasaan (*Feelings*)
6. Nilai terkait dengan keyakinan atau kepercayaan (*Beliefs and Convictions*)
7. Suatu nilai menurut adanya aktivitas (*Activities*)
8. Nilai biasanya muncul dalam kesadaran, hati nurani atau firasat seseorang ketika yang bersangkutan dalam situasi kebingungan, mengalami berbagai persoalan hidup (*Worries, Problem, Obstacles*)

Nilai-nilai islam juga merupakan nilai-nilai spiritual yang terkandung didalam ajaran islam. Menurut Azis, Nilai-nilai islam terkandung dalam Al-Qur'an. Al-Qur'an adalah landasan moralitas dan pedoman pelaksanaannya adalah tindakan Rasulullah SAW sebagai rujukan akhlak mulia. Nilai-nilai islam adalah yang terkandung dalam Al-Qur'an dan cerminan akhlak mulia adalah Rasulullah SAW.<sup>41</sup>

Berbagai Aspek ajaran Islam dibagi menjaditiga jenis, yaitu nilai aqidah, nilai syariat atau ibadah dan nilai akhlak.

---

<sup>41</sup> Aty Mulyani, "Integrasi Ilmu Pengetahuan Alam Dan Nilai-Nilai Islam Untuk Pengembangan Karakter Peserta Didik Di Madrasah Aliyah" *Journal Of education In Mathematics, Sience, And Technology*. Vol.1 Nomor 1 (Juni,2018), Hlm.3

1. Nilai- nilai Aqidah merupakan keyakinan batin yang mengajarkan manusia untuk beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, pencipta alam semesta yang senantiasa mengawasi dan memperhitungkan segala tindakan manusia di dunia. Makna Al-Qur'an sering dikaitkan dengan iman. Iman tidak hanya tentang percaya kepada sesuatu akan tetapi keyakinan ini mendorong manusia untuk berbicara dan bertindak sesuai dengan keyakinannya.
2. Nilai-nilai syariah atau ibadah mengajarkan pada manusia agar dalam setiap perbuatannya senantiasa dilandasi hati yng ikhlas untuk mencapai ridho Allah SWT. Pengamalan konsep nilai-nilai ibadah akan melahirkan manusia yang jujur, adil dan suka membantu sesama, mensyukuri nikmat yang telah Allah berikan kepada setiap hambanya. Allah telah menciptakan alam, tumbuhan, hewan, sistem pernapasan, peredaran darah dan organ-organ yang ada dalam tubuh manusia, semua itu merupakan tanda-tanda kebesaran Allah Yang Maha Pencipta.
3. Nilai Akhlak mengajarkan manusia bersikap dan berperilaku yang baik sesuai dengan norma dan adab manusia yang tentram damai. harmonis dan seimbang. Dan kita juga harus membiasakan berkata dengan jujur, sopan, tidak berbohong dan tidak kasar. Akhlak yang baik akan

mengangkat manusia ke derajat yang lebih tinggi dan mulia. Akhlak buruk akan membinasakan manusia.<sup>42</sup>

Nilai Islami yang terdapat pada media *Scrapbook* adalah yang berkaitan dengan materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah nilai Aqidah yaitu keyakinan di dalam hati yang mengajarkan manusia untuk percaya kepada Allah Yang Maha Esa dan Maha Kuasa.

Nilai Aqidah yang dimaksud adalah melaksanakan perintah Allah dan menjauhi segala larangan-Nya serta berpegang teguh kepada Al-Qur'an dan Hadist Nabi SAW, materi yang berkaitan termasuk definisi pekerjaan didalam islam, bagaimana pekerjaan yang baik di dalam islam, kewajiban bekerja didalam islam, jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang/jasa dan pentingnya semangat bekerja. Allah telah menciptakan segala kenikmatan melalui berbagai macam sumber daya alam. Dan bekerja adalah suatu kewajiban dalam hal memanfaatkan sumber daya alam dengan sebaik-baiknya untuk kebahagiaan manusia itu dan beribadah kepada-Nya.

#### **E. Media *Scrapbook* Berbasis Nilai-nilai Islami**

Media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai Islami merupakan media pembelajaran yang berisi materi dan penjelasan yang berkaitan dengan Islam. Nilai-nilai Islam yang dikemas bersama dengan materi dan gambar yang telah dikreasikan didalamnya. Media *Scrapbook* menjadi perantara antara guru dan peserta didik dalam menyampaikan pesan atau informasi dalam mengenali berbagai pekerjaan, definisi pekerjaan secara umum/ menurut islam, kegiatan

---

<sup>42</sup> Nihayati, "Integrasi Nilai-nilai Islam dengan Materi Himpunan Kajian Terhadap Ayat-ayat Al-Qur'an" *Jurnal edumath pendidikan STKIP Muhammadiyah Pringsewu Lampung, Vol.3 Nomo.1 (2017), hlm.69*

ekonomi jenis kegiatan ekonomi, jeni-jenis pekerjaan, pekerjaan yang baik dalam islam, kewajiban bekerja, dan pentingnya semangat bekerja.

Materi yang disajikan berkaitan dengan nilai-nilai Islam yang diperkenalkan dan distimulasi melalui media *Scrapbook* berbasis Nilai-nilai Islami. Nilai-nilai keislaman yang terdapat dalam media *Scrapbook* yang dikembangkan oleh peneliti adalah Al-Qur'an/ hadist yang berkenaan dengan materi berbagai pekerjaan. Media *Scrapbook* berbasis Nilai-nilai Islami ini berguna dalam membantu merangsang aspek perkembangan kognitif. Selain itu penggunaan nilai-nilai Islami pada Media *Scrapbook* bertujuan untuk membimbing dan mendidik peserta didik untuk memahami ajaran agama Islam serta menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan peserta didik tentang hal-hal yang berkaitan dengan agama Islam. sehingga diharapkan dapat menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan dan selalu mengaitkan kehidupan duniawi dengan hukum yang terdapat dalam agama Islam.

#### **F. Pembelajaran Tematik**

##### **1. Pengertian Pembelajaran Tematik**

Sekolah dasar dari kelas 1 sampai kelas VI dalam kurikulum 2013 kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Sedangkan dalam kurikulum KTSP tahun 2006, pembelajaran tematik terpadu dilaksanakan di kelas 1 sampai III. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan atau diintegrasikan.

Tema merupakan wadah untuk mengenalkan berbagai konsep materi kepada peserta didik secara menyeluruh. Pembelajaran tematik juga merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan atau memadukan beberapa kompetensi dasar (KD) dan indikator dari kurikulum dari mapel menjadi satu kesatuan untuk dikemas dalam satu tema. Dengan adanya kaitan tersebut maka peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan ketrampilan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik.<sup>43</sup>

Tematik diberikan dengan maksud menyatukan konten kurikulum dalam unit-unit atau satuan-satuan yang utuh sehingga membuat pembelajaran menjadi syarat akan nilai, bermakna dan mudah dipahami.<sup>44</sup> Pembelajaran tematik juga dikatakan sebagai suatu sistem pembelajaran yang melibatkan dua atau lebih bidang studi dalam suatu topic pembicaraan yang sama. Tujuannya adalah agar dapat lebih memberikan kesan dan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran, pembelajaran tematik mengacu kepada kurikulum 2013 berisikan suatu tema, sub tema, dan pembelajaran<sup>45</sup>

---

<sup>43</sup> Daryanto, *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi, (Kurikulum 2013)*(Yogyakarta: Gava Media, 2014), hlm.31

<sup>44</sup> Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm.3.

<sup>45</sup> Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Tematik di SD/MI; Pengembangan Kurikulum 2013*,(Yogyakarta: Samudra Biru,2018) hlm 4-5.

## 2. Karakteristik Pembelajaran Tematik

### 1) Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa, hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, yaitu memberikan kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

### 2) Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik memberikan pengalaman langsung kepada siswa, dengan adanya pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih baik.

### 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Pembelajaran tematik pemisahan antara mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat dari berbagai mata pelajaran.

### 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran dengan demikian siswa mampu memahami konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

### 5) Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari suatu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lain bahkan mengaitkan dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan sekolah dan siswa berada.<sup>46</sup>

### 3. Manfaat Pembelajaran Tematik

- a. Dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi
- b. Dapat memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu
- c. Dapat mempelajari dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan pelajaran dalam tema yang sama
- d. Dapat memahami materi lebih dalam dan berkesan
- e. Dapat mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai muatan pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik.
- f. Siswa lebih gairah dan semangat belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain
- g. Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas.

### 4. Media *Scrapbook* dalam Pembelajaran Tematik

---

<sup>46</sup> Nur Leli, "Pengaruh Strategi Pont Pounter Terhadap Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Tematik", *Jurnal Terampil*, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, vol.5 no 2 (Desember, 2018).

Pada media *Scrapbook* yang peneliti kembangkan, peneliti memilih materi pada Tema 4 (Berbagai Pekerjaan), Subtema 1 (Jenis-jenis Pekerjaan).

Pembelajaran Tematik merupakan pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran. Pada pelaksanaan pembelajaran Tematik setiap minggu pembelajaran harus berganti sub tema, di dalam sub tema terdapat materi dalam setiap muatan pelajaran yang banyak dengan rentang waktu yang relative pendek. Sebagai contoh muatan pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS. Pelajaran IPS memiliki ilmu yang luas dan abstrak sedangkan untuk siswa SD, mereka akan lebih mudah memahami sesuatu hal yang konkret, maka dari itu diperlukannya sebuah media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran pada materi IPS.

Disini peneliti memilih media *Scrapbook* karena Media *Scrapbook* merupakan media pembelajaran berbentuk buku yang berisikan gambar dan tulisan yang dibuat secara kreatif, menarik, dan disampaikan dalam bentuk yang interaktif sehingga dipercaya dapat menyampaikan proses pembelajaran dengan baik.

#### **G. Materi Tema 4 Berbagai Pekerjaan**

Tema berbagai Pekerjaan adalah tema keempat (4) yang dipelajari oleh peserta didik dikelas IV SD/MI semester ganjil. Tema ini terdiri dari



beberapa subtema yaitu subtema 1 (Jenis-jenis Pekerjaan), tema 2 (Pekerjaan di Sekitarku) tema 3 (Pekerjaan Orang Tuaku). Pada penelitian ini, peneliti memilih mengembangkan media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai Islami materi IPS pada subtema 1(jenis-jenis pekerjaan).

#### Ilmu Pengetahuan Sosial

| Kompetensi Dasar                                                                                                                                                 | Indikator Pencapaian Kompetensi                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3.3 Mengidentifikasi Kegiatan Ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi. | <p>3.3.1 Menjelaskan Pengertian Pekerjaan.</p> <p>3.3.2 Menyimpulkan pekerjaan berdasarkan tempat tinggal.</p> <p>3.3.3 Menjelaskan kegiatan ekonomi dan jenis-jenis kegiatan ekononomi</p> <p>3.3.4 Membedakan pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa</p> <p>3.3.5 Menjelaskan pentingnya semangat bekerja.</p> |

|                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                   |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p> | <p>4.3.1 Mengkatagorikan pekerjaan berdasarkan kegiatan ekonomi.</p> <p>4.3.2 Mempresentasikan hasil kegiatan di depan kelas.</p> |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## 1. Definisi Pekerjaan

### a. Definisi Pekerjaan Secara Umum

Pekerjaan dalam arti luas adalah aktivitas utama yang dilakukan oleh manusia. Dalam arti sempit, istilah pekerjaan digunakan untuk suatu tugas atau kerja yang menghasilkan uang bagi seseorang. Dalam pembicaraan sehari-hari istilah ini sering dianggap sinonim dengan profesi.

Setiap orang mempunyai kebutuhan. Kebutuhan dibagi menjadi 2 macam yaitu kebutuhan pokok, misalnya makanan, pakaian, dan perumahan. Kemudian ada juga kebutuhan tambahan, misalnya televisi dan telepon. Agar kebutuhannya terpenuhi, setiap orang harus bekerja.

Pekerjaan yang dijalani seseorang dalam kurun waktu yang lama disebut sebagai Karir. Seseorang mungkin bekerja pada beberapa perusahaan selama karirnya tapi tetap dengan pekerjaan yang sama.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pekerjaan adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh manusia atau seseorang yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Karena dengan seseorang mempunyai pekerjaan maka kebutuhan hidup seseorang bisa terpenuhi.

#### b. Definisi Pekerjaan Menurut Islam

Islam menempatkan bekerja sebagai ibadah untuk mencari rezeki dari Allah agar memenuhi kebutuhan hidupnya. Bekerja untuk mendapatkan rezeki yang halal termasuk ke dalam jihad di jalan Allah yang nilainya sejajar dengan melaksanakan rukun Islam.

## 2. Cerita Dokter Rana



**Gambar 2.1 Dokter Rana**

Ia adalah dokter Rana. Dokter muda yang terampil. Ayahnya mantan kepala desa kami yang telah meninggal dunia. Dokter Rana baru kembali ke desa kami 2 tahun yang lalu, setelah 10 tahun lebih merantau ke kota, ia memperoleh beasiswa di fakultas kedokteran dan setelah lulus ia praktik di Rumah sakit kabupaten.

Semenjak ia praktik di balai kesehatan desa, aku sering mendengar perbincangan warga yang heran akan keputusan Dokter Rana untuk

kembali ke desa. Pada ayahku, Dokter Rana bercerita bahwa cita-citanya menjadi Dokter muncul karena melihat kesadaran hidup sehat masyarakat desa yang rendah.

Hasil bumi tidak dimanfaatkan untuk membentuk pola makan sehat. Warga lebih suka menjualnya ke kota dan uangnya dipakai untuk membeli makanan instan. Selama praktik di kota, Dokter Rana merasa bahwa sekarang ilmu yang dimilikinya sebagai Dokter bisa bermanfaat untuk kampung halamannya sendiri.

Dokter Rana aktif membina para remaja, ia memberikan penyuluhan pentingnya pola makan sehat. Baginya, generasi muda adalah perantara terbaik untuk meningkatkan kesadaran hidup sehat masyarakat desa. Sebagai anak kepala desa, Dokter Rana sering mendengar cerita ayahnya bahwa warga takut berobat karena mampu membayar.

Tidak ingin itu terjadi, maka diumumkannya bahwa warga dapat membayar jasanya dengan sampah. Ya sampah kering jenis apa saja yang bisa didaur ulang. Botol plastik, botol kaca, koran bekas, bahkan kemasan bekas, diterima oleh dokter Rana. Cara ini membuat warga aktif dan bijak mengelola sampah. Sungguh kreatif dan cerdas cara dokter mendidik warga.

Seperti mendiang ayahnya, Dokter Rana menjadi sosok yang dicintai warga desa. ia menjadi teladan melalui dedikasi dan kerendahan hatinya dalam menolong warga. Apabila aku besar nanti, aku

ingin seperti Dokter Rana. Akan ku kejar cita-citaku menjadi guru, dan aku akan kembali untuk membangun kampung halamanku.

### 3. Kegiatan Ekonomi

Kegiatan Ekonomi adalah suatu yang dilakukan oleh manusia dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya. Kebutuhan ini dapat berupa kebutuhan barang maupun jasa. Untuk memenuhi kebutuhan barang dan jasa, maka cara pemenuhannya dengan melakukan pekerjaan atau bekerja.

#### a. Kegiatan Ekonomi Meliputi:

- 1) Kegiatan Produksi
- 2) Kegiatan Distribusi
- 3) Kegiatan Konsumsi

#### b. Pekerjaan sebagai kegiatan ekonomi dibedakan menjadi dua jenis yaitu:

- 1) Pekerjaan yang menghasilkan barang
- 2) Pekerjaan yang menghasilkan jasa

### 4. Jenis-jenis Kegiatan Ekonomi

#### a. Kegiatan Produksi

Kegiatan produksi adalah kegiatan yang menghasilkan atau menambah nilai guna dari barang atau jasa. Pelakunya disebut produsen.

Contohnya: Petani mengolah sawah untuk menghasilkan padi

b. Kegiatan Distribusi

Kegiatan Distribusi adalah kegiatan menyalurkan dari pihak produsen kepada konsumen, pelakunya disebut distributor. Contohnya: Toko membeli beras kepada petani dan menjualnya kepada konsumen.

c. Kegiatan Konsumsi

Kegiatan konsumsi adalah kegiatan menghabiskan atau mengurangi nilai guna barang / jasa untuk memenuhi kebutuhan. Pelakunya disebut konsumen. Contohnya: Kita beli beras dari toko untuk kita konsumsi.

## 5. Jenis-jenis Pekerjaan

Sudah kita pelajari tentang pengertian dari pekerjaan dan bahwasanya pekerjaan itu merupakan kegiatan seseorang atau aktivitas manusia yang dilakukan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhannya dan pekerjaan itu memiliki berbagai jenis pekerjaan. Dari semua jenis –jenis pekerjaan yang ada maka kita harus melakukannya dengan sungguh-sungguh agar kita bisa melakukan pekerjaan tersebut dengan baik. manusia selalu melakukan pekerjaan dengan tekun dan baik. pekerjaan yang dilakukan dengan baik maka bisa mendapatkan upah atau gaji sehingga itu bisa digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Jenis-Jenis Pekerjaan bermacam-macam. Semua pekerjaan harus dilakukan dengan sungguh-sungguh. Pekerjaan yang dilakukan dengan baik akan mendapatkan hasil yang maksimal. Pekerjaan yang ditekuni manusia dilakukan untuk mendapatkan upah. Upah yang diperoleh dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup.

Perhatikan orang-orang yang tinggal di sekitarmu! Pasti jenis pekerjaan mereka bermacam-macam. Ada yang menghasilkan barang dan ada pula yang menghasilkan jasa. Contoh pekerjaan yang menghasilkan barang, misalnya orang yang tinggal di dekat perkebunan kelapa. Ia dapat bekerja sebagai pembuat sapu dan keset dengan memanfaatkan sabut kelapa. Pekerjaan yang menghasilkan bahan makanan, misalnya pembuat tahu, membuat tempe, membuat roti, membuat bakpao, serta berbagai macam makanan lain.

Selain membutuhkan barang, orang hidup juga membutuhkan jasa. Jasa diperoleh dari orang lain. Untuk mendapatkan jasa, harus ada imbalan tertentu. Seseorang yang telah memberikan jasa akan menerima imbalan. Imbalan atau upah biasanya berupa uang. Contoh: Pak Sukri mempunyai kebun kelapa sawit yang luas. Tanaman kelapa sawitnya banyak sekali. Pak Sukri tidak dapat mengurus kebun kelapa sawitnya sendirian. Ia membutuhkan bantuan orang lain untuk mengurus kebun kelapa sawit tersebut. Orang lain yang membantu tersebut bekerja memelihara, memanen, dan menjual buah kelapa sawit. Seminggu sekali para tenaga kerja yang membantu di kebun kelapa sawit tersebut menerima upah berupa uang dari Pak Sukri. Uang yang mereka terima itu merupakan imbalan atas jasa yang telah diberikan kepada Pak Sukri. Pekerjaan itu terbagi menjadi pekerjaan yang menghasilkan barang dan ada juga pekerjaan yang menghasilkan jasa.

Jenis-jenis Pekerjaan dibagi menjadi dua yaitu:

a. Pekerjaan yang menghasilkan barang

Pekerjaan yang menghasilkan barang adalah pekerjaan yang menghasilkan sesuatu barang yang bisa di gunakan oleh seseorang. contoh dari pekerjaan yang menghasilkan barang seperti: Penjahit, Pengrajin Kayu, Percetakan, Petani, Pedagang, Nelayan, Pelukis, Koki, Peternak, Penulis.

b. Pekerjaan yang menghasilkan jasa

Pekerjaan yang menghasilkan jasa adalah suatu pekerjaan yang di mana dari hasil pekerjaanya bisa di nikmati dan di rasakan oleh orang lain dan pada pekerjaan yang menghasilkan jasa ini tidak menghasilkan barang. contoh dari pekerjaan yang menghasilkan jasa ini seperti guru, dokter, tukang potong rambut, polisi dan masih banyak lagi. Jenis pekerjaan ini menghasilkan jasa yang dibutuhkan oleh masyarakat.

Contoh pekerjaan yang menghasilkan jasa seperti: Montir, Guru, Polisi, Kapten, Dokter, Perawat, Tukang Parkir, Tentara, Teknisi Listrik, Pemadam Kebakaran.

## 6. Tokoh Intelektual Islam

a. IBNU SINA (Bapak Kedokteran Dunia)

Ibnu Sina merupakan salah satu ilmuwan muslim yang terkenal di dunia. Dia adalah seorang ilmuwan dengan pemikiran cerdas yang mendasari ilmu kedokteran modern. Bagi banyak orang ia adalah “Bapak Kedokteran Modern”.



Nama lengkap Ibnu Sina adalah Abu Ali Husain Bin Abdullah bin Sina. Ibnu Sina lebih dikenal dengan sebutan “Avicenna” di barat dan dijuluki pangeran para dokter. Ibnu Sina dilahirkan pada tahun 980 M di Afsyanah (Iran).

Ayah Ibnu Sina selalu mengutamakan pendidikan di dalam keluarganya. Oleh karena itu Ibnu Sina jadi sangat gemar belajar. Sejak usia 10 Tahun, Ibnu Sina sudah menghafal dan memahami seluruh ayat Al-Qur'an. Ibnu Sina juga mempelajari beragam ilmu pengetahuan salah satunya ilmu kedokteran.

Ibnu sina mempelajari ilmu kedokteran pada usia 16 Tahun. Tidak hanya belajar, tetapi ia juga mempraktikkannya, lalu pergi ke desa-desa untuk mengobati orang sakit yang tidak mampu secara gratis dan menjadi guru bagi anak-anak mereka. Dari pengalaman itulah ia banyak menemukan metode dan obat-obatan baru. Di usia 18 Tahun ia memperoleh Gelar sebagai Dokter yang berkualitas.

Ketenaran Ibnu Sina sebagai dokter muda langsung menyebar cepat. Ia merawat banyak pasien tanpa meminta bayaran sedikitpun. Mendengar ketenarannya, penguasa samaniyah yang bernama Nuh memanggil Ibnu Sina untuk mengobati penyakitnya. Kemudian Ibnu Sina berhasil menyembuhkannya. Sebaagai hadiah, Ibnu Sina diberikan kesempatan untuk membaca buku-buku yang ada di perpustakaan Dinasti Samaniyah.

b. BJ. HABIBIE (Bapak Teknologi Indonesia)

Prof. DR. Ing. Bacharuddin Jusuf Habibie adalah presiden ketiga RI yang menjadi kebanggaan bangsa Indonesia. Beliau dilahirkan di Pare-Pare, Sulawesi Selatan, tanggal 25 Juni 1936. Masa kecil Habibie dilalui di Pare-Pare. Sikap hidup disiplin dan kerja keras telah ditunjukkan Habibie sejak kanak-kanak. Ia memiliki semangat tinggi pada ilmu pengetahuan dan teknologi.

Didukung oleh kemauan keras untuk belajar, selepas SMA beliau masuk ITB (Institut Teknologi Bandung) kemudian mendapatkan beasiswa untuk melanjutkan kuliah di Jerman Jurusan Konstruksi Pesawat Terbang. Ia bertekad bulat untuk bekerja keras dan harus sukses. Tahun 1960, Habibie mendapat gelar *Diploma Ing* di Jerman dengan nilai sempurna. Ia bekerja di industri kereta api Jerman dan berhasil menemukan cara untuk membuat 1.000 wagon kereta api berkekuatan tinggi. Di pagi buta, Habibie harus berjalan kaki cepat menuju ke tempat kerja yang jauh untuk menghemat kebutuhan hidup, kemudian pulang pada malam hari dan belajar untuk kuliahnya. Tahun 1965 Habibie mendapat gelar *Dr. Ingenieur* dengan nilai sangat sempurna.

Karena sikap disiplin dan kerja keras, karirnya terus naik hingga dipercaya menjadi *Vice President* sekaligus Direktur dan penasihat senior bidang teknologi. Ia menjadi satu-satunya orang Asia yang berhasil menduduki jabatan bergengsi di perusahaan pesawat terbang

Jerman. Tahun 1976 Habibie mendirikan industri pertama di kawasan Asia tenggara yaitu PT. Nurtonio dan industri strategis lainnya. Industri binaannya berhasil memproduksi pesawat terbang, senjata, amunisi, kapal, panser, kendaraan dan masih banyak lagi baik untuk keperluan sipil maupun militer.

Habibie menyumbang berbagai penemuan dan sejumlah teori di bidang konstruksi pesawat terbang, seperti “*Habibie Factor*”, “*Habibie Theorem*”, dan “*Habibie Method*”. Pak Habibie dengan penemuannya telah memberikan manfaat besar terhadap dunia transportasi, khususnya pada transportasi udara.

## 7. Kemuliaan Seorang Guru di dalam Agama Islam

خَيْرُكُمْ مَنْ تَعَلَّمَ الْقُرْآنَ وَعَلَّمَهُ

Artinya:

"Sebaik-baiknya kalian adalah orang yang belajar Al-qur'an dan mengajarkannya". (Shahih: HR. Bukhari no.1893)

Sama halnya dengan ilmu, sebaik-baiknya manusia adalah yang mempelajari ilmu dan mengajarkannya. Guru adalah seorang tenaga pendidik dengan tugas utama mendidik, membimbing dan memberikan ilmu kepada peserta didik. Siapa yg memilih pekerjaan sebagai guru sesungguhnya ia telah memilih pekerjaan yang mulia Karena guru adalah seseorang yang dikaruniai ilmu oleh Allah SWT dan dengan ilmunya itu ia menjadi perantara bagi manusia yang lain untuk mendapatkan kebaikan baik di dunia maupun di akhirat.

Adapun bunyi hadist yang menjelaskan tentang kemuliaan seorang guru yaitu: “Sesungguhnya Allah, para Malaikat-Nya, penduduk langit dan bumi, hingga semut-semut yang ada di lubangnya, hingga ikat-ikan, benar-benar semuanya bershalawat (memintakan ampun) untuk orang yang mengajari kebaikan kepada manusia.” (Shahih: HR. At-Tirmidzi no. 2685)

#### **8. Pekerjaan yang baik di dalam Islam**

Segala pekerjaan atau profesi yang memerlukan tenaga, pikiran, maupun keduanya seperti : Dokter, Tukang Kayu, Guru dan Perniagaan. Perniagaan yang jujur dan jauh dari perbuatan curang merupakan jenis pekerjaan yang baik dan dianjurkan.

Bercocok tanam juga termasuk pekerjaan yang diberkahi karena bercocok tanam sudah tentu bekerja dengan tangan, tawakkalnya seorang petani, dan kemanfaatannya untuk orang banyak, termasuk pula manfaat untuk binatang seperti burung.

Diriwayatkan dari Jabir bin Abdullah RA, Rasulullah SAW bersabda :  
 "Tidaklah seorang Muslim yang bercocok tanam, kecuali setiap tanamannya yang dimakannya bernilai sedekah baginya, apa yang dicuri orang darinya menjadi sedekah baginya, apa yang dimakan binatang liar menjadi sedekah baginya, apa yang dimakan burung menjadi sedekah baginya, dan tidaklah seseorang mengambil darinya.

#### **9. Kewajiban Bekerja**

Allah telah menciptakan segala kenikmatan melalui berbagai macam sumber daya alam. Dan bekerja adalah suatu kewajiban juga dalam hal

memanfaatkan sumber daya alam dengan sebaik-baiknya untuk kebahagiaan manusia itu beribadah.

Bekerja mencari yang halal itu suatu kewajiban sesudah kewajiban beribadah. (HR. Thabrani dan Baihaqi). Allah juga tidak memaksakan manusia untuk bekerja diluar kemampuannya. Sebagaimana diterangkan di dalam surah Al-Baqarah ayat 286 yang berbunyi :

إِلاَّ يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا ۚ لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا اكْتَسَبَتْ

Artinya :

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Ia mendapat seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Ia mendapat pahala dari (kebajikan) yang diusahakannya dan ia mendapat (siksa) dari kejahatan yang dikerjakannya. (QS. 2:286)”

#### **10. Pentingnya Semangat Bekerja**

Setiap pekerjaan harus dilakukan dengan semangat. Termasuk dalam belajar, kita harus semangat dalam belajar sebab jika kita malas-malasan dalam belajar kita tidak akan mendapatkan nilai yang bagus. Jadi, semangat bekerja harus kita miliki, agar setiap pekerjaan yang kita lakukan mendapatkan hasil yang baik.

Orang-orang yang memiliki semangat kerja tinggi memiliki ciri-ciri khusus, diantaranya:

1. Disiplin yaitu bekerja sesuai dengan peraturan dan tepat waktu

2. Bertanggung jawab, yaitu berani menanggung segala akibat yang ditimbulkan dari pekerjaannya.
3. Tekun, yaitu bersungguh-sungguh dalam menjalankan semua tugasnya
4. Tabah yaitu tidak putus asa
5. Ikhlas, yaitu tidak mengharapkan imbalan jasa dari orang dan mengharap keridhoan Tuhan.

#### **11. Video tentang pekerjaan berdasarkan tempat tinggal**

Lingkungan dan Sumber daya alam yang berbeda-beda dapat mempengaruhi jenis pekerjaan penduduk wilayah tersebut.

- a. Jenis pekerjaan yang ada di wilayah perkotaan

Perkotaan memiliki jumlah penduduk yang padat. Hal ini yang menyebabkan mata pencaharian penduduknya bervariasi. Contoh pekerjaan yang ada di wilayah perkotaan yaitu: Arsitek, Karyawan, Pedagang, supir.

- b. Jenis pekerjaan yang ada di wilayah desa

Karena sumber daya alam di wilayah pedesaan masih melimpah dan juga memiliki lingkungan yang asri. Kebanyakan penduduk desa bekerja dengan memanfaatkan sumber daya alam yang tersedia. Contoh pekerjaan yang ada di wilayah pedesaan yaitu: Petani, Pemetik teh, Peternak.

c. Jenis Pekerjaan yang ada di daerah pantai

Di wilayah pantai, pekerjaannya biasanya berhubungan dengan laut. Pekerjaan-pekerjaan di atas ini menghasilkan komoditas atau barang. Contoh pekerjaan yang ada di daerah pantai yaitu: Pedagang ikan, Nelayan, Petani garam.

## 12. Glosarium

**Ekonomi:** Ilmu mengenai asa-asis produksi, distribusi dan pemakaian barang-barang serta kekayaan seperti keuangan, perindustrian dan perdagangan.

**Jasa:** Perbuatan yang baik atau berguna bagi orang lain, Negara, instansi, dan sebagainya.

**Industri:** Suatu usaha atau kegiatan pengolahan bahan mentah atau barang setengah jadi menjadi barang jadi yang memiliki nilai tambah untuk mendapatkan keuntungan.

**Pekerja:** Orang yang bekerja untuk orang lain agar mendapatkan upah.

**Wiraswasta:** Orang yang terampil dalam menciptakan nilai tambah suatu produk atau bisa memberikan kepuasan kepada pelanggan.

**Produksi:** Kegiatan menghasilkan barang dan jasa.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian Pengembangan

##### 1. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode Penelitian Pengembangan atau yang lebih dikenal dengan *Research And Development* (R&D). Secara sederhana R&D bisa didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model/stategi/cara, jasa prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.<sup>47</sup> Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran *Scrapbook*. Produk yang dihasilkan nantinya akan terus diadakan pengembangan sehingga menghasilkan produk sempurna yang dapat digunakan secara baik bagi pembelajar maupun pengajar dalam menyampaikan materi.<sup>48</sup>

Pada metode penelitian tersebut agar dapat menghasilkan suatu produk maka perlu menggunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji kelayakan suatu produk agar dapat berfungsi bagi guru dan siswa berupa media *Scrapbook* sebagai media pembelajaran pada kelas IV Tema 5 Subtema 1.

##### 2. Subjek Penelitian dan Pengembangan

---

<sup>47</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 297

<sup>48</sup> Sugiono, *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis Dan Disertasi* (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 530.



Menurut Usman & Purnomo subjek penelitian adalah salah satu pembahasan di dalam penelitian. Salah satu subjek penelitian itu seperti manusia, benda, ataupun lembaga yang akan diteliti apabila di dalam dirinya melekat atau terkandung objek penelitian.<sup>49</sup> Menurut Sugiono subjek penelitian juga disebut dengan istilah informan. Informan adalah orang yang dipercaya menjadi narasumber atau sumber informasi oleh peneliti yang akan memberikan informasi secara akurat untuk melengkapi data suatu penelitian.<sup>50</sup> Adapun subjek penelitian yang peneliti maksud dalam penelitian pengembangan ini adalah :

- a. Siswa Kelas IV MIN 25 Aceh Besar
- b. Wali Kelas IV MIN 25 Aceh Besar
- c. Terdapat empat dosen ahli, dua dosen ahli materi untuk memperoleh saran tentang materi dan dua dosen ahli media untuk memperoleh saran tentang media. Kemudian saran-saran tersebut digunakan untuk memberikan perbaikan terhadap produk.
- d. Lokasi uji coba ini dilaksanakan di MIN 25 Aceh Besar, Jln. Blang Bintang Lama KM 10 Desa Lambaro Bileu, Kec. Kuta Baro, Kab. Aceh Besar.

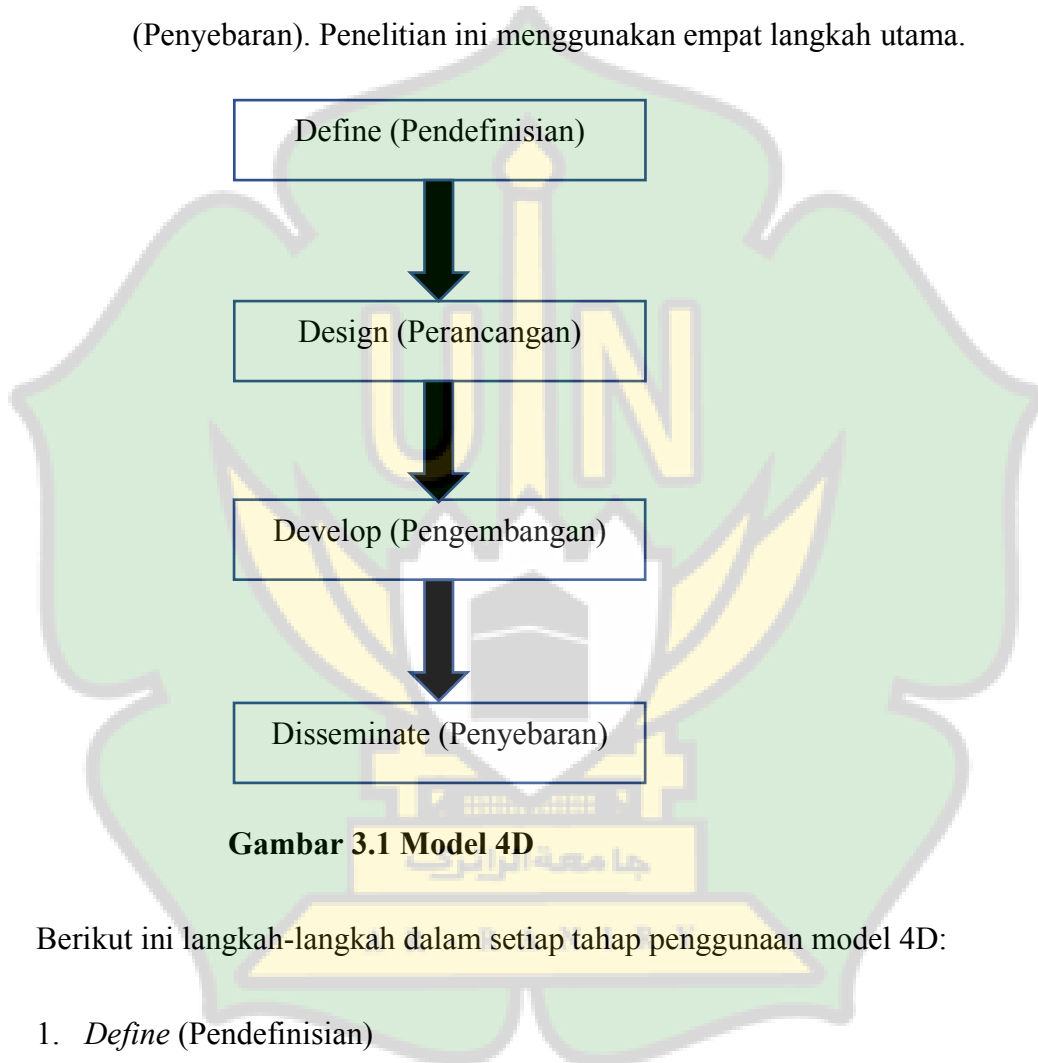
---

<sup>49</sup> Husaini Usman dan Purnomo, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), h.84.

<sup>50</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h.216.

## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model 4D. Model 4D merupakan kepanjangan dari *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Dessimation* (Penyebaran). Penelitian ini menggunakan empat langkah utama.



**Gambar 3.1 Model 4D**

Berikut ini langkah-langkah dalam setiap tahap penggunaan model 4D:

### 1. *Define* (Pendefinisian)

Tahap ini dilakukan menemukan permasalahan, kelemahan atau suatu kondisi yang menjadi akar pendorong kegiatan pengembangan atas suatu produk, dengan mengumpulkan data dan realita sebanyak mungkin. Tahap ini juga merumuskan secara detail hal apa yang menjadi permasalahan utama yang akan

dijadikan sebagai landasan pengembangan produk dalam kegiatan penelitian pengembangan.

## 2. *Design* (Perancangan)

Tahap ini dilakukan desain atau perencanaan produk yang akan dikembangkan. Langkah awalnya menyusun berbagai perencanaan, seperti pemilihan media yang sesuai dengan tujuan dan pemilihan format yang tepat untuk sebuah produk yang akan dikembangkan.

## 3. *Develop* (Pengembangan)

Tahap ini merupakan proses dan pengembangan produk yang dilaksanakan. Proses pengembangan pada tahap ini terdapat beberapa tahapan, yaitu:

- a. Pembuatan produk
- b. Validasi produk
- c. Perbaikan produk
- d. Uji Coba produk
- e. Perbaikan produk lanjutan
- f. Penerapan Produk ke pihak lain.

## 4. *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap ini adalah tahap akhir dalam pengembangan produk. Yaitu menyebarluaskan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menguji kelayakan penggunaan produk dalam kegiatan belajar mengajar.<sup>51</sup>

---

<sup>51</sup> Eko Prasetyo, *Ternyata Penelitian itu mudah (Panduan Melaksanakan Penelitian Bidang Pendidikan)*, (Lumajang: EduNomi, 2015), h.43-46.

### C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini diperlukan untuk memperoleh data informasi. Teknik pengumpulan data adalah cara atau prosedur yang dilakukan dalam pengumpulan data.<sup>52</sup> Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

#### 1. Lembar Validasi

Data validasi suatu produk didapatkan dari hasil lembar validasi dari ahli bidangnya. Lembar validasi berisikan pernyataan-pernyataan tentang kelayakan sebuah produk yang dinilai dari aspek materi, bahasa, dan penyajian medianya. Lembar validasi diberikan kepada validator ahli materi dan ahli media yaitu dosen. Hasil dari lembar validasi yang sudah di uji oleh validator bertujuan untuk melihat kelayakan produk media *Scrapbook*.

#### 2. Angket

Angket adalah salah satu teknik pengumpulan data yang memuat sejumlah pertanyaan atau yang harus dijawab oleh subjek penelitian yaitu guru. Kelebihan menggunakan teknik ini ialah sangat efektif digunakan untuk penelitian yang jumlah sampel banyak karena pengisiannya dapat dilakukan secara bersamaan dalam satu waktu.<sup>53</sup>

---

<sup>52</sup> Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h.24

<sup>53</sup> Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan...* h.28.

Angket ini diberikan kepada guru bertujuan untuk mengetahui respon dan kelayakan penggunaan terhadap media *Scrapbook*.

#### D. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, pengembangan media *Scrapbook* di kelas IV tema 4 subtema 1 materi jenis-jenis pekerjaan. Instrumen yang digunakan adalah angket untuk menguji tingkat kelayakan dan tingkat efektifitas media. Untuk memahami isi yang tertuang dalam angket, dipaparkan kisi-kisi validitas yang akan dinilai oleh para ahli, sebagai berikut:

##### 1. Lembar Validasi Media

**Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media**

| No. | Aspek Penilaian | Indikator Penilaian                                              |
|-----|-----------------|------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Aspek Tampilan  | Tampilan cover sesuai dengan Tema “Berbagai Pekerjaan”           |
|     |                 | Tampilan cover menarik                                           |
|     |                 | Ukuran media <i>Scrapbook</i> sesuai dengan standar buku anak MI |
|     |                 | Ukuran huruf sesuai dan dapat terbaca dengan jelas               |
|     |                 | Kesesuaian gambar yang mendukung materi                          |
|     |                 | Kemenarikan desain media <i>Scrapbook</i>                        |
|     |                 | Warna yang ditampilkan media <i>Scrapbook</i> menarik            |
|     |                 | Kerapian desain                                                  |
| 2.  | Aspek Bahasa    | Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD                          |
|     |                 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami                             |
|     |                 | Kejelasan petunjuk penggunaan media                              |

|    |                                   |                                                                                  |
|----|-----------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                   | Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan                             |
| 3. | Penggunaan Media <i>Scrapbook</i> | Media <i>Scrapbook</i> layak digunakan untuk meningkatkan motivasi peserta didik |
|    |                                   | Media <i>Scrapbook</i> mudah digunakan oleh peserta didik                        |

## 2. Lembar Validasi Materi

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Materi**

| No. | Aspek Penilaian | Indikator Penilaian                                                                             |
|-----|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Aspek Kurikulum | kesesuaian materi Media <i>Scrapbook</i> berbasis nilai-nilai Islami dengan kurikulum 2013      |
|     |                 | kesesuaian materi Media <i>Scrapbook</i> berbasis nilai-nilai Islami dengan kompetensi dasar    |
|     |                 | kesesuaian materi Media <i>Scrapbook</i> berbasis nilai-nilai Islami dengan indikator           |
|     |                 | kesesuaian materi Media <i>Scrapbook</i> berbasis nilai-nilai Islami dengan tujuan pembelajaran |
| 2.  | Aspek Materi    | kejelasan isi materi                                                                            |
|     |                 | Kesesuaian bahasa dalam uraian materi dengan karakteristik peserta didik                        |
|     |                 | kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman peserta didik                                        |
|     |                 | kesesuaian media dengan materi yang digunakan                                                   |
|     |                 | Materi yang disajikan sesuai dengan gambar yang ditampilkan                                     |
|     |                 | Kesesuaian ayat Al-Qur'an dengan materi yang disajikan                                          |

|  |  |                                            |
|--|--|--------------------------------------------|
|  |  | Jumlah ayat Al-Qur'an yang dikutip memadai |
|--|--|--------------------------------------------|

### 3. Lembar Penilaian Respon Guru

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Guru**

| No. | Pernyataan                                                                                                   |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi mudah dipahami.                                       |
| 2.  | Media <i>Scrapbook</i> memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.                               |
| 3.  | Warna, tulisan dan gambar pada media <i>Scrapbook</i> menarik dan jelas.                                     |
| 4.  | Media <i>Scrapbook</i> ini mudah dipahami.                                                                   |
| 5.  | Media <i>Scrapbook</i> ini efisien antara waktu pembelajaran.                                                |
| 6.  | Desain media <i>Scrapbook</i> sesuai dengan karakteristik peserta didik.                                     |
| 7.  | Media <i>Scrapbook</i> ini mampu menumbuhkan minat, motivasi serta rasa ingin tahu peserta didik.            |
| 8.  | Secara keseluruhan media <i>Scrapbook</i> ini layak digunakan pada pembelajaran materi “Berbagai Pekerjaan”. |

### E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

#### 1. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data dari angket validasi dan angket respon guru. Teknik analisis data adalah kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul.<sup>54</sup> Setelah data diperoleh, selanjutnya dilakukan analisis data. Teknik analisis data dilakukan untuk merumuskan hasil-hasil

<sup>54</sup> P Joko Subagyo, *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktik*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2015), hlm. 199

penelitian. Hasil analisis data ini adalah jawaban dari masalah yang ada.

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Uji Kelayakan Media

Uji kelayakan produk dinilai oleh tim ahli validator yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah hasil validasi dari ahli media dan ahli materi terhadap Media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai islami. validasi tim ahli yaitu menganalisis data hasil tim ahli dengan menggunakan skala likert. Skor penilaian yang digunakan yaitu sangat tidak layak (1), tidak layak (2), cukup layak (3), layak (4), sangat layak (5).<sup>55</sup>

Presentase hasil validasi dihitung dengan menggunakan persamaan sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = persentase (%)

$\sum x$  = Jumlah skor dari validator

$\sum X$  = Jumlah skor ideal

Adapun untuk melihat kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut :

---

<sup>55</sup> Djemari Mardapi, *Teknik Penyusunan Tes Dan Nontes*, (Yogyakarta: Mira Cendekia, 2008), hlm. 121.



Persentase nilai kelayakan Media Pembelajaran

**Tabel 3.4 Kriteria Kelayakan Suatu Produk**

| No. | Persentase | Kriteria           |
|-----|------------|--------------------|
| 1   | 0-20%      | Sangat tidak layak |
| 2   | 21-40%     | Tidak layak        |
| 3   | 41-60%     | Cukup layak        |
| 4   | 61-80%     | Layak              |
| 5   | 81-100%    | Sangat layak       |

Sumber: Arikunto dan Jabar (2009)<sup>56</sup>

b. Respon guru

Menganalisis data yang diperoleh dari angket yang diberikan kepada guru wali kelas IV MIN 25 Aceh Besar untuk melihat kelayakan media. Respon guru diukur dengan menggunakan lembar angket yang kemudian dianalisis dengan menghitung rata-rata keseruan skor yang telah dibuat dengan menggunakan skala guttman. Skala guttman adalah skala yang pengukurannya membutuhkan jawaban tegas terhadap suatu permasalahan dari responnya. Skala dalam penelitian ini ada 2 yaitu “Ya” atau “Tidak”.

---

<sup>56</sup> Arikunto dan Jabar, *Evaluasi Program Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm.35.

Skor yang diberikan untuk setiap jawaban dari respon adalah Ya = 2 dan Tidak = 1.<sup>57</sup>

Analisis angket respon guru dihitung dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = persentase (%)

$\sum x$  = Jumlah skor dari validator

$\sum X$  = Jumlah skor ideal

Adapun untuk melihat kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut :

Persentase nilai kelayakan Media Pembelajaran

**Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan Suatu Produk**

| No. | Persentase | Kriteria           |
|-----|------------|--------------------|
| 1   | 0-20%      | Sangat tidak layak |
| 2   | 21-40%     | Tidak layak        |
| 3   | 41-60%     | Cukup layak        |
| 4   | 61-80%     | Layak              |
| 5   | 81-100%    | Sangat layak       |

Sumber: Arikunto dan Jabar (2009)<sup>58</sup>

<sup>57</sup> Eef Asiskawati, Dan Noor Fajriah, "Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistic Di SMP", *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.3, No.2, (2015),Hlm.162

<sup>58</sup> Arikunto dan Jabar, *Evaluasi Program Pendidikan* (Jakarta:Bumi Aksara, 2009), hlm.35.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian dan Pengembangan

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan berupa media pembelajaran *Scrapbook* berbasis Nilai-nilai Islami yang disajikan dalam bentuk gambar dan tulisan yang telah di kreasikan menjadi sebuah media yang kreatif. Tujuan daripada media ini yaitu untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik yang telah diujicobakan pada peserta didik kelas IV MIN 25 Aceh Besar yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Media yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi dari ahli media, ahli materi serta hasil uji coba produk dilakukan peneliti dengan menggunakan angket respon guru.

##### 1. Proses Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis Nilai-nilai Islami

Pengembangan media *scrapbook* berbasis nilai-nilai islami ini menunjukkan bahwa kurangnya motivasi dan minat peserta didik oleh karena itu, perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik dan kreatif untuk menunjang proses pembelajaran. Penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model 4D yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Desseminate* (Penyebaran). Berikut ini adalah hasil dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

a. *Define* (Pendefinisian)

*Define* penelitian dan pengembangan ini adalah media *Scrapbook* Berbasis Nilai-nilai Islami pada tema 4 subtema 1 di kelas IV MIN 25 Aceh Besar. Pada tahap pendefinisian ini peneliti terlebih dahulu menemukan suatu permasalahan yang berkaitan dengan kebutuhan peserta didik. Masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah pada proses pembelajaran peserta didik sudah menggunakan media pembelajaran akan tetapi media yang digunakan hanya media gambar seadanya dan kurang bervariasi sehingga peserta didik kurang termotivasi dan tidak berminat dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas karena proses belajar mengajar tersebut terasa membosankan bagi peserta didik dan sumber belajar yang digunakan tidak mengaitkan materi dengan nilai-nilai Islami. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai Islami sebagai salah satu media agar peserta didik lebih termotivasi dan berminat dalam mengikuti pembelajaran.

b. *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan adalah kelanjutan dari tahap pendefinisian, pada tahap ini dilakukan perancangan produk yang dilakukan dengan beberapa proses yaitu dimulai dari pemilihan media, pemilihan format, rancangan awal dan penyusunan tes ajuan patokan.

### 1) Pemilihan Media

Media yang dipilih oleh peneliti adalah Media *Scrapbook* Berbasis Nilai-nilai Islami. Media yang dikembangkan menggunakan kertas Art paper tebal ukuran A4, jumlah halaman pada Media *Scrapbook* Berbasis Nilai-nilai Islami yaitu 20 halaman, merancang gambar dan materi yang ditampilkan pada kertas menggunakan aplikasi word dan pinterest.

### 2) Pemilihan Format

Pemilihan format pada media *Scrapbook* yang peneliti kembangkan meliputi : tata letak gambar, pembagian halaman, penentuan bentuk tampilan pada setiap halaman, gambar yang digunakan pada media *Scrapbook* rata-rata berukuran 9,66 CM, jenis huruf yang dipakai dalam media *Scrapbook* yaitu (Berlin Sans Fb demi, Times New Roman, Arial Rounded MT Bold dan Britannic bold), Judul pada setiap halaman rata-rata berukuran sebesar 24 dan 36, tulisan yang dipakai untuk isi materi rata-rata berukuran sebesar 12. Peneliti mengumpulkan materi-materi yang berkaitan dengan pembelajaran tematik yaitu tema 4 subtema 1 (berbagai pekerjaan). Peneliti juga mengumpulkan gambar-gambar yang berhubungan dengan materi dari buku paket, internet, dan berbagai sumber lainnya.

### 3) Rancangan Awal

Desain awal media pembelajaran ini adalah Media *Scrapbook* Berbasis Nilai-nilai Islami. Tujuh komponen penyusunan Media *Scrapbook* Berbasis Nilai-nilai Islami yaitu, komponen awal yang meliputi cover, kata pengantar, nomor halaman, petunjuk penggunaan *Scrapbook*, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran. Bagian kedua adalah bagian inti yang meliputi kajian pembahasan materi yang akan dipelajari dan bagian terakhir berisi glossarium.

### 4) Penyusunan Tes Acuan Patokan

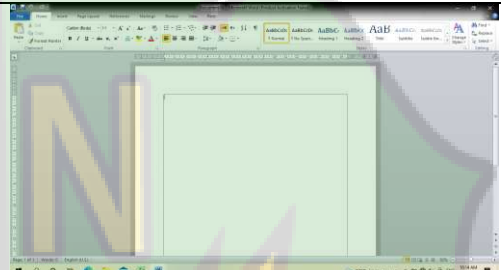
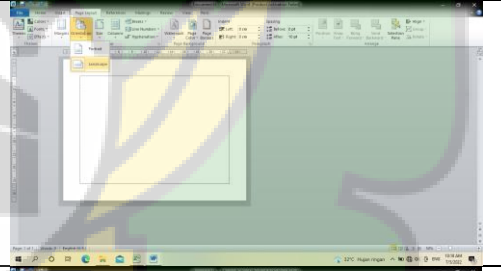
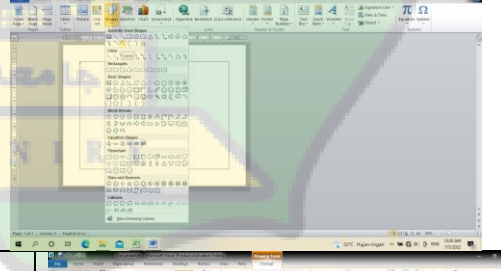
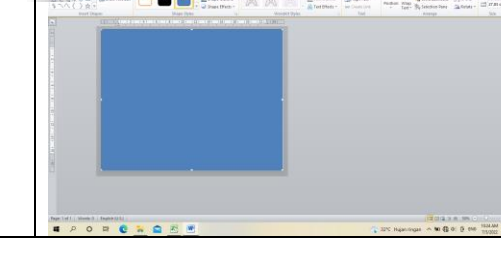
Setelah spesifikasi media dibuat, peneliti membuat instrumen penilaian media pembelajaran. Pada instrumen ahli media terdiri dari 14 indikator penilaian dengan 3 aspek penilaian yaitu aspek tampilan, aspek bahasa dan penggunaan media *Scrapbook*. Pada instrumen ahli materi terdiri dari 11 indikator dengan 2 aspek penilaian yaitu aspek kurikulum dan aspek materi, serta pada instrumen angket penilaian respon guru terdapat 8 pernyataan yang harus diisi dengan keterangan ya atau tidak. Adapun skor penilaian ahli media dan ahli materi pada media pembelajaran ini menggunakan skala likert dengan 5 kriteria yaitu sangat layak, layak, cukup layak, tidak layak dan sangat tidak layak. untuk penilaian dari respon guru pada media ini menggunakan skala likert dengan keterangan ya atau tidak.

c. *Develop* (Pengembangan)

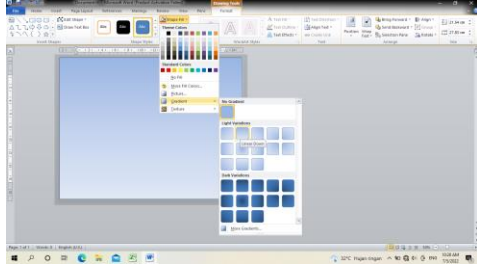
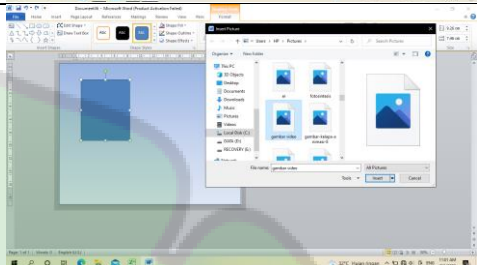
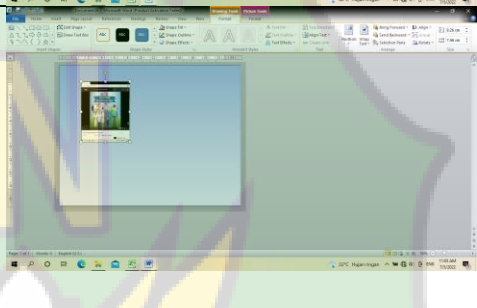
1. Pembuatan produk

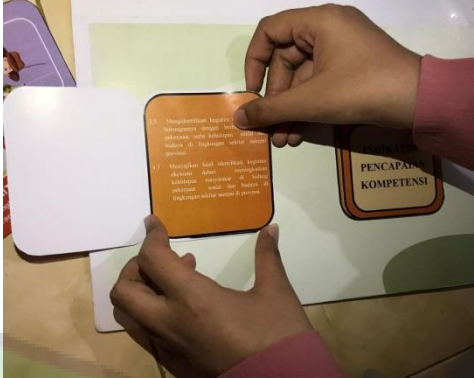
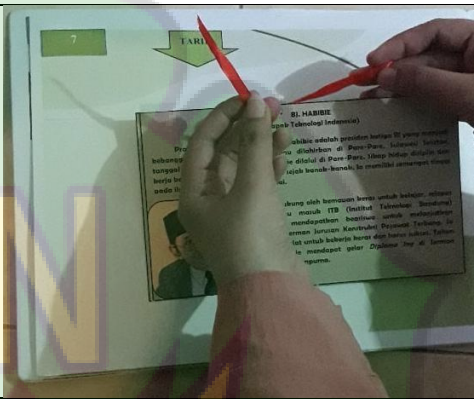
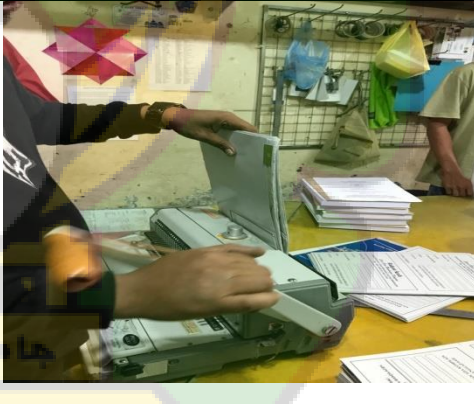
Peneliti mendesain Media *Scrapbook* Berbasis Nilai-nilai Islami menggunakan aplikasi word dan pinterest sebagai berikut :

**Tabel 4.1 Desain Pembuatan Media *Scrapbook***

| No. | Keterangan                                                                                                                         | Gambar                                                                               |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Buka aplikasi word 2010 di laptop.                                                                                                 |   |
| 2.  | Kemudian pilih bentuk kertas landscape pada page layout.                                                                           |  |
| 3.  | Selanjutnya penutupan pada background dilakukan dengan cara membuka insert kemudian klik shapes lalu pilih bentuk persegi panjang. |  |
| 4.  | Bentuk background yang sudah tertutup.                                                                                             |  |



|    |                                                                                                                                                                                           |                                                                                      |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| 5. | Selanjutnya penyesuaian bentuk dan warna background dilakukan dengan cara klik shapes fill kemudian klik gradient.                                                                        |    |
| 6. | Selanjutnya memasukkan gambar pada halaman yaitu dengan cara membuka insert lalu memilih bentuk tampilan kemudian klik shapes fill dan pilih picture, seperti gambar yang ada disamping.  |    |
| 7. | Setelah itu, bentuk gambar yang ditampilkan dapat dilihat pada gambar yang ada disamping. Adapun gambar yang akan dipotong, dipisahkan pada halaman putih dengan ukuran yang disesuaikan. |   |
| 8. | Media yang sudah di cetak.                                                                                                                                                                |  |
| 9. | Pemotongan gambar yang akan di tempelkan ke media.                                                                                                                                        |  |

|     |                                                                    |                                                                                      |
|-----|--------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| 10. | Penempelan gambar yang sudah dipotong pada media.                  |    |
| 11. | Pemberian pita pada setiap halaman yang memiliki petunjuk "Tarik". |   |
| 12. | Pemberian spiral kawat roll pada sisi samping kiri media.          |  |

## 2. Tahap Validasi

Pada tahap ini dilakukan untuk menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan dan saran dari para validator. Tahap validasi berfungsi untuk memvalidasi kriteria pengujian yang telah ditetapkan. Apabila

kriteria kelayakan produk belum terpenuhi, maka hasil validator dapat digunakan sebagai dasar melakukan revisi.

Validasi media *Scrapbook* dilakukan oleh empat orang ahli pakar yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai Islami yang telah dikembangkan.

a. Validasi Ahli Media

Produk awal yang telah diselesaikan divalidasi oleh 2 orang ahli media yaitu Dosen dari Prodi pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Prodi Pendidikan Teknologi Informasi.



## 1) Hasil Validasi Ahli Media I

**Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media I**

| <b>Aspek Penilaian</b>            | <b>Indikator Penilaian</b>                                                                     | <b>Skor Ahli Materi</b> |
|-----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|
| Aspek Tampilan                    | 1. Tampilan cover sesuai dengan Tema “Berbagai Pekerjaan”                                      | 5                       |
|                                   | 2. Tampilan cover menarik                                                                      | 5                       |
|                                   | 3. Ukuran media <i>Scrapbook</i> sesuai dengan standar buku anak MI                            | 5                       |
|                                   | 4. Ukuran huruf sesuai dan dapat terbaca dengan jelas                                          | 5                       |
|                                   | 5. Kesesuaian gambar yang mendukung materi                                                     | 5                       |
|                                   | 6. Kemenarikan desain media <i>Scrapbook</i>                                                   | 5                       |
|                                   | 7. Warna yang ditampilkan media <i>Scrapbook</i> menarik                                       | 5                       |
|                                   | 8. Kerapian desain                                                                             | 5                       |
| Aspek Bahasa                      | 9. Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD                                                     | 5                       |
|                                   | 10. Bahasa yang digunakan mudah dipahami                                                       | 4                       |
|                                   | 11. Kejelasan petunjuk penggunaan media                                                        | 5                       |
|                                   | 12. Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan                                       | 4                       |
| Penggunaan Media <i>Scrapbook</i> | 13. Media <i>Scrapbook</i> layak digunakan untuk meningkatkan motivasi dan minat peserta didik | 5                       |
|                                   | 14. Media <i>Scrapbook</i> mudah digunakan oleh                                                | 5                       |

|                    |               |              |
|--------------------|---------------|--------------|
|                    | peserta didik |              |
| <b>Jumlah Skor</b> |               | 68           |
| <b>Persentase</b>  |               | 97.14 %      |
| <b>Kriteria</b>    |               | Sangat Layak |

Sumber: Hasil Validasi Ahli Media Yusran, M.Pd (2022)

Berdasarkan persentase dari hasil validasi ahli media I diperoleh hasil 97.14 % pada tabel 4.2 yang menunjukkan bahwa Media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai Islami termasuk dalam kategori sangat layak.

## 2) Hasil Validasi Ahli Media II

**Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media II**

| Aspek Penilaian | Indikator Penilaian                                                 | Skor Ahli Materi |
|-----------------|---------------------------------------------------------------------|------------------|
| Aspek Tampilan  | 1. Tampilan cover sesuai dengan Tema “Berbagai Pekerjaan”           | 5                |
|                 | 2. Tampilan cover menarik                                           | 5                |
|                 | 3. Ukuran media <i>Scrapbook</i> sesuai dengan standar buku anak MI | 5                |
|                 | 4. Ukuran huruf sesuai dan dapat terbaca dengan jelas               | 5                |
|                 | 5. Kesesuaian gambar yang mendukung materi                          | 5                |
|                 | 6. Kemenarikan desain media <i>Scrapbook</i>                        | 5                |
|                 | 7. Warna yang ditampilkan media <i>Scrapbook</i> menarik            | 5                |

|                                   |                                                                                      |              |
|-----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
|                                   | 8. Kerapian desain                                                                   | 5            |
| Aspek Bahasa                      | 9. Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD                                           | 5            |
|                                   | 10. Bahasa yang digunakan mudah dipahami                                             | 5            |
|                                   | 11. Kejelasan petunjuk penggunaan media                                              | 5            |
|                                   | 12. Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan                             | 5            |
| Penggunaan Media <i>Scrapbook</i> | 13. Media <i>Scrapbook</i> layak digunakan untuk meningkatkan motivasi peserta didik | 5            |
|                                   | 14. Media <i>Scrapbook</i> mudah digunakan oleh peserta didik                        | 5            |
| <b>Jumlah Skor</b>                |                                                                                      | 70           |
| <b>Persentase</b>                 |                                                                                      | 100 %        |
| <b>Kriteria</b>                   |                                                                                      | Sangat Layak |

Sumber: Hasil Validasi Ahli Media Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd (2022)

Berdasarkan persentase dari hasil validasi ahli media II diperoleh hasil 100 % pada tabel 4.3 yang menunjukkan bahwa Media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai Islami termasuk dalam kategori sangat layak.

b. Validasi Ahli Materi

Produk awal yang telah diselesaikan divalidasi oleh 2 orang ahli media yaitu Dosen dari Prodi pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Prodi Pendidikan Bahasa Inggris.

## 1) Hasil Validasi Ahli Materi

**Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi I**

| <b>Aspek Penilaian</b> | <b>Indikator Penilaian</b>                                                                         | <b>Skor Ahli Materi</b> |
|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|
| Aspek Kurikulum        | 1. kesesuaian materi Media <i>Scrapbook</i> berbasis nilai-nilai Islami dengan kurikulum 2013      | 5                       |
|                        | 2. kesesuaian materi Media <i>Scrapbook</i> berbasis nilai-nilai Islami dengan kompetensi dasar    | 5                       |
|                        | 3. kesesuaian materi Media <i>Scrapbook</i> berbasis nilai-nilai Islami dengan indikator           | 5                       |
|                        | 4. kesesuaian materi Media <i>Scrapbook</i> berbasis nilai-nilai Islami dengan tujuan pembelajaran | 5                       |
| Aspek Materi           | 5. Kejelasan isi materi                                                                            | 4                       |
|                        | 6. Kesesuaian bahasa dalam uraian materi dengan karakteristik peserta didik                        | 4                       |
|                        | 7. kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman peserta                                              | 4                       |
|                        | 8. kesesuaian media dengan materi yang digunakan                                                   | 5                       |
|                        | 9. Materi yang disajikan sesuai dengan gambar yang ditampilkan                                     | 4                       |
|                        | 10. Kesesuaian ayat Al-Qur'an dengan materi yang disajikan                                         | 4                       |
|                        | 11. Jumlah ayat Al-Qur'an yang dikutip memadai                                                     | 4                       |

|                    |              |
|--------------------|--------------|
| <b>Jumlah Skor</b> | 49           |
| <b>Persentase</b>  | 89,09 %      |
| <b>Kriteria</b>    | Sangat Layak |

Sumber: Hasil Validasi Ahli Materi Mawardi, S.Ag., M.Pd. (2022)

Berdasarkan persentase dari hasil validasi ahli materi II diperoleh hasil 89,09 % pada tabel 4.4 yang menunjukkan bahwa materi pada media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai Islami termasuk dalam kategori sangat layak.

## 2) Hasil Validasi Ahli Materi

**Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi II**

| <b>Aspek Penilaian</b> | <b>Indikator Penilaian</b>                                                                         | <b>Skor Ahli Materi</b> |
|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|
| Aspek Kurikulum        | 1. kesesuaian materi Media <i>Scrapbook</i> berbasis nilai-nilai Islami dengan kurikulum 2013      | 5                       |
|                        | 2. kesesuaian materi Media <i>Scrapbook</i> berbasis nilai-nilai Islami dengan kompetensi dasar    | 5                       |
|                        | 3. kesesuaian materi Media <i>Scrapbook</i> berbasis nilai-nilai Islami dengan indikator           | 5                       |
|                        | 4. kesesuaian materi Media <i>Scrapbook</i> berbasis nilai-nilai Islami dengan tujuan pembelajaran | 5                       |
| Aspek Materi           | 5. kejelasan isi materi                                                                            | 5                       |
|                        | 6. Kesesuaian bahasa dalam uraian materi dengan karakteristik peserta didik                        | 5                       |



|                    |                                                                |              |
|--------------------|----------------------------------------------------------------|--------------|
|                    | 7. kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman peserta didik    | 5            |
|                    | 8. kesesuaian media dengan materi yang digunakan               | 5            |
|                    | 9. Materi yang disajikan sesuai dengan gambar yang ditampilkan | 5            |
|                    | 10. Kesesuaian ayat Al-Qur'an dengan materi yang disajikan     |              |
|                    | 11. Jumlah ayat Al-Qur'an yang dikutip memadai                 |              |
| <b>Jumlah Skor</b> |                                                                | 55           |
| <b>Persentase</b>  |                                                                | 100%         |
| <b>Kriteria</b>    |                                                                | Sangat Layak |

Sumber: Hasil Validasi Ahli Materi Siti khasinah, S.Ag., M.Pd (2022)

Berdasarkan persentase dari hasil validasi ahli materi II diperoleh hasil 100 % pada tabel 4.5 yang menunjukkan bahwa materi pada media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai Islami termasuk dalam kategori sangat layak.

#### c. Hasil Respon Guru

Pelaksanaan proses validasi media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai Islami dilakukan pada hari Selasa 21 Juni 2022 mendapatkan tanggapan positif dari guru yang ada di sekolah, respon guru ini divalidasi oleh wali kelas IV MIN 25 Aceh Besar.

Tabel 4.6 Data Hasil Penilaian Respon Guru

| NO.                      | Kriteria Penilaian                                                                                           | Penilaian Respon Guru |           |
|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|-----------|
|                          |                                                                                                              | Ya (2)                | Tidak (1) |
| 1.                       | Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi mudah dipahami.                                       | 2                     |           |
| 2.                       | Media <i>Scrapbook</i> memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.                               | 2                     |           |
| 3.                       | Warna, tulisan dan gambar pada media <i>Scrapbook</i> menarik dan jelas.                                     | 2                     |           |
| 4.                       | Media <i>Scrapbook</i> ini mudah dipahami.                                                                   | 2                     |           |
| 5.                       | Media <i>Scrapbook</i> ini efisien antara waktu pembelajaran.                                                | 2                     |           |
| 6.                       | Desain media <i>Scrapbook</i> sesuai dengan karakteristik peserta didik.                                     | 2                     |           |
| 7.                       | Media <i>Scrapbook</i> ini mampu menumbuhkan minat, motivasi serta rasa ingin tahu peserta didik.            | 2                     |           |
| 8.                       | Secara keseluruhan media <i>Scrapbook</i> ini layak digunakan pada pembelajaran materi “Berbagai Pekerjaan”. | 2                     |           |
| <b>Jumlah Skor</b>       |                                                                                                              | 16                    | 0         |
| <b>Total Jumlah Skor</b> |                                                                                                              | 16                    |           |
| <b>Persentase</b>        |                                                                                                              | 100 %                 |           |
| <b>Kriteria</b>          |                                                                                                              | Sangat Layak          |           |

Sumber: Hasil Respon Guru Miftahul Jannah, S.Pd.I (2022)

Berdasarkan persentase dari hasil respon guru diperoleh hasil 100 % pada tabel 4.6 yang menunjukkan bahwa media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai Islami memiliki kriteria sangat layak sehingga media pembelajaran ini dapat memotivasi dan menarik minat peserta didik.

d. Revisi produk

Sesuai dengan hasil validasi Media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai Islami dilakukan perbaikan sesuai dengan masukan dan saran validator.

1) Validasi Ahli Media

a. Validasi Ahli Media I

Setelah dilakukan penelitian terhadap media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai Islami validator memberikan saran dan masukan yaitu bahwa pada jenis kegiatan ekonomi, bahasa yang digunakan harus disesuaikan dengan umur pengguna dan kalimat yang digunakan harus lebih di ringkas lagi agar pengguna lebih tertarik dan mudah mengerti.

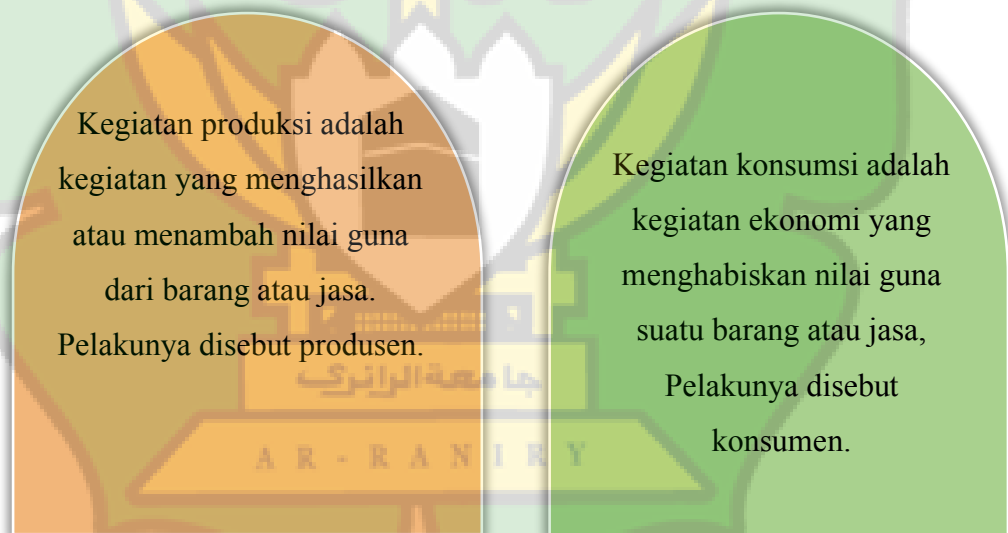
**Tabel 4.7 Komentar dan Saran Oleh Ahli Media I**

| Nama         | Komentar dan Saran                                                                                                                                                                          |
|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Yusran, M.Pd | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bahasa lebih disesuaikan dengan umur pengguna</li> <li>- Kalimat lebih di ringkas lagi agar pengguna lebih tertarik dan mudah mengerti.</li> </ul> |

a) Jenis-jenis Kegiatan Ekonomi



**Gambar 4.1 sebelum di revisi**



**Gambar 4.2 sesudah di revisi**

b. Validasi Ahli Media II

Setelah dilakukan penilaian terhadap media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai Islami validator memberikan saran dan masukan yaitu secara keseluruhan, media ini sudah sangat

menarik dan baik dalam penyajiannya. Media ini dapat membantu siswa dalam pemahaman materi dengan cara yang menyenangkan. Harap tambahkan validator menjadi tim editor dalam media *Scrapbook* agar media menjadi lebih valid dan sudah teruji dalam melihat media.

**Tabel 4.8 Komentar dan Saran Oleh Ahli Media II**

| Nama                            | Komentar dan Saran                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|---------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd | Secara keseluruhan, media ini sudah sangat menarik dan baik dalam penyajiannya. Media ini dapat membantu siswa dalam pemahaman materi dengan cara yang menyenangkan. Harap tambahkan validator menjadi tim editor dalam media <i>Scrapbook</i> agar media menjadi lebih valid dan sudah teruji dalam melihat media. |

2) Validasi Ahli Materi

a. Validasi Ahli Materi I

Setelah dilakukan penilaian terhadap materi pada media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai Islami validator memberikan saran dan masukan yaitu perlu untuk melihat kembali kebenaran tulisan ayat/hadist pada materi guru dan usahakan gambar lebih lengkap pada jenis-jenis kegiatan ekonomi.

**Tabel 4.9 Komentar dan Saran Oleh Ahli Materi I**

| Nama                  | Komentar dan Saran                                                         |
|-----------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| Mawardi, S.Ag., M.Pd. | Perlu untuk melihat kembali kebenaran tulisan ayat/hadist pada materi guru |

### a) Materi Kemuliaan Guru Di Dalam Gama Islam



Gambar 4.3 sebelum di revisi



Gambar 4.4 sesudah di revisi

### b. Validasi Ahli Materi II

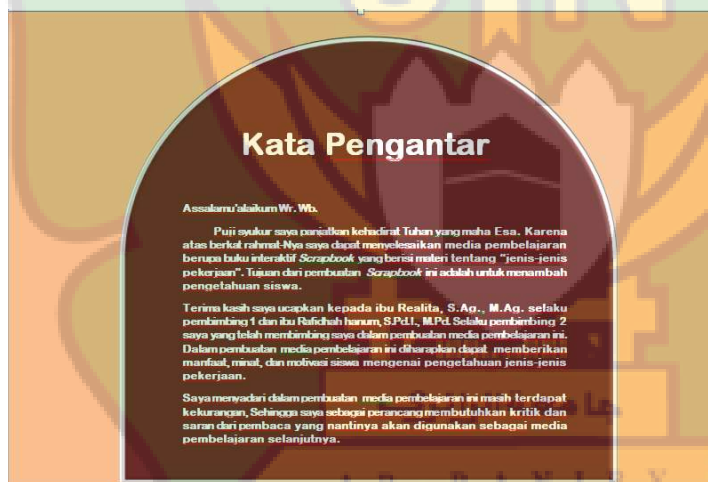
Setelah dilakukan penilaian terhadap materi pada media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai Islami validator memberikan saran dan masukan yaitu ada beberapa kesalahan pengetikan pada isi buku media ini :

- Kata pengantar baris 10 .... Motivasi kepada siswa”.
- Hal 4 kegiatan distribusi “toko membeli beras **kepada** harusnya **dari** petani dan menjualnya **kepada**” pelakunya disebut distributor di tulis 2x pada kegiatan konsumsi : kita beli, harusnya **kita membeli**.
- Hal 6 terjemahan hadist: langit-langit, bumi-bumi, apa perlu di ulang ? atau cukup, langit, bumi saja.

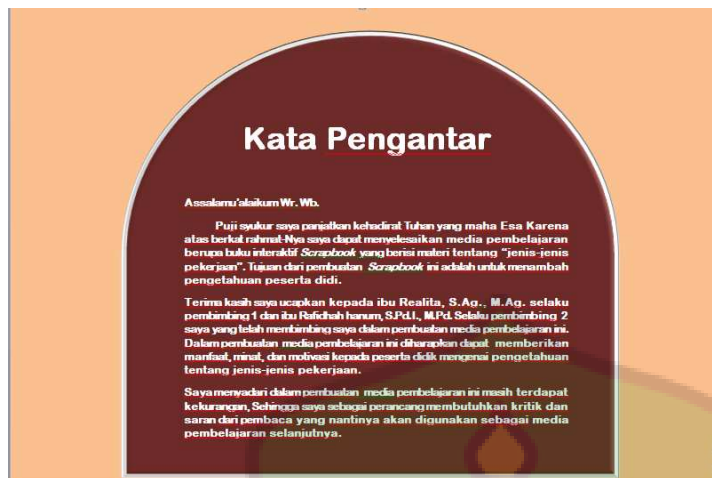
Tabel 4.10 Komentar dan Saran Oleh Ahli Materi II

| Nama                       | Komentar dan Saran                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Siti khasinah, S.Ag., M.Pd | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kata pengantar baris 10 .... Motivasi kepada siswa”.</li> <li>- Hal 4 kegiatan distribusi “toko membeli beras <u>kepada</u> harusnya <u>dari</u> petani dan menjualnya <u>kepada</u>” pelakunya disebut distributor di tulis 2x pada kegiatan konsumsi : kita beli, harusnya <u>kita membeli</u>.</li> <li>- Hal 6 terjemahan hadist: langit-langit, bumi-bumi, apa perlu di ulang ? atau cukup, langit, bumi saja.</li> </ul> |

## a) Kata Pengantar



Gambar 4.5 sebelum di revisi



**Gambar 4.6 sesudah di revisi**

b) Jenis-jenis Kegiatan Ekonomi

**Gambar 4.7 sebelum di revisi**





Kegiatan distribusi adalah kegiatan menyalurkan barang dari pihak produsen kepada konsumen, pelakunya disebut distributor.



Toko membeli beras dari petani dan menjualnya ke konsumen.



Kita membeli beras dari toko untuk di konsumsi.

Gambar 4.8 sesudah di revisi

### b) Kemuliaan Guru Di Dalam Agama Islam



Gambar 4.9 sebelum di revisi - R A N Gambar 4.10 sesudah di revisi

### 3) Hasil validasi Respon Guru

Respon guru dilakukan saat proses uji coba produk tepatnya di kelas IV A. Pelaksanaan proses validasi media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai Islami dilakukan pada hari selasa 21 Juni 2022

mendapatkan tanggapan positif dari guru yang ada di sekolah, respon guru ini divalidasi oleh wali kelas IV MIN 25 Aceh Besar. Adapun komentar dari wali kelas yaitu media *Scrapbook* ini sangat menarik dan bagus untuk digunakan dalam proses belajar mengajar dan sesuai dengan karakteristik peserta didik karena penuh warna dan gambar yang membuat peserta didik tertarik senang.

**Tabel 4.11 Komentar dan Saran Oleh Wali Kelas IV**

| Nama                    | Komentar dan Saran                                                                                                                                                                                                        |
|-------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Miftahul Jannah, S.Pd.I | Media <i>Scrapbook</i> ini sangat menarik dan bagus untuk digunakan dalam proses belajar mengajar dan sesuai dengan karakteristik peserta didik karena penuh warna dan gambar yang membuat peserta didik tertarik senang. |

d. *Desseminate* (Penyebaran)

Penyebaran adalah pengembangan tahap akhir yang memperoleh nilai positif dari validator maka media pembelajaran ini akan disebarluaskan.

**2. Kelayakan Media *Scrapbook* Berbasis Nilai-nilai Islami**

Pengembangan media *scrapbook* berbasis nilai-nilai islami menggunakan model 4D yang terdiri dari beberapa tahap yaitu:

- a) *Define* (Pendefinisian) yang merupakan tahap menentukan keperluan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi tentang media pembelajaran yang akan dikembangkan, pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan yang diketahui bahwa pada proses pembelajaran peserta didik sudah

menggunakan media pembelajaran akan tetapi media yang digunakan hanya media gambar seadanya dan kurang bervariasi sehingga peserta didik kurang termotivasi dan tidak berminat dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas karena proses belajar mengajar tersebut terasa membosankan bagi peserta didik dan sumber belajar yang digunakan tidak mengaitkan materi dengan nilai-nilai Islami,

- b) *Design* (Perancangan) merupakan kelanjutan dari tahap pendefinisian, pada tahap ini dilakukan perancangan produk dengan beberapa proses yaitu dimulai dari pemilihan media, pemilihan format, rancangan awal, dan penyusunan tes ajuan patokan.
- c) *Develop* (Pengembangan) merupakan tahap pengembangan media *Scrapbook*, memvalidasi produk awal dengan menggunakan lembar validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi serta lembar angket respon guru yang diberikan kepada guru wali kelas IV kemudian dilakukan revisi produk berdasarkan saran dan masukan dari validator untuk dapat menyempurnakan produk.

Setelah produk dikembangkan kemudian divalidasi oleh 2 dosen ahli media dan 2 dosen ahli materi sehingga memperoleh hasil sebagai berikut:

1. Data Validasi Ahli Media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai Islami

Media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai Islami pada tema 4 subtema 1 dinilai oleh 2 validator. Penilaian kevalidan media *scrapbook* berbasis nilai-nilai Islami dilakukan oleh dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Teknologi Informasi dan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Ar-Raniry. Media.

Berdasarkan tabel 4.2 sampai dengan 4.3 merupakan hasil yang diperoleh dari validator dan didapatkan hasil persentase dari keseuruhannya dengan kriteria dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.12 Data Persentase Ahli Media**

| No                          | Validator               | Persentase (%) | Kriteria     |
|-----------------------------|-------------------------|----------------|--------------|
| 1.                          | Validator Ahli Media I  | 97,14%         | Sangat Layak |
| 2.                          | Validator Ahli Media II | 100%           | Sangat Layak |
| <b>Rata-rata Skor Total</b> |                         | 98,75%         | Sangat Layak |

Berdasarkan hasil penilaian dari validator, Media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai Islami dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Persentase hasil dari validator ahli media I yaitu 97,14%, persentase dari validator ahli media II yaitu 100%. Maka diperoleh rata-rata skor dari validator ahli media adalah 98,75% dengan kriteria sangat layak.

2. Data Validasi Ahli Materi pada Media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai Islami.

Berdasarkan tabel 4.4 sampai dengan 4.5 merupakan hasil yang diperoleh dari validator dan didapatkan hasil persentase dari keseuruhannya dengan kriteria dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.13 Data Persentase Ahli Materi**

| No                          | Validator                | Persentase (%) | Kriteria     |
|-----------------------------|--------------------------|----------------|--------------|
| 1.                          | Validator Ahli Materi I  | 89,09%         | Sangat Layak |
| 2.                          | Validator Ahli Materi II | 100%           | Sangat Layak |
| <b>Rata-rata Skor Total</b> |                          | 94,54%         | Sangat Layak |

Berdasarkan hasil penilaian dari validator, materi pada media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai Islami dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Persentase hasil dari validator ahli materi I yaitu 89,09%, persentase dari validator ahli materi II yaitu 100%. Maka diperoleh rata-rata skor dari validator ahli materi adalah 94,54% dengan kriteria sangat Layak.

3. Data Validasi Respon Guru terhadap Media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai Islami.

Berdasarkan tabel 4.6 merupakan hasil yang diperoleh dari respon guru wali kelas IV didapatkan hasil persentase dari keseuruhannya dengan kriteria dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.14 Data Persentase Respon Guru**

| No | Validator         | Persentase (%) | Kriteria     |
|----|-------------------|----------------|--------------|
| 1. | Hasil Respon Guru | 100%           | Sangat Layak |

Berdasarkan hasil penilaian dari respon guru, media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai Islami dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Persentase hasil dari Respon guru yaitu 100% dengan kriteria sangat Layak.

## B. Pembahasan

### 1. Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis Nilai-nilai Islami

Pengembangan media *scrapbook* berbasis nilai-nilai islami menggunakan model 4D yang terdiri dari beberapa tahap yaitu:

*Define* (Pendefinisian) yang merupakan tahap menentukan keperluan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi tentang media pembelajaran yang akan dikembangkan, pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan yang diketahui bahwa pada proses pembelajaran peserta didik sudah menggunakan media pembelajaran akan tetapi media yang digunakan hanya media gambar seadanya dan kurang bervariasi sehingga peserta didik kurang termotivasi dan tidak berminat dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas karena proses belajar mengajar tersebut terasa membosankan bagi peserta didik dan sumber belajar yang digunakan tidak mengaitkan materi dengan nilai-nilai Islami.

Selanjutnya tahap *Design* (Perancangan), pada tahap ini dilakukan perancangan produk dengan beberapa proses yaitu dimulai dari pemilihan media, pemilihan format, rancangan awal, dan penyusunan tes ajuan patokan.

Tahap *Develop* (Pengembangan) merupakan tahap pengembangan media *Scrapbook*, memvalidasi produk awal dengan menggunakan lembar validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi serta lembar angket respon guru yang diberikan kepada guru wali kelas IV kemudian

dilakukan revisi produk berdasarkan saran dan masukan dari validator untuk dapat menyempurnakan produk.

Selanjutnya *Desseminate* (Penyebaran) merupakan tahap akhir pada model 4D. pada tahap ini dilakukan untuk mempromosikan produk yang telah dibuat agar bisa digunakan sebagai salah satu sumber dalam proses pembelajaran. Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa produk media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai Islami yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat layak oleh ahli media, ahli materi dan respon guru. Bentuk dari disseminate ini bertujuan untuk mendapatkan masukan, koreksi, saran, serta penilaian untuk menyempurnakan produk akhir media pembelajaran. Penyebaran sangatlah penting sebagai upaya memberikan motivasi, minat belajar, transfer ilmu pengetahuan serta memberikan manfaat atas hasil penelitian yang telah dilakukan.

## **2. Kelayakan Media *Scrapbook* Berbasis Nilai-nilai Islami**

Berdasarkan hasil uji validasi terhadap media *Scrapbook* yang dilakukan oleh 2 ahli media, 2 ahli materi dan 1 respon guru.

### **a. Penilaian Ahli Media**

Hasil validasi media dilakukan satu kali penilaian. Adapun hasil validasi pada aspek tampilan, aspek bahasa dan penggunaan media *Scrapbook* mendapatkan Persentase dari validator ahli media I yaitu 97,14%, persentase dari validator ahli media II yaitu 100%. Maka diperoleh rata-rata skor dari validator ahli media adalah 98,75% dengan kriteria sangat layak. Hal tersebut diperkuat dengan

adanya penilaian dari ahli media bahwa media yang dikembangkan sangat layak untuk diujicobakan di lapangan.

b. Penilaian Ahli materi

Hasil validasi media dilakukan satu kali penilaian. Adapun hasil validasi pada aspek materi dan kurikulum mendapatkan Persentase dari validator ahli materi I yaitu 89,09%, persentase dari validator ahli materi II yaitu 100%. Maka diperoleh rata-rata skor dari validator ahli materi adalah 94,54% dengan kriteria sangat Layak. Hal tersebut diperkuat dengan adanya penilaian dari ahli materi bahwa media yang dikembangkan sangat layak untuk diujicobakan di lapangan.

c. Penilaian Guru

Hasil penilaian guru terhadap media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai Islami didapatkan secara langsung dari hasil uji coba di kelas IV. Uji coba dilakukan dengan cara menunjukkan media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai Islami kepada peserta didik untuk meningkatkan motivasi dan minat peserta didik. Adapun hasil uji coba di kelas IV MIN 25 Aceh Besar berdasarkan hasil penilaian guru dari semua aspek memperoleh jumlah skor persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat layak dan menurut penilaian langsung dari guru, media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai Islami sangat menarik dan bagus untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini sesuai dengan karakteristik peserta didik karena penuh



dengan warna dan gambar sehingga membuat peserta didik lebih termotivasi dan berminat untuk belajar. Maka dari hasil penilaian guru yang sangat bagus, tidak adanya revisi dan uji coba ulang terhadap pengembangan media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai Islami.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Desain media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai Islami untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik kelas IV MIN 25 Aceh Besar yang mengacu pada model 4D yaitu (1) *Define*, Merupakan tahapan mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. (2) *Design*, merupakan tahap melakukan perancangan terhadap media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai Islami (3) *Develop*, merupakan tahap proses pengembangan produk yaitu media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai Islami, untuk mendapatkan media yang layak maka dilakukan revisi berdasarkan saran dari para ahli. (4) *Desseminate*, merupakan tahapan akhir yang menyebarluaskan media pada ruang lingkup yang lebih luas.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai Islami memenuhi kategori “sangat layak” dengan persentase 98,75% berdasarkan penilaian ahli media, hasil penilaian ahli materi dengan persentase 94,54% Berada dalam kategori “sangat layak” serta hasil penilaian respon guru dengan persentase 100% berada dalam kategori “sangat layak”.

## B. Saran

Berdasarkan pada kesimpulan di atas maka peneliti mengajukan saran-saran berikut:

1. Bagi guru

Berdasarkan hasil penelitian, Media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai Islami dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam pengembangan media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai Islami, guru sebisa mungkin mengembangkan kreatifitas guna terciptanya kegiatan-kegiatan yang menarik media pembelajaran.

2. Bagi pembaca

Dengan adanya skripsi ini, diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan tentang pengembangan media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai Islami dan dapat dijadikan referensi dalam membuat penelitian yang sejenis.

3. Saran *disseminate* produk

Produk media *Scrapbook* berbasis nilai-nilai Islami ini diharapkan tidak hanya dimanfaatkan untuk peserta didik kelas IV MIN 25 Aceh Besar saja namun, bisa juga digunakan oleh seluruh peserta didik kelas IV SD/MI lainnya yang berada di seluruh Aceh. Hal yang perlu di perhatikan dalam penyebaran tahap luas yaitu penyesuaian dengan karakteristik peserta didik dan lingkungan sekolah. Hal tersebut dilakukan dengan harapan pengoptimalan

pencapaian tujuan pembelajaran yang bisa dicapai oleh peserta didik.



## DAFTAR PUSTAKA

- Agustika Jesifa, Laili, 2019. *Pengembangan media pembelajaran scrapbook pada muatan pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN Jatisari Mijen Semarang*. Skripsi, Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas negeri Semarang, program studi pendidikan guru sekolah dasar.
- Amin moh, 2013. Penelitian dan Pengembangan dalam Pembelajaran Bahasa Arab. Vol. 2. No. 2.
- Asiskawati Eef, dan Noor Fajriah. (2015). “Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik di SMP”, *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol.3, No.2.
- Agustika Jesifa, Laili, 2019. *Pengembangan media pembelajaran scrapbook pada muatan pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN Jatisari Mijen Semarang*. Skripsi, Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas negeri Semarang, program studi pendidikan guru sekolah dasar.
- Arsyad, A, 2013. Media Pembelajaran, Jakarta: Raja Grafindo Perkasa.
- Awalina, 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Scrabook Mengenai Teknik Jumpitan Peserta didik Kelas IV SD Negeri Ploasan 1 Sleman, *Jurnal Student. Uny.ac.id*: 796-797.
- Cepy Riyana, (2012). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementrian Agama RI.
- Daryanto. (2014). *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Prasetyo Eko. (2015). *Ternyata Penelitian itu mudah (Panduan Melaksanakan Penelitian Bidang Pendidikan)*, Lumajang: EduNomi,
- Heryancu Yukeu, Amir, dkk, 2015. Efektivitas Penggunaan Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi, *jurnal Pendidikan Bahasa Jerman*, Fakultas pendidikan bahasa dan seni, UPI.

Herry Hernawan, Asep. 2021. “ *Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Di Kelas Awal*” Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Fip-UPI, (diakses Pada tanggal 14 Juli 2021).

Hardiana, I.2015.Terampil Membuat 42 Kreasi Mahar scrapbook. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Jalinus Niswardi. (2016). *Media dan Sumber Belajar*, Jakarta: Kencana.

Jabar, Arikunto. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.

Kustandi Cecep, dkk. 2011 Media pembelajaran manual dan digital, Jakarta: Ghalia Indonesia

Leli Nur, 2018. Pengaruh Strategi Pont Pounter Terhadap Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Tematik, *Jurnal Terampil*, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Vol.5 No.2.

Lubis, Maulana Arafat, 2013. *Pembelajaran Tematik di SD/MI;Pengembangan Kurikulum*. Yogyakarta: Samudra Biru.

Lia, R. 2014. Mahar Scrapbook kreasi mahar unik dengan tema menarik ala scrapbook Surabaya: PT Trubus Agrisarana.

Lemi Indriyani. (2019) “Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar untuk meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa”. Jurnal Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Vol.2, No. 1.

Lukmanulhakim, Luki, 2019. *Pengaruh media scrapbook (buku tempel) terhadap ketrampilan menulis puisi dikelas tinggi*, Mahasiswa Fakultas muhamadiyah sukabumi. program studi pendidikan guru sekolah dasar.

Musfiquon, 2015. Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran, Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

Mulyani, Aty (2018). Integrasi Ilmu Pengetahuan Alam dan Nilai-Nilai Islam untuk Pembangunan Karakter Peserta Didik di Madrasah Aliya. *Journal of Education in Mathematics, Sience, and Technology*. Vol.1 Nomor 1.

- Maulidya Nurwiga Adhnin, (2012) “Pengantar Buku Panduan Praktikum IPA untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas V pada Materi sifat cahaya dan alat optic di MI Negeri gedong Kota Blitar”, Skripsi, (Malang: Universitas Negeri Malang).
- Majid, Abdul. 2014 *Pembelajaran Tematik Terpadu*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Majid, Abdul. (2005). *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyatiningsih Endang, 2010. *Metode Penelitian Terapan*, Bandung: Alfabeta.
- Ningsih, Ema Wahy, (2021) “Pengembangan Media Scrapbook Pada Kelas V MI Tarbiyatul Aulad Wedani”, *Jurnal Mahasiswa Ilmiah Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Gresik*.
- Mardapi Djemari (2008). *Teknik Penyusunan Tes dan Nontes*, Yogyakarta: Mira Cendekia.
- Nabilah, 2018. *Pengaruh Penggunaan Buku Tempel Terhadap Ketrampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN di Kecamatan Sidoarjo*, *Jurnal Mahasiswa.UNESA.ac.id*: 1529.
- Nihayati, 2017. “Integrasi Nilai-Nilai Islam dengan Himpunan Kajian Terhadap Ayat-ayat Al-Qur’an” (*Jurnal edumath pendidikan STKIP Muhammadiyah Pringsewu Lampung*), Vol.3, No. 1.
- Purba A Ramen, dkk. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*, Medan: Yayasan Kita Menulis.
- P Joko Subagyo.(2015). *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktik*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Roymond Simamora. (2008). *Buku Ajar Pendidikan dalam Keperawatan*, Jakarta: IKAPI.
- Rusman.(2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta: Rajawali Pers).

- Rosihah Ida, dan Pamungkas Aan Subhan, 2018. Pengembangan media pembelajaran scrapbook berbasis konteks budaya banten pada mata pelajaran ilmu pengetahuan social di Sekolah Dasar. *Jurnal Uniska* Vol.4 No.1.
- Riyana Cepy. (2012). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementrian Agama RI.
- Suprijono, Agus. "Teori dan Aplikasi" <https://slam3tsubagyo.files.wordpress.com>, (diakses Pada tanggal 16 April 2021, pukul 10:05).
- Sungkono. "*Pemilihan dan Pengembangan Media dalam Proses Pembelajaran*"
- Suci dwi novia sari. (2013), "Hubungan Motivasi Belajar dan Media Pembelajaran dengan Prestasi Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 3 Boyolali Tahun Ajaran 2012/2013 ", skripsi, (Surakarta: Universitas Sebelas Maret).
- Saputra, Rifky Ericko, 2020. *Pengembangan media pembelajaran scrapbook pada materi sistem pencernaan manusia kelas V SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Semarang.
- Setyosari Punaji, 2015. *Metodelogi penelitian pendidikan dan pengembangan*, Jakarta: Prenadamedia.
- Setyani Indra, "Pengembangan Buku Tempel *Scrapbook* untuk Memahami budaya jepang", Universitas Negeri Surabaya.
- Susilana Rudi. (2009). *Media Pembelajaran*, Bandung: CV.Wacana Prima.
- Surya Putri Luciana, 2014. Pembuatan software mendesain tampilan scrapbook untuk anak remaja, *Jurnal ilmiah mahasiswa Universitas Surabaya* Vol.2 no.1.
- Sugiono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.



- Setyosari Punaji, 2011. *Metode Penelitian dan Pengembangan*, Jakarta: Prenamedia Group.
- Sadiman S Arif, 2011. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiono, 2016. *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis Dan Disertasi*, Bandung: Alfabeta.
- Simanjuntak. B.I.L (1990) *Membina dan mengembangkan generasi muda*, Bandung: Tarito.
- Sanjaya Wina. (2013). *Strategi Pembelajaran*, Bandung: Kencana.
- Usman Husaini, dan Purnomo, 2006. *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyu Ningsih, Ema, 2021. Pengembangan Media Scrapbook Pada Kelas V MI Tarbiyatul Aulad Wedani, *Jurnal ilmiah mahasiswa universitas Muhammadiyah Gresik*.
- Yulian Rina, 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*, Refleksi Edukatika: *Jurnal Ilmiah Kependidikan* Vol,9 No.1

## LAMPIRAN 1

### SURAT KEPUTUSAN SKRIPSI

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY  
Nomor: B-6489/Un.08/FTK/KP.07.6/06/2022

TENTANG  
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UIN AR-RANIRY

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;  
: b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;

Mengingat : 1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen  
3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;  
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;  
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;  
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;  
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;  
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;  
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 04 Januari 2022

#### MEMUTUSKAN

Menetapkan : Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Nomor : B-499/Un.08/FTK/KP.07.6/01/2022  
PERTAMA : Menunjuk Saudara:

1. Realita, S.Ag., M.Ag. sebagai pembimbing pertama
2. Rafidhah Hanum, S.Pd.I., M.Pd. sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Fazira Nur Islamiati  
NIM : 170209063  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Nilai-Nilai Islami pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV MIN 25 Aceh Besar

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil Tahun Akademik 2022/2023

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh,  
Pada Tanggal : 03 Juni 2022

An. Rektor  
Dekan,

  
Muslim Razali

Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi PGMI FTK UIN Ar-Raniry;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan

## LAMPIRAN 2

### SURAT PENELITIAN



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
 Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
 Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-7010/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2022  
 Lamp : -  
 Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,  
 Kepala Sekolah MIN 25 Aceh Besar

Assalamu'alaikum Wr.Wb.  
 Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **FAZIRA NUR ISLAMIATI / 170209063**  
 Semester/Jurusan : X / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Alamat sekarang : Gampoeng Lheu Blang, Kec. Darul Imarah, Kabupaten Aceh Besar.

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Pengembangan Media SCRAPBOOK Berbasis Nilai - Nilai Islami pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV MIN 25 Aceh Besar***

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 20 Juni 2022  
 an. Dekan  
 Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 20 Juli 2022

Dr. M. Chalis, M.Ag.



## LAMPIRAN 3

## SURAT TELAH PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA  
**MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 25 ACEH BESAR**  
 KECAMATAN KUTA BARO – KABUPATEN ACEH BESAR

NSM 1 1 1 1 1 1 0 6 0 0 2 0

Alamat : Jalan Blang Bintang lama Kec.Kuta Baro, A.Besar Telp. (0651) 581130 Kode Pos 23372

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor: B-183/Mi.01.20/Kp.01.2/06/ 2022

Sehubungan dengan Surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar – Raniry Darussalam Banda Aceh Nomor: B-7009/Un.08/FTK.I/TL.00/06/2022 Tanggal 20 Juni 2022 perihal mohon bantuan izin untuk mengumpulkan data Menyusun Skripsi , maka dengan ini Kepala MIN 25 Aceh Besar menerangkan sebagai berikut :

Nama : FAZIRA NUR ISLAMIATI  
 NIM : 170209063  
 Program Studi/ jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Semester : X  
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar – Raniry  
 Alamat : Gampong Lheu Blang, Kec. Darul Imarah, Kab. Aceh Besar

Bahwa benar yang namanya tersebut diatas telah melaksanakan pengumpulan data pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri 25 Aceh Besar Kecamatan Kuta Baro Kabupaten Aceh Besar, Tanggal 21 Juni 2022 guna memenuhi persyaratan untuk mengumpulkan data dalam proses penyelesaian penulisan Skripsi dengan judul *“Pengembangan Media SCRAPBOOK Berbasis Nilai Nilai Islami Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV MIN 25 Aceh Besar”*.

Demikianlah surat keterangan penelitian ini diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Lambro Bileu, 23 Juni 2022  
 Kepala Madrasah,



**AGUS SALIM, S.Pd**  
 NIP. 19740806 199905 1 001

## LAMPIRAN 4

### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA I

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**

**“PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK* BERBASIS NILAI-NILAI ISLAMI PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS IV MIN 25 ACEH BESAR”**

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis Nilai-nilai Islami Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV MIN 25 Aceh Besar

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas IV MIN 25 Aceh Besar

Penulis : Fazira Nur Islamiati

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Ahli Media : *Yusran, M. Pa*

**A. Penyajian Pengisian :**

- Berilah pendapat Bapak/Ibu pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberikan tanda cek list (√) pada kolom dibawah.
- Gunakan indikator penilaian dalam lampiran sebagai pedoman skor penilaian dengan keterangan sebagai berikut.

**Keterangan Skala:**

Skor 1 = Sangat tidak layak  
 Skor 2 = Tidak layak  
 Skor 3 = Cukup layak  
 Skor 4 = ~~Tidak~~ layak  
 Skor 5 = Sangat layak

- Apabila penilaian Bapak/Ibu mencapai skor “2 dan 1” maka berilah saran terkait hal-hal yang kurang terhadap media *Scrapbook* berbasis Nilai-nilai Islami. Komentar Bapak/Ibu mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.

## B. Aspek Penilaian

| Aspek Penilaian | Indikator Penilaian                                                 | Alternatif Penilaian |   |   |   |   |
|-----------------|---------------------------------------------------------------------|----------------------|---|---|---|---|
|                 |                                                                     | 1                    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Aspek Tampilan  | 1. Tampilan cover sesuai dengan Tema “Berbagai Pekerjaan”           |                      |   |   |   | ✓ |
|                 | 2. Tampilan cover menarik                                           |                      |   |   |   | ✓ |
|                 | 3. Ukuran media <i>Scrapbook</i> sesuai dengan standar buku anak MI |                      |   |   |   | ✓ |
|                 | 4. Ukuran huruf sesuai dan dapat terbaca dengan jelas               |                      |   |   |   | ✓ |
|                 | 5. Kesesuaian gambar yang mendukung materi                          |                      |   |   |   | ✓ |
|                 | 6. Kemenarikan desain media <i>Scrapbook</i>                        |                      |   |   |   | ✓ |
|                 | 7. Warna yang ditampilkan media <i>Scrapbook</i> menarik            |                      |   |   |   | ✓ |
|                 | 8. Kerapian desain                                                  |                      |   |   |   | ✓ |
| Aspek bahasa    | 9. Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD                          |                      |   |   |   | ✓ |
|                 | 10. Bahasa yang digunakan mudah dipahami                            |                      |   |   | ✓ |   |
|                 | 11. Kejelasan petunjuk penggunaan media                             |                      |   |   |   | ✓ |

|                            |                                                                                      |  |  |  |  |   |
|----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|---|
|                            | 12. Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan                             |  |  |  |  | ✓ |
| Penggunaan Media Scrapbook | 13. Media <i>Scrapbook</i> layak digunakan untuk meningkatkan motivasi peserta didik |  |  |  |  | ✓ |
|                            | 14. Media <i>Scrapbook</i> mudah digunakan oleh peserta didik                        |  |  |  |  | ✓ |

### C. Pendapat dan Saran

Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang media *Scrapbook* ini !

- Bahasa lebih sederhana & umur pengguna  
 - Kalimat lebih singkat lagi agar  
 pengguna lebih tertarik & mudah  
 mengerti



## LAMPIRAN 5

## LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA II

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**

**“PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK* BERBASIS NILAI-NILAI ISLAMI PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS IV MIN 25 ACEH BESAR”**

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis Nilai-nilai Islami Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV MIN 25 Aceh Besar

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas IV MIN 25 Aceh Besar

Penulis : Fazira Nur Islamiati

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Ahli Media : Silvia Susu Wisuda Lubis, M.Pd.

**A. Penyajian Pengisian :**

- Berilah pendapat Bapak/Ibu pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberikan tanda cek list (✓) pada kolom dibawah.
- Gunakan indikator penilaian dalam lampiran sebagai pedoman skor penilaian dengan keterangan sebagai berikut.

**Keterangan Skala:**

Skor 1 = Sangat tidak layak

Skor 2 = Tidak layak

Skor 3 = Cukup layak

Skor 4 = ~~Tidak~~ layak

Skor 5 = Sangat layak

- Apabila penilaian Bapak/Ibu mencapai skor “2 dan 1” maka berilah saran terkait hal-hal yang kurang terhadap media *Scrapbook* berbasis Nilai-nilai Islami. Komentar Bapak/Ibu mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.



## B. Aspek Penilaian

| Aspek Penilaian | Indikator Penilaian                                                 | Alternatif Penilaian |   |   |   |   |
|-----------------|---------------------------------------------------------------------|----------------------|---|---|---|---|
|                 |                                                                     | 1                    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Aspek Tampilan  | 1. Tampilan cover sesuai dengan Tema “Berbagai Pekerjaan”           |                      |   |   |   | ✓ |
|                 | 2. Tampilan cover menarik                                           |                      |   |   |   | ✓ |
|                 | 3. Ukuran media <i>Scrapbook</i> sesuai dengan standar buku anak MI |                      |   |   |   | ✓ |
|                 | 4. Ukuran huruf sesuai dan dapat terbaca dengan jelas               |                      |   |   |   | ✓ |
|                 | 5. Kesesuaian gambar yang mendukung materi                          |                      |   |   |   | ✓ |
|                 | 6. Kemenarikan desain media <i>Scrapbook</i>                        |                      |   |   |   | ✓ |
|                 | 7. Warna yang ditampilkan media <i>Scrapbook</i> menarik            |                      |   |   |   | ✓ |
|                 | 8. Kerapian desain                                                  |                      |   |   |   | ✓ |
| Aspek bahasa    | 9. Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD                          |                      |   |   |   | ✓ |
|                 | 10. Bahasa yang digunakan mudah dipahami                            |                      |   |   |   | ✓ |
|                 | 11. Kejelasan petunjuk penggunaan media                             |                      |   |   |   | ✓ |

|                            |                                                                                      |  |  |  |  |   |
|----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|---|
|                            | 12. Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan                             |  |  |  |  | ✓ |
| Penggunaan Media Scrapbook | 13. Media <i>Scrapbook</i> layak digunakan untuk meningkatkan motivasi peserta didik |  |  |  |  | ✓ |
|                            | 14. Media <i>Scrapbook</i> mudah digunakan oleh peserta didik                        |  |  |  |  | ✓ |

### C. Pendapat dan Saran

Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang media *Scrapbook* ini !

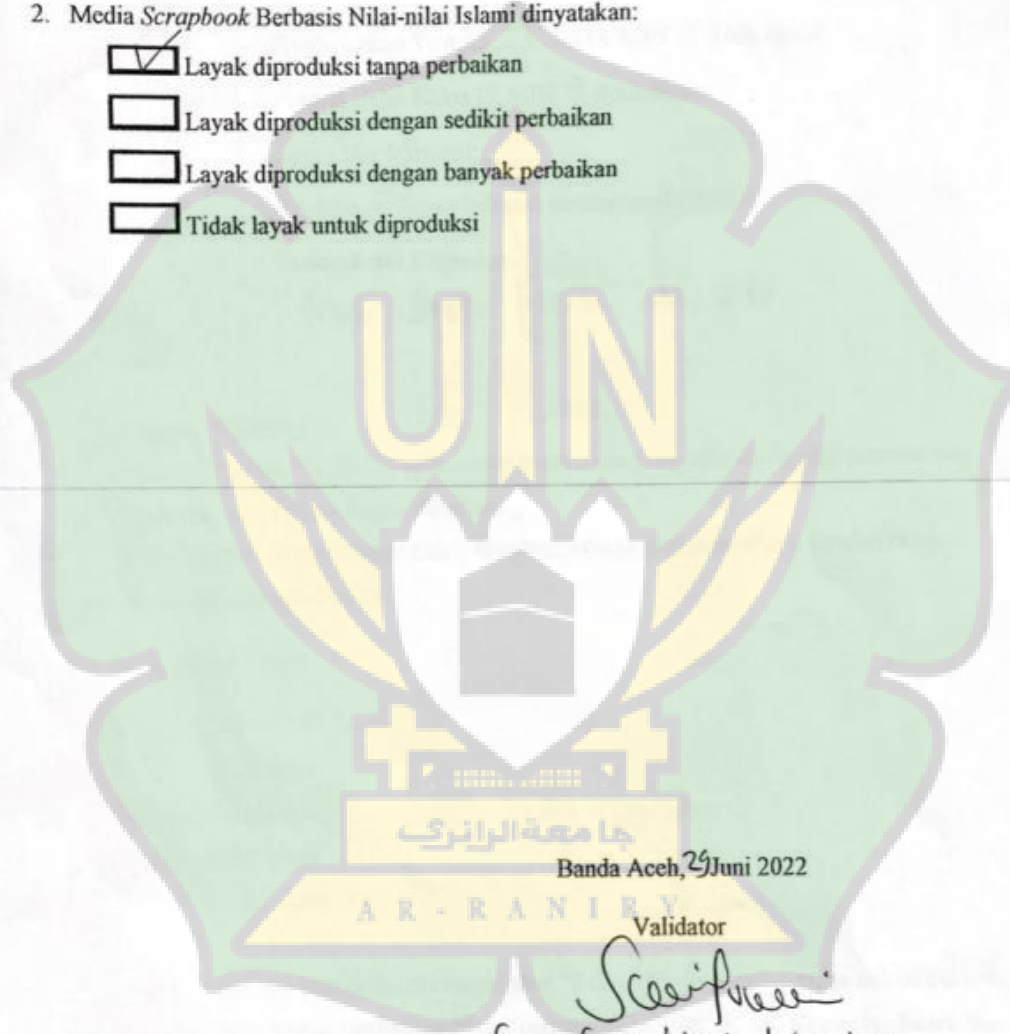
Secara keseluruhan, media sudah sangat menarik dan baik dalam penyajiannya. Media ini dapat membantu siswa dalam pemahaman materi dengan cara yang menyenangkan.

Karap tawaran validator media. Tim editor dalam media scrapbook akan media yang lebih valid dan sudah sesuai ~~dan~~ dalam media.

#### D. Kesimpulan

1. Kesimpulan diberikan tanda (✓) pada kotak yang telah tersedia
2. Media *Scrapbook* Berbasis Nilai-nilai Islami dinyatakan:

- ☒ Layak diproduksi tanpa perbaikan  
☐ Layak diproduksi dengan sedikit perbaikan  
☐ Layak diproduksi dengan banyak perbaikan  
☐ Tidak layak untuk diproduksi



Banda Aceh, 29 Juni 2022

Validator

*Scapifur*

(Silvia Fandi Wisudo Lusi, M.Pd.,...)

NIP. 1989 1117 2015 032 008

**D. Kesimpulan**

1. Kesimpulan diberikan tanda (✓) pada kotak yang telah tersedia
2. Media *Scrapbook* Berbasis Nilai-nilai Islami dinyatakan:

- ☐ Layak diproduksi tanpa perbaikan
- ☒ Layak diproduksi dengan sedikit perbaikan
- ☐ Layak diproduksi dengan banyak perbaikan
- ☐ Tidak layak untuk diproduksi



Banda Aceh, Juni 2022

AR-RANIRY Validator

(.....*Yusman*.....)

NIP. 197106261997021003

## LAMPIRAN 6

### LEBAR VALIDASI AHLI MATERI I

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI**

**“PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK* BERBASIS NILAI-NILAI ISLAMI PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS IV MIN 25 ACEH BESAR”**

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis Nilai-nilai Islami Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV MIN 25 Aceh Besar

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas IV MIN 25 Aceh Besar

Penulis : Fazira Nur Islamiati

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Ahli Materi : MawarB, S.Ag.,M.Pd

**A. Penyajian Pengisian :**

- Berilah pendapat Bapak/Ibu pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberikan tanda cek list (✓) pada kolom dibawah.
- Gunakan indikator penilaian dalam lampiran sebagai pedoman skor penilaian dengan keterangan sebagai berikut.

**Keterangan Skala:**

Skor 1 = Sangat tidak layak

Skor 2 = Tidak layak

Skor 3 = Cukup layak

Skor 4 = Tidak layak

Skor 5 = Sangat layak

- Apabila penilaian Bapak/Ibu mencapai skor “2 dan 1” maka berilah saran terkait hal-hal yang kurang terhadap media *Scrapbook* berbasis Nilai-nilai Islami. Komentar Bapak/Ibu mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.



### B. Aspek Penilaian

| Aspek Penilaian | Indikator Penilaian                                                                                | Alternatif Penilaian |   |   |   |   |
|-----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|---|---|---|---|
|                 |                                                                                                    | 1                    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Aspek Kurikulum | 1. kesesuaian materi Media <i>Scrapbook</i> berbasis nilai-nilai Islami dengan kurikulum 2013      |                      |   |   |   | ✓ |
|                 | 2. kesesuaian materi Media <i>Scrapbook</i> berbasis nilai-nilai Islami dengan kompetensi dasar    |                      |   |   |   | ✓ |
|                 | 3. kesesuaian materi Media <i>Scrapbook</i> berbasis nilai-nilai Islami dengan indikator           |                      |   |   |   | ✓ |
|                 | 4. kesesuaian materi Media <i>Scrapbook</i> berbasis nilai-nilai Islami dengan tujuan pembelajaran |                      |   |   |   | ✓ |
| Aspek Materi    | 5. kejelasan isi materi                                                                            |                      |   |   | ✓ |   |
|                 | 6. kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik                                            |                      |   |   | ✓ |   |
|                 | 7. kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman peserta didik                                        |                      |   |   | ✓ |   |
|                 | 8. kesesuaian media dengan materi yang digunakan                                                   |                      |   |   |   | ✓ |

|                                                                |  |  |  |   |  |
|----------------------------------------------------------------|--|--|--|---|--|
| 9. Materi yang disajikan sesuai dengan gambar yang ditampilkan |  |  |  | ✓ |  |
| 10. Kesesuaian ayat Al-Qur'an dengan materi yang disajikan     |  |  |  | ✓ |  |
| 11. Jumlah ayat Al-Qur'an yang dikutip memadai                 |  |  |  | ✓ |  |

### C. Pendapat dan Saran

Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang media *Scrapbook* ini !

- Perlu cek kembali kebenaran tulisan ayat / hadits
- Mahakan gambar lebih lengkap, umpama kegiatan sehari-hari, ds

### D. Kesimpulan

1. Kesimpulan diberikan tanda (✓) pada kotak yang telah tersedia
2. Media *Scrapbook* Berbasis Nilai-nilai Islami dinyatakan:

☐ Layak diproduksi tanpa perbaikan

- ☒ Layak diproduksi dengan sedikit perbaikan  
☐ Layak diproduksi dengan banyak perbaikan  
☐ Tidak layak untuk diproduksi





## LAMPIRAN 7

### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI II

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI**

**“PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK* BERBASIS NILAI-NILAI ISLAMI PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS IV MIN 25 ACEH BESAR”**

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis Nilai-nilai Islami Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV MIN 25 Aceh Besar

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas IV MIN 25 Aceh Besar

Penulis : Fazira Nur Islamiati

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Ahli Materi : Siti Khasinah, S.Ag., M.Pd

**A. Penyajian Pengisian :**

1. Berilah pendapat Bapak/Ibu pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberikan tanda cek list (✓) pada kolom dibawah.
2. Gunakan indikator penilaian dalam lampiran sebagai pedoman skor penilaian dengan keterangan sebagai berikut.

**Keterangan Skala:**

Skor 1 = Sangat tidak layak

Skor 2 = Tidak layak

Skor 3 = Cukup layak

Skor 4 = ~~Tidak~~ layak

Skor 5 = Sangat layak

3. Apabila penilaian Bapak/Ibu mencapai skor “2 dan 1” maka berilah saran terkait hal-hal yang kurang terhadap media *Scrapbook* berbasis Nilai-nilai Islami. Komentar Bapak/Ibu mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.

## B. Aspek Penilaian

| Aspek Penilaian | Indikator Penilaian                                                                                | Alternatif Penilaian |   |   |   |   |
|-----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|---|---|---|---|
|                 |                                                                                                    | 1                    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Aspek Kurikulum | 1. kesesuaian materi Media <i>Scrapbook</i> berbasis nilai-nilai Islami dengan kurikulum 2013      |                      |   |   |   | ✓ |
|                 | 2. kesesuaian materi Media <i>Scrapbook</i> berbasis nilai-nilai Islami dengan kompetensi dasar    |                      |   |   |   | ✓ |
|                 | 3. kesesuaian materi Media <i>Scrapbook</i> berbasis nilai-nilai Islami dengan indikator           |                      |   |   |   | ✓ |
|                 | 4. kesesuaian materi Media <i>Scrapbook</i> berbasis nilai-nilai Islami dengan tujuan pembelajaran |                      |   |   |   | ✓ |
| Aspek Materi    | 5. kejelasan isi materi                                                                            |                      |   |   |   | ✓ |
|                 | 6. kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik                                            |                      |   |   |   | ✓ |
|                 | 7. kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman peserta didik                                        |                      |   |   |   | ✓ |
|                 | 8. kesesuaian media dengan materi yang digunakan                                                   |                      |   |   |   | ✓ |

|                                                                |  |  |  |  |   |
|----------------------------------------------------------------|--|--|--|--|---|
| 9. Materi yang disajikan sesuai dengan gambar yang ditampilkan |  |  |  |  | ✓ |
| 10. Kesesuaian ayat Al-Qur'an dengan materi yang disajikan     |  |  |  |  | ✓ |
| 11. Jumlah ayat Al-Qur'an yang dikutip memadai                 |  |  |  |  | ✓ |

### C. Pendapat dan Saran

Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang media *Scrapbook* ini !

Ada beberapa kesalahan penulisan pada isi buku media ini.

- kata pengantar baris 10 " - - motivasi kepada siswa."
- hal 4 : kegiatan distribusi "Toko membeli beras kepada harusnya 'dari' petani ; dan menjualnya 'ke' warga kepada . 'pelakunya disebut distributor' di tulis 2 x . pada kegiatan konsumsi : 'kita beli, harusnya kita 'membeli'.
- hal. 6 . Terjemahan hadis: 'langit-langit, bumi-bumi'. apa perlu di ulang? Atau cukup 'langit, bumi' saja.

### D. Kesimpulan

1. Kesimpulan diberikan tanda (✓) pada kotak yang telah tersedia
2. Media *Scrapbook* Berbasis Nilai-nilai Islami dinyatakan:

☐ Layak diproduksi tanpa perbaikan

- ☒ Layak diproduksi dengan sedikit perbaikan  
☐ Layak diproduksi dengan banyak perbaikan  
☐ Tidak layak untuk diproduksi



Banda Aceh, Juni 2022

Validator

*Chaf*

(*Si Khasinah, SAg., M.Pd.*)

NIP. 196904201997032002

## LAMPIRAN 8

## LEMBAR ANGGKET RESPON GURU

**LEMBAR ANGGKET RESPON GURU**

**“PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK* BERBASIS NILAI-NILAI ISLAMI PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS IV MIN 25 ACEH BESAR”**

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis Nilai-nilai Islami Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV MIN 25 Aceh Besar

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas IV MIN 25 Aceh Besar

Penulis : Fazira Nur Islamiati

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Nama Guru : MIFTAHUL JANNAH, S.Pd.I

**A. Penyajian Pengisian :**

1. Lembar Validasi diisi oleh Bapak/Ibu Wali Kelas IV MIN 25 Aceh Besar
2. Penilaian diisi dengan memberikan tanda cek list (✓) Ya/Tidak pada kolom yang telah disediakan

**Keterangan :**

1. Ya
2. Tidak

| NO. | Pernyataan                                                                     | Ya | Tidak |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------|----|-------|
| 1.  | Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi mudah dipahami.         | ✓  |       |
| 2.  | Media <i>Scrapbook</i> memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. | ✓  |       |
| 3.  | Warna, tulisan dan gambar pada media <i>Scrapbook</i> menarik dan jelas.       | ✓  |       |



|    |                                                                                                              |   |  |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|--|
| 4. | Media <i>Scrapbook</i> ini mudah dipahami.                                                                   | ✓ |  |
| 5. | Media <i>Scrapbook</i> ini efisien antara waktu pembelajaran.                                                | ✓ |  |
| 6. | Desain media <i>Scrapbook</i> sesuai dengan karakteristik peserta didik.                                     | ✓ |  |
| 7. | Media <i>Scrapbook</i> ini mampu menumbuhkan minat, motivasi serta rasa ingin tahu peserta didik.            | ✓ |  |
| 8. | Secara keseluruhan media <i>Scrapbook</i> ini layak digunakan pada pembelajaran materi "Berbagai Pekerjaan". | ✓ |  |

#### B. Pendapat dan Saran

Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang media *Scrapbook* ini !

Media *scrapbook* ini sangat menarik dan bagus untuk digunakan dalam proses belajar mengajar dan sesuai dengan karakteristik peserta didik karena penuh warna dan gambar yang membuat siswa tertarik dan senang.

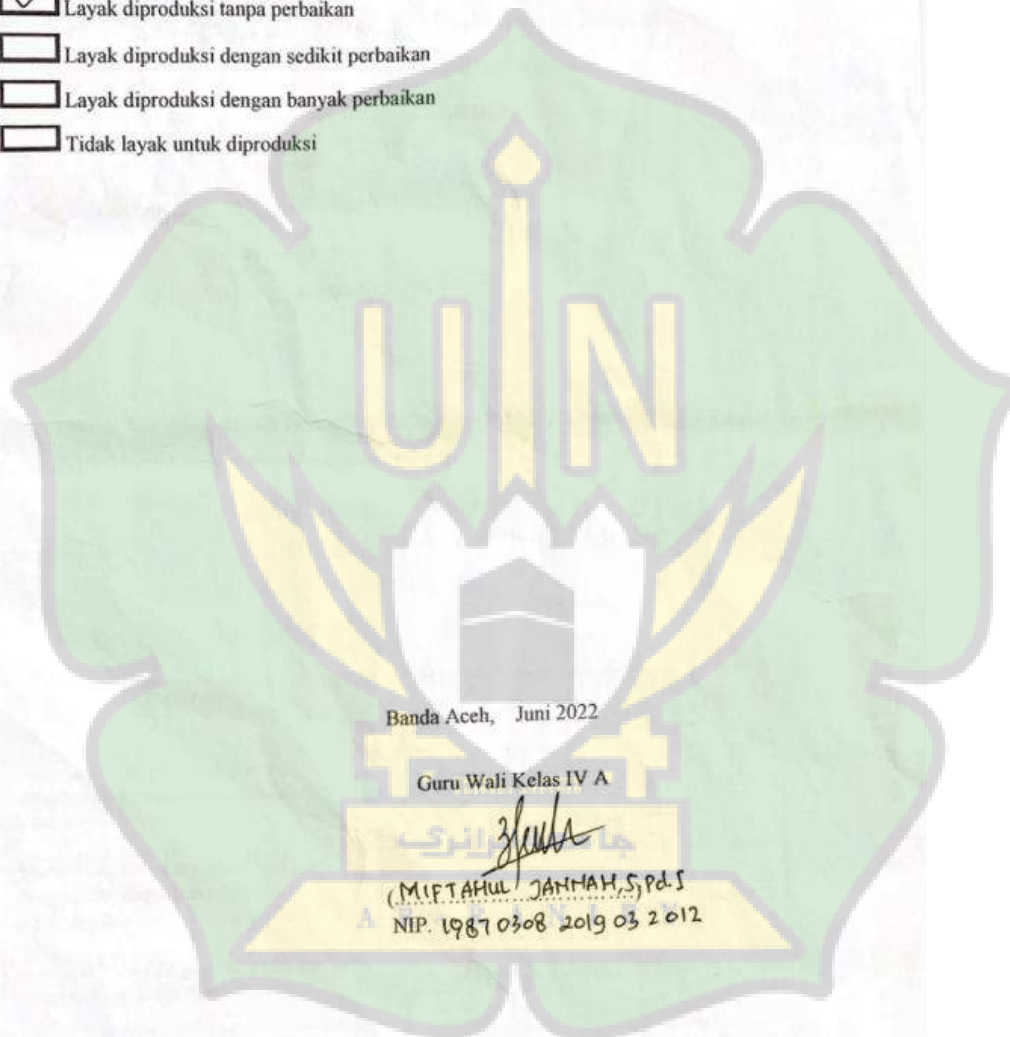
جامعة الرازي

AR RANIRY

**C. Kesimpulan**

1. Kesimpulan diberikan tanda (✓) pada kotak yang telah tersedia
2. Media *Scrapbook* Berbasis Nilai-nilai Islami dinyatakan:

- ☒ Layak diproduksi tanpa perbaikan  
☐ Layak diproduksi dengan sedikit perbaikan  
☐ Layak diproduksi dengan banyak perbaikan  
☐ Tidak layak untuk diproduksi



**LAMPIRAN 9**  
**DOKUMENTASI PENELITIAN**

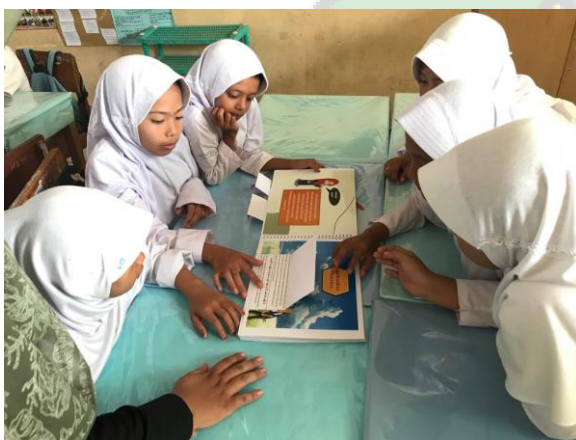


**Penyerahan surat penelitian ke MIN 25 Aceh Besar**









**Uji coba produk (*Media Svrapbook*) sekaligus pengisian angket respon guru di kelas IV MIN 25 Aceh Besar**