

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembangunan manusia Indonesia seutuhnya. Oleh karenanya pendidikan sangat perlu untuk dikembangkan dari berbagai ilmu pengetahuan, karena pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan kecerdasan suatu bangsa. Pendidikan merupakan bagian penting dari proses pembangunan nasional yang ikut meningkatkan pertumbuhan ekonomi suatu negara. Pendidikan juga merupakan investasi dalam pengembangan sumber daya manusia dimana peningkatan kecakapan dan kemampuan diyakini sebagai faktor pendukung upaya manusia dalam mengarungi kehidupan.

Mutu pendidikan perlu diperhatikan untuk mencapai tujuan pendidikan, sedangkan mutu sendiri dapat dilihat dari keberhasilan yang diraih oleh seorang siswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hal penting dalam proses pembelajaran adalah kegiatan menanamkan makna belajar bagi pelajar agar hasil belajar bermanfaat untuk kehidupannya pada masa sekarang dan masa yang akan datang. Salah satu faktor yang menentukan adalah bagaimana proses belajar dan mengajar dapat berjalan sebagaimana yang diharapkan. Pembelajaran yang bermakna merupakan proses belajar mengajar yang diharapkan bagi siswa dimana siswa dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran serta menemukan langsung

pengetahuan tersebut, sebagaimana yang telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.<sup>1</sup>

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, seorang guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Menurut Suyitno, pelaksanaan kegiatan mengajar tidak hanya kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru ke murid namun juga kegiatan membangun sendiri pengetahuannya siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Guru ikut aktif dalam membentuk pengetahuan, mencipta makna, mencari kejelasan, bersikap kritis, dan memberikan penilaian-penilaian terhadap berbagai hal kepada siswa. Mengajar dalam hal ini ialah membantu siswa untuk berpikir secara kritis, sistematis, dan logis dengan membiarkan mereka berpikir sendiri.<sup>2</sup>

Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukannya faktor utama yang mendukung keberhasilan proses belajar mengajar adalah cara guru menyampaikan materi pembelajaran yakni dengan semenarik mungkin agar peserta didik tidak merasa bosan dan selalu bersemangat untuk terus mengikuti alur pembahasan materi yang disampaikan oleh guru. Guna meningkatkan semangat belajar siswa salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Adanya keterbatasan guru dalam membuat media pembelajaran dapat mempengaruhi proses pembelajaran yang kurang efektif sehingga dapat berpengaruh besar terhadap hasil belajar peserta didik. Untuk itu guru selalu dituntut untuk kreatif dalam

---

<sup>1</sup> Arnett, 'Undang-Undang No 2 Tahun 1989 Tentang Sistem Pendidikan Nasional', 1989.

<sup>2</sup> Faiz, A. dan P. *Peran Filsafat Progresivisme Dalam Mengembangkan Kemampuan Calon Guru Di Abad-21*. Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan 2021,hal 9

membuat media pembelajaran yang menarik dan inovatif serta terampil dalam penggunaan media.

Media pembelajaran merupakan alat pendukung kegiatan pembelajaran agar berjalan dengan efektif. Ada banyak ragam atau jenis dan bentuk dari media, dari yang paling sederhana sampai dengan yang berteknologi canggih.<sup>3</sup> Media juga sebagai penyalur informasi belajar maupun penyalur pesan di mana aktivitas pembelajaran di dalam sekolah biasanya menggunakan media sebagai pembawa informasi berisi pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan anak.<sup>4</sup> Anak usia Sekolah Dasar cenderung belajar dengan cara mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupannya, oleh karenanya materi yang disampaikan harus sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak. Seperti penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kehidupan anak (konkret), mengundang

Rasa keingintahuan anak dalam melakukan proses pembelajaran.<sup>5</sup> Media sebagai bentuk perantara yang digunakan manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan suatu informasi, gagasan maupun pendapat sehingga informasi tersebut akan dapat sampai kepada penerima pesan yang dituju.<sup>6</sup> Media untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran maka diperlukan media yang tepat untuk proses pembelajaran

---

<sup>3</sup> Mahnun.Nunu, 'Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran)', *Creative Education*, 11.03 (2020), 262–74 <<https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>>.

<sup>4</sup> Rusman, D. *Model Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. (Jakarta: Rajawali Pers PT RajaGrafindo Persada. 2011) h. 123

<sup>5</sup> Nurhayati, E. (2018). *Memahami Tumbuh Kembang Anak Usia Dini Perspektif Psikologi Perkembangan*. *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, 4, (2).

<sup>6</sup> Arsyad, A. *Media Pembelajaran edisi revisi*. ( Jakarta: Rajagrafindo Persada: 2016)

agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang diinginkan secara optimal.<sup>7</sup> Dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan semangat belajar siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa tidak cepat rasa bosan dan dapat dengan mudah memahami materi yang dijelaskan. Hal ini juga yang menjadi tantangan bagi para guru agar termotivasi untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa agar hambatan hambatan dalam proses pembelajaran dapat diminimalisir, seperti halnya permasalahan yang ditemukan oleh peneliti dalam studi pendahuluan yang dilakukan di SDIT Hudzaifah Ibnu Yaman

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan di MI Wasilatul Huda Ngasem oleh kepala madrasah yaitu bapak Afifurrohman, S.HI, beliau mengungkapkan bahwa “Di MI Wasilatul Huda ini gurunya sepuh-sepuh mbak, jadi memang belum ada yang menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran berlangsung”.<sup>8</sup> disambung dengan wawancara terhadap bapak Ali Sururi, S.Pd.I selaku guru mata pelajaran SKI, beliau mengungkapkan bahwa “ Sejauh ini saya belum pernah menggunakan media pembelajaran mbak, karena saya juga bingung mau membuat media seperti apa, soalnya mapel SKI”.<sup>9</sup> Dalam proses wawancara bukan hanya mewawancarai kepala madrasah dan guru mata pelajaran saja, melainkan kepada dua siswa yang diambil dari satu siswa putra dan satu siswa putri, mereka juga mengungkapkan bahwa mereka malas untuk belajar karena tidak menyukai pelajaran tersebut dan pembelajaran SKI dikelas begitu

---

<sup>7</sup> Komariyah, I. *Belajar dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Teras.,2012) h. 20

<sup>8</sup> Wawancara dengan Bapak Afifurrohman, 15 Mei 2023 di MI Wasilatul Huda Ngasem

<sup>9</sup> Wawancara dengan Bapak Ali Sururi, 15 Mei 2023 di MI Wasilatul Huda Ngasem

membosankan. Dari beberapa ungkapan diatas dapat disimpulkan bahwa ditemukanya suatu permasalahan mengenai tentang penggunaan media pembelajaran yang minim dan tidak intens. Faktor yang mempengaruhi hal tersebut adalah kesulitan guru dalam membuat media pembelajaran yang cocok terkait dengan materi yang akan dibahas, salah satunya adalah materi Sejarah kebudayaan Islam tentang kisah teladan Khulafaur Rasyidin, pada materi ini banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut, karena materi pembelajaran SKI termasuk ke dalam materi yang berkenaan dengan sejarah, sedangkan siswa cenderung malas dan tidak memiliki ketertarikan untuk membaca, ditambah lagi dengan kurangnya inovasi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif sehingga menjadikan siswa malas untuk belajar. Guru menyadari bahwasannya sulit untuk menyampaikan materi pembelajaran ketika tidak ada media yang mendukung sehingga kurangnya pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan.

Oleh karena itu perlunya penggunaan media yang tepat untuk mengatasi kesulitan tersebut. Karena dengan adanya penggunaan media, guru merasa terbantu dalam menyampaikan materi pembelajaran, begitupun dengan siswa yang mudah saja untuk memahaminya. Dengan pengalaman langsung yang dialami siswa, maka materi yang disampaikan akan mudah dipahami dan dimengerti. Dengan pengalaman langsung juga dapat membuat siswa mengetahui secara langsung bagaimana proses pembelajarannya sehingga siswa dapat menyimpulkan langsung hal apa yang dia dapat. Namun

dengan adanya keterbatasan guru dalam membuat media yang tepat maka hal tersebut belum tercipta.

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dijelaskan dalam Al-Qur'an. Firman Allah Swt dalam surah al-Nahl ayat 44, yaitu

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya :”(mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Dzikir (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.”

Salah satu inovasi dalam penggunaan media yakni dengan Media *Magic Box*. Media *Magic Box* ini merupakan media grafis berbasis visual yang berbentuk kotak, ketika kotak tersebut dibuka, sisi dari kotak tersebut akan memunculkan tulisan atau gambar menurut tema. Pada umumnya *Magic Box* adalah kotak/*box* yang berisikan tulisan serta gambar sesuai tema yang diinginkan. Namun munculah inovasi baru pengembangan media *Magic Box* yakni apabila kita membuka susunan *box* maka *box* tersebut akan memunculkan gambar 3D serta animasi-animasi pada bagian *box*. *Magic box* didesain dengan bersusun sehingga terlihat sangat indah dan menarik apalagi saat dihiasi komponen berupa gambar, tulisan, hiasan, *box* kecil, dan yang lainnya yang didalamnya termuat tentang materi kisah teladan Khulafaur Rasyidin

Penggunaan media pembelajaran *Magic Box* ini sesuai untuk anak usia sekolah dasar atau anak yang berada pada usia sekitar 7 sampai 12 tahun, memiliki perkembangan berpikir masih konkret. Pendapat ini sejalan dengan Piaget yang mengatakan bahwa anak usia sekitar 7 sampai 12 tahun masih berpikir pada tahap operasi konkret. Sehingga dalam menyampaikan pembelajaran, seorang guru harus memperhatikan tahap berpikir siswa. Khususnya pada mata pelajaran SKI yang mulai diajarkan pada kelas tinggi seperti kelas V yang memerlukan tingkat berpikir yang lebih tinggi. Selain memperhatikan tahap berpikir siswa guru juga harus memperhatikan minat belajar siswa. Minat belajar merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan proses pembelajaran. Pembelajaran yang cukup menarik minat siswa, dapat memudahkan, membimbing dan mengarahkan anak untuk belajar dari hati. Minat dapat timbul pada seseorang jika menarik perhatian terhadap suatu objek.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas disimpulkan bahwa pembelajaran terasa aktif, efektif dan efisien manakala guru mampu menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran terasa menyenangkan yang dapat memberikan dampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa. Untuk itu peneliti melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Pengembangan Media *Magic Box* Pada Materi Kisah Teladan Khulafaur Rasyidin Kelas V MI Wasilatul Huda.”

## B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media *Magic Box* pada materi kisah teladan Khulafaur Rasyidin kelas V MI Wasilatul Huda?
2. Bagaimana hasil pengembangan media *Magic Box* pada materi kisah teladan Khulafaur Rasyidin kelas V MI Wasilatul Huda?

## C. Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media *Magic Box* pada materi kisah teladan Khulafaur Rasyidin kelas V MI Wasilatul Huda
2. Untuk mengetahui hasil pengembangan media *Magic Box* pada materi kisah teladan Khulafaur Rasyidin kelas V MI Wasilatul Huda

## D. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat berjalan dengan baik, yaitu dapat mencapai tujuan secara optimal, menghasilkan laporan yang sistematis dan dapat bermanfaat secara umum. Ada dua manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis
  - a. Dapat dijadikan bukti empiris tentang keefektifan media *Magic Box* terhadap hasil belajar SKI dan teori pendukung untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media *Magic Box*.



- b. Dapat menjadi bahan referensi penelitian dalam bidang media pembelajaran

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa: membantu siswa memahami materi pelajaran yang disampaikan guru, meningkatkan hasil belajar, dan mendorong siswa berperan aktif dalam penggunaan media saat percobaan di dalam kelas maupun di luar kelas
- b. Bagi guru: produk media *Magic Box* membantu guru dalam menyampaikan materi, media penunjang proses pembelajaran melalui kegiatan percobaan, dan menambah wawasan serta referensi dalam pembelajaran SKI khususnya materi kisah teladan Khulafaur Rosyidin melalui media *Magic Box* yang dikembangkan oleh peneliti.
- c. Bagi Lembaga: hasil penelitian ini dapat dijadikan inspirasi bagi Lembaga dalam mendukung guru untuk menggunakan media yang variatif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik

## E. Komponen dan Spesifikasi Produk yang akan Dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peneliti mengembangkan media *Magic Box* materi SKI kisah teladan Khulafaur Rasyidin kelas V. Media *Magic Box* yang dikembangkan peneliti terdapat cover pada tutup kotak, kemudian didalamnya berisi KI, KD, indikator, tujuan pembelajaran, petunjuk umum (petunjuk urutan penggunaan), materi, gambar 3D, soal evaluasi.

2. Media yang dikembangkan peneliti terdiri dari satu *box* besar yang terdiri dari tiga *box* di dalamnya. Bahan dasar yang digunakan untuk membuat media *Magic Box* adalah papan kayu lapis untuk *box* pertama dan untuk *box* kedua sampai keempat menggunakan kertas karton tebal,
3. Media disajikan dari beberapa *box* tersebut berbentuk kubus dengan ukuran *box* besar dengan ukuran sisinya 40x40 cm, sedangkan ukuran *box* kedua yaitu dengan ukuran sisi 35x35 cm, *box* yang ketiga dengan ukuran 30x30 cm dan *box* keempat dengan ukuran 25x25 cm. Kemudian *box* pertama di cat agar tampilan lebih menarik sedangkan *box* ketiga sampai keempat dilapisi dengan kertas emas dengan 4 jenis warna yang berfungsi untuk memudahkan siswa dalam menggunakan media *Magic Box*

Perbedaan *Magic Box* yang peneliti kembangkan dengan *Magic Box* yang lainnya adalah:

1. *Magic box* pada umumnya
  - a. Tidak menggunakan bahan dasar papan kayu
  - b. Hanya terdapat satu kotak luar saja
  - c. Tidak ada animasi-animasi 3D didalam *box*
2. *Magic Box* yang kembangkan peneliti
  - a. Dalam satu *box* besar terdapat tiga *box* didalamnya, yaitu pada *box* pertama berisikan bahan ajar dan identitas setiap khalifah, *box* kedua berisikan quiz dan *box* ketiga berisikan alat evaluasi serta *box* terakhir terdapat kotak ka'ab
  - b. Terdapat animasi gambar 3D di setiap sisi agar tampilan lebih hidup

3. Disediakan petunjuk penggunaan dan cara pembuatan *magic box* agar guru dapat mengetahui petunjuk urutan penggunaan media pada link youtube yang telah disediakan
4. Alat dan bahan: dengan menggunakan bahan dari papan kayu media tersebut dapat digunakan dalam jangka waktu panjang.

#### **F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan**

Untuk menghindari meluasnya permasalahan dalam penelitian maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Peneliti mengembangkan media pembelajaran *Magic Box*. *Magic box* merupakan media yang berbentuk kotak atau kubus yang didalamnya terdapat berupa gambar dan materi yang ingin disampaikan peneliti yang sesuai dengan KI dan KD
2. Materi penelitian ini difokuskan pada materi SKI tentang kisah teladan Khulafaur Rasyidin kelas V
3. Penelitian ini dilakukan di MI Wasilatul Huda

#### **G. Definisi Operasional**

Definisi operasional digunakan untuk menyamakan kemungkinan pengertian yang beragam antara peneliti dengan orang yang membaca penelitiannya. Oleh karena itu definisi operasional disusun dalam suatu penelitian. Berikut adalah definisi-definisi operasional variabel-variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.

### 1. Media pembelajaran

media pembelajaran adalah semua perangkat lunak (software) dan atau 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 sehingga terjadi efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran<sup>10</sup>

### 2. *Magic box*

Nasriya mengungkapkan bahwa *Explosion Magic Box* merupakan media yang berbentuk kotak, ketika kotak tersebut dibuka, keempat sisi dari kotak tersebut akan membentuk jaring-jaring kotak dan memunculkan tulisan atau gambar menurut tema.<sup>11</sup>

### 3. Kisah teladan

Metode suri tauladan yang dapat diartikan sebagai “keteladanan yang baik”. Dengan adanya teladan yang baik itu, maka akan menumbuhkan hasrat bagi orang lain untuk meniru atau mengikutinya, karena memang pada dasarnya dengan adanya contoh ucapan, perbuatan dan contoh tingkah laku yang baik dalam hal apapun, maka hal itu merupakan suatu amaliyah yang paling penting dan paling berkesan, baik

<sup>10</sup> Widya Pita Loka, Wiwaha Anas Sumadja, and Resmi, ‘Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, Dan Urgensinya Bagi Anak Milenial’, *Journal of Chemical Information and Modeling*, 21.2 (2017), 1689–99 <<https://www.oecd.org/dac/accountable-effective-institutions/Governance-Notebook-2.6-Smoke.pdf>>.

<sup>11</sup> Nasriya, Tsalats Zaidatul. 2018. *The Development of Explosiion Box as Learning Media for Teaching Components of Ecosystem at 5th Grade MI Perwanida Blitar*. Dipetik 19 Februari, 2019, dari etheses.uinmalang.ac.id.

bagi pendidikan anak, maupun dalam kehidupan pergaulan manusia sehari-hari.<sup>12</sup>

#### 4. Khulafaur Rasyidin

Khulafaur Rasyidin adalah masa awal kekhalifan Islam pasca kepemimpinan Rasulullah SAW. yang terdiri dari empat sahabat, adalah: pertama, Abu Bakar Ash-Shiddiq, kedua, Umar bin Khattab, ketiga, Utsman bin Affan, keempat, Ali bin Abi Thalib. Di mana di antara keempat khalifah tersebut memiliki masa pencapaian yang berbeda-beda, baik dari sisi hegemoni pemerintahan, keamanan perekonomian, hingga ekspansi Islam di negaranegara lainnya.<sup>13</sup>

#### 5. Kelas V MI Wasilatul Huda

MI Wasilatul Huda adalah lembaga yang terletak di Jalan Raya Ngasem No. 231 Ds. Dukohkidul Kec. Ngasem Kab. Bojonegoro. Di madrasah ini terdapat kelas V yang berisikan 37 siswa, pada kelas V ini terdapat pelajaran SKI tentang kisah teladan Khulafaur Rasyidin.

### H. Orisinalitas Penelitian

Penelitian ini bukanlah hal yang baru, karena bisa dilihat dari beberapa penelitian sejenis yang ada, namun dengan pembahasan dan ruang lingkup berbeda. Oleh karena itu penelitian ini bersifat pengembangan dari penelitian terdahulu, berharap dapat memberi manfaat pada dunia Pendidikan umumnya dan terkhusus pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

<sup>12</sup> Pupuh Fathurrohman, Strategi Belajar Mengajar, (Bandung: Refika Aditama, 2009), hal 63

<sup>13</sup> Muhammad Ali, 'Khulafaur Rasyidin', *The Early Caliphate (Khulafaur Rasyidin)*, 1.2 (2008), 1-260  
<<http://aaiil.org/indonesia/indonesianbooksislamahmadiyya/muhammadali/khulafarasyidinearlycaliphate/khulafarasyidinearlycaliphate.pdf>>.

Untuk mengantisipasi kesamaan dan pengulangan kajian terhadap halaman yang sama, peneliti memaparkan persamaan dan perbedaan topik kajian yang diteliti antara penelitian sekarang dengan penelitian-penelitian terdahulu pada tabel berikut:

**Table 1.1**

**Orisinalitas Penelitian**

No	Peneliti dan tahun	Tema Penelitian	Variable penelitian	Perbedaan	Persamaan
1.	Dania Nurul Tsanidya (2019) <sup>14</sup>	Pengembangan Media <i>Magic Box</i> Materi Perubahan Wujud Benda dan Sifatnya Kelas V SDN 3 Kunduran Blora	Pengembangan Media <i>Magic Box</i> Materi Perubahan Wujud Benda Dan Sifatnya	Media yang digunakan dalam materi Perubahan Wujud Benda dan Sifatnya	Sama-sama menggunakan penelitian R&D dan sama-sama menggunakan media <i>Magic Box</i>
2.	Robiatul Adawiya Aiman Faiz, Dewi Yuningsih (2022) <sup>15</sup>	Pengembangan Media <i>Magic Box</i> Sikla (Siklus Air) pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Kelas V	Pengembangan Media <i>Magic Box</i> Sikla (Siklus Air) pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air	Materi yang digunakan adalah Sikla (Siklus Air) pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air	Sama-sama menggunakan penelitian R&D dan sama-sama menggunakan media <i>Magic Box</i>
3.	Skripsi Sintia Purwanti (2019) <sup>16</sup>	Pengembangan Media <i>Explosion Magic Box</i> untuk Keterampilan Berbicara Bahasa	Pengembangan Media <i>Explosion Magic Box</i> Untuk Keterampilan Berbicara Bahasa	Materi yang digunakan adalah Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis pada kelas XI	Sama-sama menggunakan penelitian R&D dan sama-sama menggunakan media

<sup>14</sup> Dania Nuril Tsanidya, 'Pengembangan Media *Magic Box* Materi Perubahan Wujud Benda Dan Sifatnya Kelas V Sdn 3 Kunduran Blora', 2019.

<sup>15</sup> Robiatul Adawiyah, Aiman Faiz, and Dewi Yuningsih, 'Pengembangan Media *Magic Box* Sikla (Siklus Air) Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Kelas V', *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6.1 (2022), 599–606 <<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.2003>>.

<sup>16</sup> Sintia Purwanti, 'Pengembangan Media *Explosion Magic Box* untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI IPS Skripsi', juni, 2019, 1–157.

		Prancis Siswa Kelas XI IPS	Prancis		<i>Magic Box</i>
--	--	----------------------------------	---------	--	------------------

## I. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh pembahasan yang sistematis, maka penulis perlu Menyusun sistematika sedemikian rupa sehingga dapat menunjukkan hasil penelitian yang baik dan mudah dipahami. Maka penulis akan mendeskripsikan sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab pertama, merupakan bagian pendahuluan ini di dalamnya berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, definisi operasional, orisinalitas penelitian dan sistematika pembahasan Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Box* pada Pembelajaran SKI Materi Kisah Teladan Khulafaur Rosyidin Kelas V MI Wasilatul Huda Ngasem

Bab kedua, pada bab ini memuat uraian tentang kajian Pustaka atau buku-buku yang berisi teori-teori (grand theory) dan teori-teori yang dirujuk dari pustaka penelitian kualitatif ini keberadaan teori baik yang dirujuk dari Pustaka atau hasil penelitian terdahulu yang digunakan sebagai penjelasan dan berakhir pada konstruksi teori baru yang dikemukakan oleh peneliti mengenai bahasan tentang Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Box* pada Pembelajaran SKI Materi Kisah Teladan Khulafaur Rosyidin Kelas V MI Wasilatul Huda Ngasem

Bab ketiga, menjelaskan tentang metode penelitian yang dipakai oleh peneliti meliputi, pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan

pengecekan keabsahan data dalam meneliti tentang Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Box* pada Pembelajaran SKI Materi Kisah Teladan Khulafaur Rosyidin Kelas V MI Wasilatul Huda Ngasem

Bab keempat menjelaskan tentang hasil penelitian yang meliputi, pemaparan data, temuan penelitian. bab kelima adalah berisi tentang pembahasan, bab keenam adalah kesimpulan dan saran

