

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu yang amat penting, bukan bagi bangsa dan negara melainkan semua yang menginginkan kemajuan hidup kearah yang lebih baik. Bagi seseorang yang ingin maju pendidikan merupakan sarana mobilitas sosial yang tidak hanya sebagai sarana meningkatkan status sosial, tetapi juga untuk meningkatkan kesejahteraan. Dalam pandangan Warsono pendidikan merupakan proses untuk mengembangkan potensi intelektual, sosial, personal, moral, dan vokasional secara optimal.¹

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan dengan berbagai macam pengetahuan, yang sengaja kita pilih untuk membantu anak, agar berkembang jasmaninya, akalnya, dan akhlaknya, sehingga sedikit demi sedikit, sampai kepada batas kesempurnaan maksimal yang dapat diacapai, sehingga dia bahagia dalam kehidupannya sebagai individu dan dalam kehidupan masyarakatan sosial dan setiap tindakan yang keluar dari padanya, menjadi lebih sempurna, lebih tepat dan lebih baik bagi masyarakat.²

Berdasarkan paparan di atas, pendidikan adalah suatu kehidupan yang setiap manusia mempengaruhi perkembangan fisik, sosial dan moral, dimana pendidikan itu kekuatan yang sangat berpengaruh dalam diri manusia misalnya kemampuan, kepribadian dan kehidupan manusia seperti hubungan dengan sesama dan hubungan dengan tuhan. Dalam dunia pendidikan terdapat proses pembelajaran serta berbagai macam ilmu pengetahuan dengan ilmu tersebut

¹ Warsono, "Berpikir Logis Seorang Pendidik" (2018): 112.

² Abu Bakar Muhammad, "Pedoman Pendidikan Dan Pengajaran" (2019): 9.

mampu menjadikan manusia yang baik. Begitu pentingnya pendidikan bagi setiap orang maka sudah seharusnya pendidikan yang ada di Negara ini harus berjalan dan berlangsung secara maksimal. Bahkan agama Islam sendiri memberi perhatian khusus terhadap pendidikan.

Rohani peserta didik ke arah kedewasaan menuju terbentuknya kepribadian Muslim.³

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ

“Barangsiapa yang hendak menginginkan dunia, maka hendaklah ia menguasai ilmu. Barangsiapa menginginkan akhirat hendaklah ia menguasai ilmu, dan barangsiapa yang menginginkan keduanya (dunia dan akhirat) hendaklah ia menguasai ilmu” (H.R Ahmad).⁴

Proses pendidikan yang bermutu itu harus ditunjang oleh media pembelajaran yang disajikan oleh guru kepada siswa. Media pembelajaran yang bermutu yaitu media yang mampu meningkatkan motivasi pembelajaran, praktis dan mudah dipergunakan, merangsang dan menarik perhatian siswa, serta memiliki kemampuan dalam memberikan tanggapan, umpan balik termasuk mendorong siswa melakukan praktek pembelajaran dengan benar. Media pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata. Keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media pembelajaran.

Mata pelajaran fiqih adalah mata pelajaran yang membahas tentang ibadah yang menekankan pada tata cara dalam beribadah. Oleh karena itu pemahaman

³Ahmad D Marimba, *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*, (Bandung: PT Al-Ma’arif, 1974), hlm. 33.

⁴Ahmad Izzan, Saehudin, *Hadis Pendidikan Konsep Pendidikan Berbasis Hadis*, (Bandung: Humaniora, 2016), hlm. 249.

fiqih ditanamkan betul betul pada siswa usia sekolah dasar khususnya pada materi haid. Penanaman pemahaman materi haid kepada anak-anak usia sekolah dasar sangatlah diperlukan. Karena menurut ajaran Islam, umumnya wanita akan mengalami masa haid pertama kali ketika ia berusia 9 (sembilan) tahun. Bahkan saat ini, sudah banyak anak-anak usia sekolah dasar (diantaranya anak kelas 4) telah mengalami haid. Oleh karena itu, proses pemahaman secara mendalam tentang materi haid pada usia-usia sekolah dasar sangat diperlukan sebagai bentuk upaya membangun pemahaman tentang permasalahan haid. Memberikan pemahaman materi haid kepada siswa tingkat dasar perlu pembelajaran yang menarik perhatian siswa agar tidak mudah jenuh dan bosan.

Proses pembelajaran yang menarik dapat memanfaatkan perkembangan teknologi untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi haid dan dapat diterima siswa dengan baik. Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran.⁵ Pada era milineal ini siswa tidak asing dengan penggunaan teknologi. Maka perlu disikapi dengan bijak oleh pendidik, misalnya dengan melibatkan teknologi kedalam pembelajaran. Bidang teknologi sangat berpengaruh dalam bidang pendidikan. Teknologi yang diciptakan manusia untuk membantu dan mempermudah kehidupannya. Karena itu guru mempunyai

⁵ Niar Agustian and Unik Hanifah Salsabila, 'Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran', *Islamika*, 3.1 (2021), 123–33

peranan penting dalam menciptakan kelancaran proses pembelajaran melalui pengelolaan pembelajaran. Guru harus memiliki kemampuan dan keterampilan melaksanakan seperangkat cara untuk mengendalikan kelas dan tingkah laku keliru yang muncul sehingga hasil belajar siswa meningkat.⁶ Pemilihan pembelajaran yang tepat dapat mencuri perhatian siswa yaitu dengan menerapkan penggunaan *QR Code* secara optimal pada proses pembelajaran yaitu didalam bentuk bahan ajar.⁷ Pemanfaatan dari penggunaan aplikasi *QR Code* dalam proses pembelajaran sangat membantu karena dengan adanya aplikasi tersebut memudahkan para guru dalam proses pembelajaran dan siswa lebih interaktif karena materi yang di tampilkan lebih mudah dipahami dan menggunakan fasilitas teknologi. *QR Code* yang mampu menampung informasi baik berupa teks maupun gambar, video dalam bentuk satu barcode memudahkan guru menyajikan satu materi dari berbagai sumber.⁸

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada guru SDI Darussalam Dungmas diketahui bahwa proses pembelajaran dapat dikatakan monoton karena belum mengoptimalkan teknologi di era 4.0. Guru melakukan kegiatan belajar mengajar masih menggunakan alat-alat seperti papan tulis, dan kapur saat pembelajaram tatap muka, sedangkan siswa juga harus dibekali dengan wawasan berbasis teknologi. Salah satunya bertujuan untuk mempermudah siswa dalam mengakses pengetahuan.⁹ Penggunaan aplikasi *QR Code* yang diteliti dalam jurnal pembelajaran Guntur Firmansyah dan Didik hariyanto Penggunaan *QR Code* pada

⁶ Alfian Erwinsyah, 'Pengelolaan Pembelajaran Sebagai Salah Satu Teknologi Dalam Pembelajaran, *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4 (2016), 80–94.

⁷ Sofiah, 'Analisis Media Pembelajaran Qr Card Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa', *Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara*, (2020.)

⁸ Suparni." Pengaruh aplikasi qr code terhadap motivasi dan prestasi siswa mata pelajaran ipa" *jurnal DWIJAN INSPIRAB*, universitas Muhammmadiyah Purwakarta (2022) 1 51

⁹ Wawancara dengan Siti Ani Sholikhatin, 28 januari 2023 di SDI Darussalam Dungmas

dunia pendidikan Penelitian pengembangan bahan ajar ditarik kesimpulan bahwa bahan ajar berbasis *QR Code* layak dan bisa digunakan.¹⁰

Bahan ajar adalah seperangkat materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam rangka mencapai standart kompetensi dan kompetensi dasar yang telah di tentukan untuk mencapai kompetensi perlu ada pengukuran/penilaian hasil belajar memerlukan sebuah pengolahan. Bahan ajar disusun secara runtut dan sistematis serta menampilkan kompetensi yang akan dikuasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan bahan ajar memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu kompetensi secara utuh.¹¹

Menurut Widodo dan Jasmadi dalam buku menyatakan bahwa bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi dan subkompetensi dengan segala kompleksitasnya. Disini menyatakan bahwa dalam pembuatan bahan ajar memang sangat banyak membutuhkan buku – buku sebagai acuan yang dilihat dan di perluas lagi dengan gaya tersendiri yang lebih menarik tetapi tetap melihat tujuan yang diharapkan.¹²

Jenis Bahan ajar dikelompokan menjadi empat yaitu bahan ajar cetak anantara lain *handout*, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, *leaflet*, *wallchart* foto/gambar, model/maket. Bahan dengan (audio) seperti kaset, radio dan CD audio, bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti vidio CD, film dan bahan

¹⁰ Guntur Firmansyah “ *Penggunaan QR Code pada dunia pendidikan*” jurnal Penelitian pengembangan bahan ajar (2020) 7

¹¹ Nurdyansyah and Nahdliyah Mutala’liah, ‘Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar’, *Repository Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 41.20 (2015), 1–15.

¹² Ina Magdalena and others, ‘Analisis Pengembangan Bahan Ajar’, *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2.2 (2020), 170–87

ajar interaktif seperti CD interaktif, empat jenis bahan ajar tersebut akan sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran jika digunakan secara tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.¹³ Bahan ajar memiliki manfaat diantaranya adalah kegiatan belajar lebih menarik siswa, siswa menjadi kreatif dan memiliki kesempatan belajar mandiri yang diarahkan dan di bimbing oleh guru.¹⁴

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang telah disusun secara sistematis dan menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang akan digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang dibutuhkan oleh siswa SDI Darussalam Dungmas diantaranya bahan ajar yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan siswa menjadi aktif dalam pembelajaran. Bahan ajar yang dibutuhkan oleh siswa adalah bahan ajar yang berbeda dengan buku siswa yang sudah ada, artinya siswa tidak hanya membaca, mereka juga dapat melakukan sesuatu secara langsung dengan petunjuk pemakaian bahan ajar. Salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan adalah bahan ajar *Wallchart*. *Wallchart* adalah bahan ajar cetak, biasanya berupa bagan siklus/proses atau grafik yang bermakna yang menunjukkan posisi tertentu.

Wallchart yang ingin dikembangkan mempunyai beberapa kelebihan antara lain terdapat soal evaluasi yang dapat mengetahui sejauh mana kemampuan setiap peserta didik. Selain itu, dengan Penggunaan adanya alat tambahan berupa *QR Code*, membuat materi lebih mudah di akses oleh peserta didik dan juga

¹³ Adip Wahyudi, 'Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Ips', *JESS: Jurnal Education Social Science*, 2.1 (2022), 51–61.

¹⁴ uswatun khasanah, 'Pengembangan Bahan Ajar Dalam Rangka Kebangsaan Pada Masa Pergerakan Nasional Di Skripsi', *Repository Unnes*, 2016.

penggunaan Blog sebagai flatfom dalam pengembangan bahan ajar ini dikarenakan Blog mudah digunakan, cepat dalam memposting informasi, mudah berinteraksi dengan orang lain, cepat mempublikasikan karya sehingga tidak hanya untuk kepentingan komunikasi tetapi juga sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran memungkinkan semua orang bisa mengaksesnya dan juga blog ini memiliki jangka aktif .¹⁵

Pengembangan bahan ajar ini di harapkan dapat membantu pendidik dalam pembelajaran menyampaikan materi dan meningkatkan motivasi belajar siswa dan pemahaman siswa. Berdasarkan observasi (pra penelitian) yang diperoleh di SDI Darussalam Dungmas melalui guru kelas IV mata pelajaran fiqih bahwa saat pembelajaran saat guru menjelaskan materi terlihat ada beberapa peserta didik yang berbincang dengan teman yang lainnya dan menemui titik jenuh dan membosankan dibeberapa saat dijelaskan.

Dalam jurnal penelitian yang ditulis Pratiwi dan Winda pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan bahan ajar *Wallchart* untuk pembelajaran matematika pecahan pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Tulusrejo 02 Malang”, penggunaan bahan ajar *Wallchart* dengan metode yang di kembangkan terbukti dapat meningkatkan pembelajaran SKI secara signifikan, efektifitas serta membantu meningkatkan hasil belajar siswa hal ini dibuktikan bahwa hasil penelitian hasil tes angket untuk mengetahui minat belajar siswa mendapatkan

15 harizki ananda Putra, ‘PENGEMBANGAN MODUL INOVATIF BERBASIS QR CODE TECHNOLOGY PADA MATERI SISTEM EKSKRESI DI SMA NEGERI 3 PUTRA BANGSA’, Repository Ar -Raniry, 2013, 12–26.

skor sebesar 83%. Sedangkan uji angket untuk mengetahui respon guru terhadap penggunaan bahan ajar *Wallchart* di kelas mendapatkan skor sebesar 88,5% .¹⁶

Dalam jurnal penelitian yang ditulis Erlinda Novasari pada tahun 2017 “Pengembangan *Wallchart* terhadap kemampuan menulis cerpen pada siswa kelas XI SMK Swasta SRI”, bahan ajar tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa sangat antusias dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan bahwa hasil penilaian yang dilakukan oleh pengamat mengenai pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan peneliti memperoleh skor 89% dengan kategori baik.¹⁷

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berharap dapat mengkaji dan mengkaji lebih lanjut, **“Pengembangan Bahan ajar *Wallchart* berbasis *QR code* untuk Meningkatkan Pemahaman Fiqih Materi Haid Kelas IV SDI Darussalam Dungmas”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang dijabarkan, dapat dirumuskan rumusan masalah pengembangan bahan ajar *Wallchart* berbasis *QR Code* sebagai berikut :

1. Bagaimanakah proses pengembangan bahan ajar *Wallchart* berbasis *QR code* untuk meningkatkan pemahaman fiqih materi haid SDI Darussalam Dungmas ?

¹⁶ Nisa Fitri Andhini, ‘Pengembangan Bahan Ajar Wallchart Untuk Pembelajaran Matematika Pecahan Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar’, *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2017), 1689–99.

¹⁷ Erlinda Nofasari and Sri Ulina Beru Ginting, ‘Pengaruh Media Wall Chart Terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Pada Siswa Kelas Xi Smk Swasta Sri Wampu Pertumbuhantahun Pembelajaran 2019/2020’, *Jurnal Serunai Bahasa Indonesia*, 17.2 (2021), 57–72.

2. Bagaimanakah hasil pengembangan bahan ajar *Wallchart* berbasis *QR Code* untuk meningkatkan pemahaman fiqih materi haid siswa IV SDI Darussalam Dungmas?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menjelaskan pengembangan bahan ajar *Wallchart* berbasis *QR Code* mata pelajaran fiqih materi haid kelas IV SDI Darussalam Dungmas.
2. Mengetahui hasil pengembangan bahan ajar *Wallchart* berbasis *QR Code*, yang sudah dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman fiqih materi haid siswa pada mata pelajaran kelas IV SDI Darussalam Dungmas.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini, diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat akademik
 - a. Sebagai masukan bagi lembaga agar siswa lebih mudah dalam memahami materi fiqih serta antusias dalam mengikuti pembelajaran.
 - b. Sebagai bahan pertimbangan bagi akademisi dalam mengembangkan bahan ajar pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran fiqih dan hasil penelitian ini akan diunggah pada jurnal umum (OJS).

- c. Sebagai sarana untuk memotivasi guru dalam memperkaya pengetahuan, keterampilan dan kreativitas dengan memanfaatkan bahan ajar pembelajaran ketika menyampaikan materi fiqih.
2. Manfaat teoritis
 - a. Menambah wawasan keilmuan dan memberikan pengalaman bagi peneliti dalam mengembangkan bahan ajar *wallchart* berbasis *QR Code* untuk meningkatkan pemahaman Fiqih materi haid.
 - b. Sebagai wadah untuk mengembangkan diri serta meningkatkan kompetensi dan kepekaan terhadap masalah yang terjadi dalam pembelajaran.
 3. Manfaat praktis
 - a. Memberikan sumbangsih terhadap dunia pendidikan di Indonesia.
 - b. Sebagai persyaratan karya tulis ilmiah untuk memenuhi program sarjana strata satu (S1) di Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro.

E. Komponen dan Spesifikasi Produk yang akan Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dihasilkan pada pengembangan bahan ajar *Wallchart* diantaranya sebagai berikut:

1. *Wallchart* adalah bahan ajar yang berupa gambar, denah, bagan, atau skema yang di gantung di dinding kelas.
2. Bahan ajar *Wallchart* dikhususkan untuk materi haid di kelas IV untuk meningkatkan pemahaman fiqih siswa di materi tersebut.

3. *Wallchart* dibuat pada dasar papan kayu triplek dengan ukuran 90 x 60 cm. agar dapat digantung, *Wallchart* membutuhkan gantungan besi.
4. *QR Code* adalah suatu gambar yang tersusun dari modul hitam pada latar belakang putih dengan pola persegi yang rumit serta saling bersatu.
5. Sesuai dengan namanya, *QR Code* memungkinkan pemindaian tingkat tinggi. Setelah dilakukan pemindaian tersebut maka akan muncul informasi yang dimuat didalamnya.
6. Bahan ajar *Wallchart* berbasis *QR Code* adalah penggabungan dua jenis bahan ajar berupa *Wallchart* yang dikombinasikan dengan *QR Code* yang berisi buku (pdf) untuk dimanfaatkan sebagai materi pendukung bahan ajar.
7. Materi pendukung pada *QR Code* yang pertama berisi a) kompetensi Dasar dan kompetensi inti b) petunjuk penggunaan c) materi pendukung berupa buku.
8. Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi yang digunakan adalah kompetensi yang digunakan adalah materi haid.
9. Bahan ajar *Wallchart* ditampilkan dengan ukuran 90 cm x 60 cm sehingga seluruh siswa dalam ruangan dapat melihat dengan jelas.
10. Pembuatan desain bahan ajar *Wallchart* di pertimbangkan dari segi ukuran yang dipilih, ukuran bahan ajar 90 cm x 60 cm. Bagian sisi kanan, kiri, atas dan bawah terdapat sisa agar bahan ajar tidak terlalu penuh.

11. Bahan ajar *Wallchart* dapat digunakan untuk jangka waktu yang lama karena terbuat dari bahan yang tidak mudah rusak.
12. Penggunaan bahan ajar *Wallchart* dapat digantungkan didepan kelas dengan cara digantung pada dinding atau papan tulis.
13. Bahan ajar *Wallchart* berbasis *QR Code* dapat meningkatkan semangat belajar siswa siswa dan dapat memahami siswa dilengkapi materi pendukung dengan memasukan scan *barcode* di dalam bahan ajar.
14. Kurikulum yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan bahan ajar *Wallchart* adalah kurikulum 2013.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

Pada penelitian ini untuk menghindari permasalahan yang luas maka perlu adanya pembatas masalah, unatuk memudahkan dalam objek penelitian. Adapun batasan masalah daam pengembangan ini adalah :

1. Bahan ajar pada penelitian ini adalah bahan ajar untuk memahami materi haid pelajaran fqih dikelas IV SDI Darussalam Dungmas.
2. Subjek penelitian siswa kelas IV SDI Darussalam Dungmas.
3. Bahan ajar *Wallchart* merupakan bahan ajar berupa bagan dinding yang memuat materi pelajaran, bahan ajar tersebut dapat digunakan sebagai alat bantu proses pembelajaran.
4. Uji coba produk dilakukan di SDI Drusaalam Dungmas

Adapun KI dan KD sebagai berikut :

Kompetensi Inti (KI)

3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah dan tempat bermain.

Kompetensi Dasar (KD)

- 3.2 Menganalisis tanda-tanda baligh dan konsekwensinya dalam pelaksanaan ibadah dalam teks lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi.

G. Definisi Operasional

Istilah –istilah pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses pengembangan suatu produk yang didapat dari sebuah hasil identifikasi suatu permasalahan. Adapun produk yang dikembangkan ialah bahan ajar *Wallchart*.

2. Bahan ajar

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau tenaga pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar

3. Bahan ajar *Wallchart*

Wallchart adalah bahan cetak, biasanya berupa bagan siklus/atau proses atau grafik yang bermakna menunjukkan posisi tertentu.

4. Materi Haid

Haid adalah salah satu materi yang perlu dikuasai oleh siswa khususnya perempuan yang baru menginjak masa baligh dengan tujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam.

H. Orisinalitas Penelitian

Penelitian pengembangan bahan ajar ini diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran dan pemahaman siswa mengenai materi haid materi tanda-tanda baligh. Setelah dilakukan telaah beberapa penelitian, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan tema yang akan diteliti, antara lain:

Tabel 1.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No	Nama peneliti judul, tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas penelitian	Hasil temuan terdahulu
1	Lu'luatun Sa'diyah, Pengembangan media <i>Wallchart</i> untuk meningkatkan keterampilan menulis paragraf siswa kelas III(2017)	Menggunakan bahan ajar <i>Wallchart</i>	1.Tempat penelitian dilakukan pada siswa di SDN tunjung rejo 01 2.Mata pelajaran Tematik	1.Pemahaman bahan ajar <i>Wallchart</i>	Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa bahan ajar <i>Wallchart</i> layak digunakan sebagai bahan ajar setelah melewati uji validasi tim ahli materi, tim ahli media, dan praktisi, serta melewati uji coba produk
2.	M. Khoirul umam Penggunaan bahan ajar <i>Wallchart</i> dalam mengembangkan kreatifitas belajar	Bahan ajar menggunakan <i>Wallchart</i> dan objekny	Penelitian kualitatif	Pemahaman bahan ajar <i>Wallchart</i>	menunjukkan adanya pengaruh penggunaan bahan a aja <i>Wallchart</i> terhadap hasil

	siswa pada mata pelajaran fiqih di MA Matholiul huda puncak wangi pati (2018)	a siswa, materi fiqih			belajar ski tentang Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil bahwa penggunaan sumber belajar <i>Wallchart</i> sudah terbukti meningkatkan kreatifitas belajar siswa
3	Vebriyanti rika,ect pengembangan bahan ajar <i>leaflet</i> berbasis <i>qr code</i> untuk materi organ peredaran darah dan fungsinya pada hewan dan manusia siswa kelas V sekolah dasar (2021)	Bahan ajar menggunakan berbasis <i>QR Code</i> dan penelitiannya R&D	objeknya murid kelas V SD	Pemahaman bahan ajar <i>wallchart</i> di mata pelajaran fikih kelas V	Hasil penelitian ini berupa pengembangan bahan ajar <i>wallchart</i> yang valid dan praktis. Hasil validasi oleh validator media diperoleh rata-rata 4,67 dengan persentase tingkat kevalidan media tersebut 95,38% dalam kategori sangat baik.

I. Sistematika Pengembangan

Penulisan sistematika ini bertujuan untuk mempermudah peneliti memahami jalan pikiran penulis dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Adapun bagian-bagian dalam skripsi ini antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini memaparkan: Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Komponen dan Spesifikasi Produk Yang Akan

Dikembangkan, Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan, Definisi Operasional, Orisinalitas Penelitian dan Sistematika Pengembangan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini memaparkan dari: Pengembangan bahan ajar, *QR Code*, Mata Pelajaran Fiqih, Materi Haid, dan Kerangka Berfikir.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini memaparkan Desain Penelitian dan pengembangan, Model Penelitian dan Pengembangan, Prosedur Penelitian dan Pengembangan, Uji Coba Produk, Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Pengembangan dan Teknik analisis Data.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang Hasil penelitian Pengembangan bahan ajar *Wallchart* berbasis *QR Code* untuk meningkatkan pemahaman fiqih materi haid di SDI Darussalam Dungmas.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini menjelaskan tentang Kesimpulan dan saran.



UNUGIRI