

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Istilah media secara linguistik merujuk pada sesuatu yang berada di tengah, berperan sebagai perantara, dan berfungsi sebagai pengantar.¹ Sedangkan pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai semua perangkat lunak (*software*) maupun perangkat keras (*hardware*) yang berfungsi sebagai peralatan yang digunakan untuk menyalurkan pesan-pesan pembelajaran dari pengirim kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik yang berakibat pada terjadinya efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.² Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sarana untuk menyalurkan atau menyampaikan sebuah pesan atau informasi intruksional yang selaras dengan maksud atau tujuan pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan, dan kompetensi.³

Media juga dimaknai sebagai suatu bagian integral dari proses pendidikan di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung. Beberapa penemuan penelitian menunjukkan dampak positif media yang digunakan

¹ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2000), 3.

² Muhammad Yaumi, "Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya Bagi Anak Millennial," (Makalah Pada Seminar Nasional Tentang Pemanfaatan Media Bagi Anak Milenial Kerja Sama antara Pasca Sarjana Universitas Muhammadiyah Pare-Pare dengan Pascasarjana UIN Alaudin Makassar, 14-15 Juni 2017), 7.

³ Muhammad Hasan, dkk., *Media Pembelajaran*, (Klaten: CV. Tahta Media Group, 2021), 4.

sebagai bagian integral dari pembelajaran di kelas. Dampak penggunaan media sebagai bahan ajar dalam pembelajaran yaitu (1) penyampaian pembelajaran menjadi lebih standar; (2) proses pembelajaran bisa lebih menarik; (3) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif; (4) lamanya waktu yang dibutuhkan untuk belajar bisa dipersingkat; (5) kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan; (6) proses pembelajaran dapat diberikan kapanpun diinginkan atau dibutuhkan; (7) menimbulkan sikap positif peserta didik terhadap apa yang dipelajari; dan (8) peran pendidik bisa berubah ke arah yang lebih positif.⁴

Penggunaan media pembelajaran yang tepat tentu dapat meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak cepat merasa jenuh dan bosan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat menjadikan peserta didik merasa senang dan lebih tertarik terhadap suatu pembelajaran yang dapat mengoptimalkan kualitas dan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran yang tepat akan menghasilkan output yang memuaskan. Perubahan yang dimaksud meliputi perubahan dari berbagai aspek tingkah laku yaitu perubahan dari aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan peserta didik. Motivasi belajar peserta didik yang tinggi tentu dapat memperoleh wawasan dan pengetahuan serta hasil belajar yang baik pula.

Ada banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran berupa miniatur tiga dimensi. Menurut KBBI, miniatur diartikan sebagai tiruan

⁴ Muhamad Hasan, dkk., (2020). The Development of Pocketbook Learning Media based on Mind Mapping in Introductory Economics Course. *Universal Journal of Educational Research*, 8 (12B), 8274-8281.

sesuatu dalam skala yang diperkecil. Media miniatur merupakan media visualisasi yang berfungsi untuk memudahkan penjelasan tentang suatu objek dengan mempresentasikan tiruannya sesuai dengan objek aslinya.⁵ Sedangkan pengertian miniatur menurut Ryandra Ashar adalah suatu jenis media yang dapat diamati dari berbagai sudut pandang dan memiliki ukuran dalam tiga dimensi yaitu panjang, lebar, tinggi, atau tebal.⁶ Sedangkan 3D adalah singkatan dari tiga dimensi merupakan suatu objek yang dipresentasikan dengan ukuran panjang, lebar, dan tinggi. Miniatur 3D adalah hasil dari penyederhanaan suatu realitas seperti tempat, bangunan, makanan, dan objek lainnya yang dapat dilihat dari segala arah.⁷ Dari beberapa pengertian yang telah disebutkan dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran miniatur 3D adalah alat bantu bagi pendidik dalam proses belajar mengajar yang dianggap dapat mempermudah pemahaman peserta didik dalam suatu pembelajaran. Miniatur 3D memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi yang berupa tiruan dari objek nyata yang terlalu besar, kecil, jauh, atau tidak berada dalam jangkauan peserta didik.

Inovasi pembelajaran dalam pendidikan sangat penting untuk dilakukan. Inovasi tersebut dapat berupa pengembangan media dan metode pembelajaran. Ketika media pembelajaran tidak dikembangkan, proses

⁵ Annisa Umairoh Brutu, & Beta Rapita Silalahi, "Pengembangan Media Turbaya (Miniatur Budaya) Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahny Keragaman di Negeriku Kelas IV SD," *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 9 (2023), 1404, diakses 3 Februari 2024.

⁶ Efinda Sari, Sumarno Sumarno, and Anggun Dwi Setya Putri, "Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pembelajaran Tematik," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 2 (June 18, 2019): 150, <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17761>.

⁷ Siti Holipah, Astri Sutisnawati, dan Lutfi Hamdani Maula, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Media Miniatur Di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 9, no. 3 (August 1, 2023), <https://doi.org/10.58258/jime.v9i3.5381>.

pembelajaran cenderung menjadi monoton dan membosankan. Namun, berdasarkan fakta dilapangan ternyata tidak sedikit para pendidik terutama pendidik mata pelajaran Fikih yang kurang memahami pentingnya penggunaan media pembelajaran. Banyak dari pendidik yang masih mengandalkan modul dan papan tulis sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, diperlukan media pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar, sehingga pendidik tidak lagi kesulitan dalam menjelaskan materi serta dapat memudahkan peserta didik untuk memahami penjelasan yang diberikan oleh pendidik.

Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, guru Fikih di MTs Tarbiyatul Islam Soko Tuban pada saat pembelajaran masih sangat terbatas dalam hal penggunaan media pembelajaran, sebab hanya mengandalkan modul ajar atau LKS saja dan cenderung menggunakan metode konvensional seperti metode ceramah, dan kurang terampil dalam menggunakan media pembelajaran sehingga tidak sedikit peserta didik yang jenuh dan kurang antusias pada saat proses pembelajaran di kelas. Hal itu pula yang dapat mempengaruhi hasil belajar tidak dapat dicapai secara maksimal.⁸

Hasil wawancara dengan Djayyin selaku guru Fikih di MTs Tarbiyatul Islam Soko Tuban yang menuturkan bahwa kegiatan pembelajaran Fikih masih didominasi dengan metode konvensional. Dalam pembelajaran Fikih materi Haji dan Umrah juga belum pernah menggunakan media pembelajaran lain

⁸ Observasi, di MTs Tarbiyatul Islam Soko Tuban, 30 Januari 2024.

selain metode ceramah, modul dan papan tulis.⁹ Melihat fenomena tersebut, tentunya penggunaan metode konvensional dan media pembelajaran yang kurang variatif akan membuat peserta didik tidak memiliki semangat untuk belajar. Padahal, pada materi Haji dan Umrah termasuk materi pembelajaran yang tidak bisa hanya dibayangkan saja, namun membutuhkan media nyata yang dapat menunjukkan setiap detail unsurnya. Pembelajaran dengan metode konvensional dirasa kurang sesuai untuk mata pelajaran Fiqih materi Haji dan Umrah, karena banyak objek materi yang sulit diamati secara langsung atau tidak berada di lingkungan serta jangkauan peserta didik. Modul yang menjadi pedoman peserta didik dalam pembelajaran juga belum cukup memadai sebagai sumber referensi karena hanya berupa gambar atau ilustrasi saja. Minimnya penggunaan media pembelajaran dan kurangnya inovasi membuat proses pembelajaran menjadi sangat terbatas dan kurang maksimal.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menarik. salah satu media yang dapat digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis miniatur tiga dimensi atau 3D. Penggunaan miniatur 3D akan lebih menarik minat peserta didik. Alasannya karena penggunaan media 3D memiliki sudut pandang yang lebih luas daripada objek 2D yang hanya memiliki satu sudut pandang saja. Selain itu, penggunaan media 3D dinilai lebih interaktif dan

⁹ Wawancara dengan Ach. Djayyin, S.Pd.I. tanggal 25 Maret 2024 di Kantor MTs Tarbiyatul Islam Soko Tuban.

imajinatif karena objek-objek akan sesuai sebagaimana bentuk aslinya.¹⁰ Serta penerapan pembelajaran menggunakan media berbasis miniatur 3D akan memberikan gambaran yang lebih kuat karena melibatkan seluruh indera peserta didik. Terdapat keunggulan-keunggulan menggunakan media pembelajaran berbasis miniatur 3D yaitu, proses pembelajaran dapat difokuskan pada bagian-bagian yang dianggap penting saja. Selain itu, penggunaan miniatur 3D dalam pembelajaran dapat mempertunjukkan struktur dalam suatu objek, serta memberikan peserta didik pengalaman yang konkret atau nyata.¹¹

Jika dilihat dari pelaksanaan pembelajaran Fikih materi Haji dan Umrah di MTs Tarbiyatul Islam Soko Tuban, dapat diketahui bahwa sebagian besar peserta didik merasa kesulitan dalam menangkap dan memahami materi Haji dan Umrah. Dalam penelitian ini, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran berupa miniatur 3D pada mata pelajaran Fikih materi Haji dan Umrah. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa miniatur 3D yang di dalamnya berwujud miniatur seperti Ka'bah, Hajar Aswad, dan objek lain yang digunakan untuk menjelaskan situasi bangunan yang berada di sekitar Ka'bah, seperti makam Nabi Ibrahim, Hajar Ismail, dan lain sebagainya.

Hasil dari sebuah penelitian yang dilakukan oleh Aris Setyawan dan Wantini dengan judul “Pengembangan Media 3D Praktik Simulasi Haji Untuk

¹⁰ Laelis Nur Sholichah, “Pengembangan Media Miniatur Tata Surya 3D Materi Mendeskripsikan Sistem Tata Surya dan Posisi Penyusun Tata Surya Kelas VI SDN Karanggayam 02,” *Simki-Pedagogia* 1 (2017): 2, diakses 29 Januari 2024.

¹¹ Meuthia Damayanti Kusuma Devi, “Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Peta Budaya Untuk Pembelajaran Tematik Kelas IV,” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 8 No. 4 (2019): 404, diakses 16 Juni 2024.

Meningkatkan *Spiritual Intelligence*” menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran pada materi tata cara ibadah haji pada peserta didik kelas XI SMK Muhammadiyah Yogyakarta dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pelaksanaan ibadah haji yang benar, serta menjadi salah satu solusi untuk mengurangi permasalahan-permasalahan dalam ibadah haji.¹²

Penelitian lain yang dilakukan oleh Hamriana Nur, dkk., yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Materi Pembelajaran Tata Cara Pelaksanaan Ibadah Haji” menunjukkan bahwa penggunaan media miniatur model diorama secara signifikan dapat meningkatkan validitas dan praktikalitas media pembelajaran dimata pendidik dan peserta didik, sebab penggunaan diorama dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman materi secara lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik.¹³

Dari penelitian-penelitian tersebut, kebaruan dari penelitian ini terutama berkontribusi pada literatur pendidikan agama dengan mengeksplorasi efektivitas media pembelajaran yang sering kali kurang diperhatikan dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan wawasan baru tentang penerapan alat bantu visual dalam meningkatkan pengalaman belajar mengenai praktik kegamaan berupa pengembangan media

¹² Aris Setyawan dan Wantini, “Pengembangan Media 3D Praktik Simulasi Haji Untuk Meningkatkan *Spiritual Intelligence*”, (Seminar Nasional Al-Islam dan Kemuhammadiyah, Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018), 148- 154.

¹³ Hamriana Nur, dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Mata Pelajaran Tata Cara Pelaksanaan Ibadah Haji,” *REFLEKSI: Jurnal Pendidikan* Vol. 12 No. 4 (2024), diakses 19 Juni 2024, <https://p3i.my.id/index.php/refleksi>.

pembelajaran dengan model miniatur tiga dimensi pada materi Haji dan Umrah kelas VIII.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran miniatur 3D untuk mata pelajaran Fiqih kelas VIII pada materi Haji dan Umroh merupakan salah satu cara dalam menggantikan media pembelajaran nyata kepada peserta didik pada saat proses pembelajaran. Peneliti memilih media pembelajaran miniatur 3D ini karena dapat mengaktifkan peserta didik dan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, alat atau media yang dibuat dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik akan memperoleh pengalaman nyata dalam belajar, serta dapat menjadikan peserta didik mampu memiliki ingatan yang kuat dalam memahami materi yang diajarkan. Miniatur 3D pada mata Pelajaran Fiqih materi Haji dan Umrah ini mengedepankan aspek fleksibilitas, kesamaan fungsi dengan objek yang sebenarnya, serta kejelasan setiap komponen di dalamnya.¹⁴ Sehingga peserta didik dapat mengetahui setiap komponen pelaksanaan Haji dan Umrah seperti *ihram*, *mabit* di Mina, *wukuf* di Arafah, *mabit* di Muzdalifah, melontar *jumroh*, dan lain-lain.

Berdasarkan pengamatan dan literatur yang telah didapatkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Miniatur 3D Pada Mapel Fiqih Materi Haji dan Umrah Di Kelas VIII MTs Tarbiyatul Islam Soko Tuban.”

¹⁴ Eltra Jalu Wismaya, “Pengembangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi (Miniatur Kincir Air Pembangkit Listrik) Untuk Materi Kelas IV Tema 2 Selalu Berhemat Energi,” (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2018), 4.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Miniatur 3D Sebagai Bahan Ajar Mapel Fikih Materi Haji dan Umrah di Kelas VIII MTs Tarbiyatul Islam Soko Tuban?
2. Bagaimana Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Miniatur 3D Mapel Fikih Materi Haji dan Umrah di Kelas VIII MTs Tarbiyatul Islam Soko Tuban?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan dalam beberapa tujuan dalam penelitian sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan produk berupa Media Pembelajaran Berbasis Miniatur 3D Sebagai Bahan Ajar Mapel Fikih Materi Haji dan Umrah di Kelas VIII MTs Tarbiyatul Islam Soko Tuban.
2. Untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Miniatur 3D Mapel Fikih Materi Haji dan Umrah di Kelas VIII MTs Tarbiyatul Islam Soko Tuban.

D. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan di atas, hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran Fikih materi Haji dan Umrah menjadi pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Fikih, serta dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian dengan pengembangan media pembelajaran berupa miniatur 3D.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga

Dengan penelitian ini dapat menambah fasilitas bahan ajar berupa Miniatur 3D materi Haji dan Umrah sebagai media pelengkap untuk mapel Fikih di MTs Tarbiyatul Islam Soko Tuban.

b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi pendidik dalam meningkatkan kreatifitas mengajar dan menarik bagi peserta didik.

c. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pengalaman nyata dalam belajar, serta dapat menjadikan peserta didik mampu memiliki ingatan yang kuat dalam memahami materi Haji dan Umrah.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini memberikan pengalaman dan meningkatkan pengetahuan yang berkaitan dengan media pembelajaran sehingga menghasilkan pembelajaran yang variatif dan menyenangkan.

e. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini semoga dapat menjadi acuan dan penyemangat minat pembaca dan pihak-pihak lain yang akan melakukan penelitian lebih lanjut terkait media pembelajaran berbasis Miniatur 3D.

E. Komponen Dan Spesifikasi Produk

Komponen dan spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini meliputi hal-hal sebagai berikut.

1. Media yang dihasilkan berupa media visual 3D.
2. Miniatur 3D diperuntukkan bagi peserta didik kelas VIII pada mapel Fikih materi Haji dan Umrah.
3. Miniatur 3D yang dikembangkan memiliki ukuran Panjang dan Lebar 120cm x 70cm dengan sisi luarnya berbentuk seperti koper yang dirancang semenarik mungkin.
4. Miniatur 3D berisi gambaran pelaksanaan haji dan umrah, mulai dari ihram sampai dengan tahalul.
5. Isi atau komponen-komponen yang dimuat pada miniatur 3D ini meliputi miniatur Ka'bah, Hajar Aswad, Hijr Ismail, orang, serta miniatur pendukung lainnya.

6. Bahan-bahan yang digunakan meliputi PVC *Foam Board*, triplek melamin putih *glossy*, kertas karton, kertas stiker, cat, dan bahan pendukung lainnya.

F. Ruang Lingkup Dan Keterbatasan Pengembangan

1. Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup yang menjadi fokus pada penelitian pengembangan ini meliputi hal-hal sebagai berikut.

- a. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII MTs Tarbiyatul Islam Soko Tuban.
- b. Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis miniatur 3D dan berpedoman pada mata pelajaran Fikih.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan yang dilakukan memiliki beberapa keterbatasan, antara lain sebagai berikut.

- a. Materi yang dikembangkan terbatas pada materi pelaksanaan ibadah Haji dan Umrah dengan tata cara pelaksanaan Haji Tamattu.
- b. Uji coba pemakaian media miniatur 3D dilakukan secara terbatas pada 26 peserta didik kelas VIII – A.

G. Definisi Operasional

Pada bagian ini, bertujuan untuk memberikan penjelasan yang jelas mengenai judul penelitian agar mudah dipahami. Oleh karena itu, perlu menyajikan istilah-istilah dalam judul dengan rincian penjelasan yang lengkap, antara lain sebagai berikut.

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Efektivitas proses belajar mengajar sangat tergantung pada penggunaan media pembelajarannya, karena peserta didik secara langsung akan mendapatkan manfaat dari dinamikanya.

2. Miniatur Tiga Dimensi (3D)

Miniatur tiga dimensi adalah suatu benda dengan skala yang lebih kecil yang menggambarkan fisik suatu benda tanpa harus melihat bendanya secara langsung. Detail yang ada pada miniatur mencakup elemen-elemen seperti bentuk, ukuran, material, warna, tekstur yang terdapat pada objek sebenarnya.

3. Haji dan Umrah

Ibadah Haji dan Umrah merupakan kewajiban bagi umat Islam yang telah memenuhi syarat, agar dilaksanakan sekali dalam seumur hidupnya. Haji berasal dari akar kata *hajja* yang berarti menyengaja berziarah. Haji secara istilah adalah menyengaja berkunjung ke tempat tertentu, pada waktu tertentu, dengan aktivitas tertentu. Sedangkan Umrah dimaknai dengan menyengaja pergi ke Baitullah (Ka'bah) dengan tujuan menunaikan ibadah, yaitu berthawaf, sa'i, dan tahalul.

H. Orisinalitas Penelitian

Pada bagian ini peneliti mencantumkan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang hendak dilakukan, antara lain sebagai berikut.

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1.	Azizzah Budi Rahayu & Wahyudi, Pengembangan Media Konvensional Miniatur Pada Pembelajaran IPS Materi Keragaman Budaya di Provinsi Jawa Timur Kelas IV SD Islam Al Badar (2022)	Penggunaan media pembelajaran berbasis Miniatur 3D	Diterapkan pada pembelajaran IPS materi Keragaman Budaya di Provinsi Jawa Timur	Media pembelajaran Miniatur 3D dikembangkan dengan sangat baik, praktis, dan dapat menarik perhatian peserta didik pada saat proses pembelajaran
2.	Lutfi Maulidya, Rikke Kurniawati, Pengembangan Media Pembelajaran TURBAYA (Miniatur Budaya) Rumah Adat Tematik Tema 7 Indahnya Keragaman Kelas VI di Sekolah Dasar (2022)	Penggunaan media pembelajaran berbasis Miniatur 3D, Menggunakan metode penelitian R&D model 4D	Diterapkan pada materi Tematik Tema 7 Indahnya Keragaman Kelas VI	Pengembangan miniatur budaya rumah adat sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran
3.	Novalia Nidya Permata, Wahid Ibnu Zaman, dan Susi Damayanti, Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Materi Energi Alternatif Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (2022)	Penggunaan media pembelajaran berbasis Miniatur 3D	Diterapkan pada materi Energi Alternatif Untuk Siswa Kelas IV, Menggunakan model penelitian ADDIE	Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Materi Energi Alternatif dinilai sangat praktis untuk ketuntasan belajar peserta didik setelah menggunakan media miniatur yang telah dikembangkan.
4.	Hamriana Nur, dkk., Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Materi Pembelajaran Tata Cara	Penggunaan media pembelajaran berbasis Miniatur 3D	Menggunakan model penelitian ADDIE	Penggunaan media diorama secara signifikan dapat meningkatkan validitas dan

No	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
	Pelaksanaan Ibadah Haji (2024)	(model diorama), diterapkan pada materi pelaksanaan ibadah haji		praktikalitas media pembelajaran dimata pendidik dan peserta didik, sebab penggunaan diorama dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman materi secara lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan ini mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, komponen dan spesifikasi produk yang diharapkan, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional, orisinalitas penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN TEORI

Bagian kajian teori berisi tentang pemaparan beberapa kajian teori yang terdiri dari materi pengembangan media miniatur, yang meliputi pengertian, macam-macam, dan manfaat media pembelajaran. Pada bagian ini juga menjelaskan tentang pengertian miniatur 3D beserta macam-macam dan manfaatnya. Serta menjelaskan tentang mata pelajaran Fikih materi Haji dan Umrah yang meliputi pengertian sampai dengan tata cara pelaksanaannya.

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Bagian ini berisi penjelasan tentang metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan media pembelajaran. Pada bagian ini mencakup model, prosedur penelitian dan pengembangan, teknik dan instrumen pengumpulan data, data dan sumber data, uji coba produk, serta teknik analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini berisi pemaparan data hasil dari pengembangan, penyajian data dan temuan penelitian dan pembahasan.

BAB V PENUTUP

Bagian ini merupakan bagian akhir dari skripsi, yang meliputi kesimpulan dari hasil pengembangan media pembelajaran dan saran yang berupa pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut.

Daftar pustaka berisi referensi atau rujukan-rujukan yang digunakan peneliti dalam membuat laporan penelitian. Bagian ini berisi nama pengarang, judul buku/ artikel/ jurnal dan lain-lain, kota terbit, penerbit, dan tahun terbitnya. Hal ini dimaksudkan agar lebih mudah dalam pengecekan karya tulis tersebut. Selain itu, terdapat lampiran penelitian yang memuat perangkat pembelajaran, instrument validasi yang digunakan, serta media ajar yang dikembangkan (jika diperlukan).