BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan penerapan Kurikulum Merdeka, Kemendikbudristek berusaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan di segala bidang, termasuk bidang Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, dengan menerapkan Kurikulum Merdeka. Salah satu upaya untuk mencapai tujuan ini adalah menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di sekolah dasar.[1] Ilmuwan alam (IPA) berbicara tentang cara mencari tahu tentang alam secara sistematis. IPA bukan hanya menyangkut penguasaan sekumpulan pengetahuan yang terdiri dari fakta, konsep, atau prinsip-prinsip, tetapi juga merupakan proses penemuan. Namun, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah penyederhanaan ilmu-ilmu sosial, ideologi negara, dan disiplin ilmu lainnya, serta masalah-masalah sosial yang terkait, yang disusun, disajikan, dan diajarkan secara ilmiah dan psikologis di sekolah dasar dan menengah.[2]

Lebih lanjut, IPAS adalah ilmu yang mempelajari fenomena alam dan benda-benda secara sistematis melalui pengamatan terhadap lingkungan dan kehidupan siswa sehari-hari. Lingkungan sekitar memegang peranan penting dalam kegiatan pembelajaran IPAS di sekolah dasar, karena dapat berperan

[1] Rohima Sakila et al., "Pentingnya Peranan IPA Dalam Kehidupan Sehari-Hari," *Jurnal Adam : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 1 (2023): 119–23.

[2] Nurul Fitri Muin Sudarto, Sitti Jauhar, "Problematika Guru Dalam Merencanakan Pembelajran IPAS Di Kelas V SD Negri 2 Manurunge Kabupaten Bone," *JOEL Journal of Educational and Language Research* 3, no. 8 (2024): 28–42, https://doi.org/http://bajangjournal.com/index.php/JOE.

sebagai target belajar, sumber belajar, dan fasilitas belajar IPAS.[3] Dalam konteks ini, dalil Al-Qur'an juga menegaskan pentingnya mengamati dan merenungkan fenomena alam sebagai tanda kebesaran Allah, seperti termaktub dalam QS. Al-Baqarah ayat 164:

إِنَّ فِي خَلْقِ ٱلسَّمَٰوَٰتِ وَٱلْأَرْضِ وَٱخْتِلَٰفِ ٱلَّيْلِ وَٱلنَّهَارِ وَٱلْفُلْكِ ٱلَّتِي تَجْرِي فِي ٱلْبَحْرِ بِمَا يَنفَعُ ٱلنَّاسَ وَمَآ أَنزَلَ ٱللَّهُ مِنَ ٱلسَّمَآءِ مِن مَّآءٍ فَأَحْيَا بِهِ ٱلْأَرْضَ بَعْدَ مَوْتِهَا وَبَثَّ فِيهَا مِن كُلِّ دَآبَّةٍ وَتَصْرِيفِ ٱلرِّيَٰحِ وَٱلسَّحَابِ ٱلْمُسَخَّرِ بَيْنَ ٱلسَّمَآءِ وَٱلْأَرْضِ لَءَايَٰتٍ لِّقَوْمٍ يَعْقِلُونَ

Artinya: Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, silih bergantinya malam dan siang, bahtera yang berlayar di laut membawa apa yang berguna bagi manusia, dan apa yang Allah turunkan dari langit berupa air, lalu dengan air itu Dia hidupkan bumi sesudah mati (kering)-nya dan Dia sebarkan di bumi itu segala jenis hewan, dan pengisaran angin dan awan yang dikendalikan antara langit dan bumi; sungguh (terdapat) tanda-tanda (keesaan dan kebesaran Allah) bagi kaum yang memikirkan.[4]

Ayat ini menegaskan bahwa fenomena seperti penciptaan langit dan bumi, turunnya hujan, hembusan angin, serta awan yang digerakkan antara langit dan bumi adalah tanda-tanda kebesaran Allah bagi kaum yang berpikir. Hal ini selaras dengan pembelajaran IPAS yang mengajarkan siswa untuk mengamati, menelaah, dan mengkaji fenomena alam – termasuk proses terjadinya pelangi – sebagai bentuk tafakkur dan penguatan nilai spiritual dalam pembelajaran sains. Namun demikian, dalam praktiknya masih terdapat kesenjangan antara materi yang diajarkan dengan konteks budaya siswa. Materi sering kali disampaikan secara umum dan tidak dikaitkan dengan budaya lokal, sehingga siswa kesulitan mengaitkan pengetahuan yang diperoleh dengan kehidupan nyata di sekitarnya.

[3] Aza Nuralita, "Analisis Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Etnosains Dalam Pembelajaran Tematik SD," *MIMBAR PGSD Undiksha* 4, no. 1 (2020): 1–8.

[4] Kementerian Agama RI, Al Quran Dan Terjemah (Solo: Ma'sum Qur'an For Umat, 2018), 25."Surah Al Imran Ayat 190 Tafsir Ibn Kathir "

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pamong mata pelajaran IPAS, diketahui bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep ilmiah, terutama pada materi proses terjadinya pelangi. Meskipun pelangi merupakan fenomena yang dapat diamati secara langsung, siswa sering kali belum memahami bagaimana proses pembiasan dan pemantulan cahaya dapat menghasilkan pelangi. Kondisi ini membuat pembelajaran cenderung bersifat hafalan semata, sehingga pemahaman siswa menjadi kurang mendalam dan materi terasa kurang bermakna bagi mereka.[5]

Selain itu, terdapat faktor penghambat lain, yaitu model pembelajaran yang monoton serta media pembelajaran yang kurang bervariasi. Hasil observasi di kelas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Media yang digunakan cenderung monoton, kurang menarik, dan tidak interaktif, sehingga menurunkan minat dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.[6] Selain itu, minimnya pemanfaatan teknologi atau alat peraga yang relevan membuat penyampaian materi terasa sulit dipahami siswa. Akibatnya, hasil belajar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan.[7]

UNUGIRI

[5] Hasil Wawancara Bersama Guru Pamong: Faila Chomsiyah, S.Pd., pada hari Senin, 24 Februari 2025

[6] Aisa Nikmah Rahmatih Ariskha Yuliana Arifin, Heri Hadi Saputra, "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa," *Journal of Classroom Action Research* 6, no. 2 (2024): 279, https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i2.7560.

[7] Hasil Observasi di Kelas V MI Abu Dzarrin, pada hari Senin, 24 Februari 2025, Jam Pelajaran Pertama

Untuk mengatasi berbagai permasalahan tersebut, diperlukan terobosan berupa pembelajaran yang mengaitkan ilmu pengetahuan dengan budaya lokal, yaitu melalui pendekatan etnosains. Dengan pembelajaran berbasis etnosains, siswa dapat menghubungkan fenomena atau budaya yang ada di masyarakat setempat dengan kajian ilmiah, sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih bermakna dan kontekstual.[8]

Etnosains merupakan istilah yang berasal dari dua kata, yaitu *etno* yang merujuk pada budaya, dan *sains* yang berarti ilmu pengetahuan. Secara leksikal, etnosains dapat dimaknai sebagai ilmu yang berakar pada budaya. Sementara itu, secara etimologis, etnosains mengacu pada bentuk pengetahuan lokal atau tradisional yang berkembang dalam masyarakat dan mencerminkan pemahaman mereka terhadap lingkungan sekitar, yang diwariskan secara turun-temurun sebagai bagian dari sistem budaya.[9] Pengetahuan ini termasuk dalam budaya, yaitu sistem pengetahuan masyarakat yang menunjukkan pemahaman mereka tentang lingkungan yang mendasari perilaku mereka. Etnosains adalah sistem pengetahuan dan kognisi yang khas dari budaya tertentu yang dimiliki oleh suatu bangsa, lebih tepat lagi suatu suku bangsa atau kelompok sosial tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, etnosains dapat diartikan sebagai sistem

[8] Wiwin Puspita Hadi and Mochammad Ahied, "Kajian Etnosains Madura Dalam Proses Produksi Garam Sebagai Media Pembelajaran IPA Terpadu," *Rekayasa* 10, no. 2 (2017): 79, https://doi.org/10.21107/rys.v10i2.3608.

[9] Husnul Mukti, I Wayan Suastra, and Ida Bagus Putu Aryana, "Integrasi Etnosains Dalam Pembelajaran IPA," *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* 7, no. 2 (2022): 356–62.

pengetahuan suatu masyarakat (sains asli) yang diperoleh melalui interaksinya dengan alam dan menjadi bagian dari budaya mereka.[10]

Manfaat penerapan etnosains dalam pembelajaran antara lain dapat membantu siswa memahami konsep ilmiah secara kontekstual, meningkatkan rasa cinta terhadap budaya lokal, serta menanamkan nilai-nilai kearifan lokal.[11] Dalam era globalisasi saat ini, siswa lebih familiar dengan budaya asing dan kurang memahami kebudayaan maupun kearifan lokal masyarakat Indonesia, sehingga rasa nasionalisme siswa mulai memudar. Oleh sebab itu, pendekatan etnosains diyakini dapat memperkuat rasa kebanggaan siswa terhadap budaya sendiri.

Selain pendekatan, diperlukan juga media pembelajaran yang tepat untuk mendukung pembelajaran berbasis etnosains. Media pembelajaran sangat beragam, salah satunya adalah media tiga dimensi seperti model padat (solid model), model penampang (cutaway model), model susun (build-up model), model kerja (working model), mock-up, dan diorama.[12] Media diorama adalah gambaran visual ukuran kecil dalam tiga dimensi yang digunakan untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menunjukkan aktivitas. Guru tidak perlu menghabiskan banyak biaya, karena

[10] Putra, H. S. A. (2021). Ethnoscience A Bridge To Back To Nature. E3S Web of Conferences, 249, 1002.

[11] Hadi and Ahied, "Kajian Etnosains Madura Dalam Proses Produksi Garam Sebagai Media Pembelajaran IPA Terpadu.": 79.

[12] Fitriani Muchtar et al., "Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Ipa Kelas V Upt Spf Sd Inpres Unggulan Toddopuli Makassar," *Jurnal Metafora Pendidikan* 1, no. 1 (2023): 81, http://www.journal.arthamaramedia.co.id/index.php/jmp.

dapat memanfaatkan barang-barang bekas di sekitar yang aman dan tidak beracun.[13] Media diorama menjadi pilihan tepat untuk menggambarkan proses terjadinya pelangi, karena dapat membantu siswa memahami materi melalui visualisasi nyata.

Berdasarkan kondisi tersebut, guru ingin melihat hasil belajar siswa dengan menggunakan media diorama berbasis etnosains. Dengan pembelajaran ini, siswa dapat menghubungkan fenomena atau budaya yang terjadi di masyarakat setempat dengan kajian ilmiah sehingga pembelajaran lebih bermakna dan berdampak positif pada hasil belajar.[14] Respon pihak sekolah juga mendukung pengembangan media pembelajaran ini, khususnya pada materi proses terjadinya pelangi yang sesuai untuk pemahaman siswa di MI Abu Darrin Bojonegoro. Oleh karena itu, peneliti mengambil penelitian ini dengan judul: "Pengembangan Media Diorama Berbasis Etnosains Materi Proses Terjadinya Pelangi untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Kelas V di MI Abu Darrin Bojonegoro."

B. Rumusan Masalah

Dengan pemaparan latar belakang dari peneliti di atas maka dapat peneliti rumuskan permasalahan dalam penelitian ini:

[13] Muhammad Mushfi El Iq Bali and Siti Fatimatuz Zahroh, "Implementasi Media Diorama Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa," *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2023): 2943–52, https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.700.

[14] Hadi and Ahied, "Kajian Etnosains Madura Dalam Proses Produksi Garam Sebagai Media Pembelajaran IPA Terpadu.": 79.

1. Bagaimana proses pengembangan media diorama tentang terjadinya pelangi berbasis etnosains untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V MI Abu Darrin?
2. Bagaimana hasil pengembangan media diorama proses terjadinya pelangi berbasis etnosains dalam meningkatkan pemahaman siswa di MI Abu Darrin?

C. Tujuan Pengembangan

Sebagaimana rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan pengembangan media diorama berbasis etnosains untuk materi proses terjadinya pelangi di MI Abu Darrin.
2. Untuk mengetahui hasil pengembangan media diorama berbasis etnosains pada materi proses terjadinya pelangi di MI Abu Darrin.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis realitas, serta menjadi sumber bahan ajar etnosains. Dengan demikian, kualitas motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui visualisasi objek 3D, sehingga menghasilkan proses pembelajaran yang lebih efektif.

UNUGIRI

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Pengembangan bahan ajar ini merupakan pengalaman langsung kepada siswa, menampilkan objek 3D, dan menumbuhkan motivasi serta daya tarik mereka terhadap pelajaran IPA.

b. Bagi Sekolah

Pengembangan media pembelajaran diorama berbasis etnosains sebagai alternatif pembelajaran dan penambahan referensi baru.

c. Bagi Guru

Memudahkan guru menyampaikan materi pelajaran dan membangun pembelajaran yang efektif maupun efisien antara pendidik dan peserta didik.

d. Bagi Peneliti

Pengembangan media pembelajaran dengan realia dapat memperkaya wawasan, pengalaman, dan pengetahuan siswa, khususnya dalam memahami materi pelajaran secara lebih nyata.

E. Komponen dan Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media diorama berbasis etnosains yang digunakan untuk pembelajaran materi proses terjadinya hujan di kelas 5 MI Abu Darrin. Komponen dan spesifikasi produk ini meliputi aspek desain, bahan, fungsi, serta integrasi unsur etnosains, yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Media tiga dimensi yang akan ditampilkan.
2. Media ini terbuat dari bahan akrilik yang dibentuk menyerupai kubus sehingga memberikan kestabilan dan kekokohan yang mendukung penggunaan dalam jangka Panjang.
3. Media diorama akan dibuat dengan panjang dan lebar 50 cm x 50 cm, dengan desain yang menarik.
4. Media ini dirancang secara sistematis untuk dapat mengalirkan air melalui saluran khusus, sehingga menimbulkan efek tetesan yang menyerupai hujan. Tetesan air tersebut berperan sebagai medium alami untuk memperlihatkan proses pembiasan cahaya, yang menjadi dasar terbentuknya fenomena pelangi dalam visualisasi media diorama ini.
5. Pengembangan media diorama berbasis etnosains materi proses terjadinya pelangi yang disusun dalam bentuk media atau nyata ini, sehingga mendukung pemahaman siswa tentang proses terjadinya hujan melalui pendekatan berbasis budaya dan kearifan lokal.
6. Sebagai alat bantu visual yang memperjelas konsep proses terjadinya hujan. Mempermudah pemahaman siswa melalui pendekatan interaktif dan kontekstual Menstimulasi keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis eksplorasi dan diskusi.
7. Produk tersebut diguanakan secara nyata dan tampak.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

Untuk menyederhanakan objek penelitian, pembatasan masalah akan diuraikan dari segi ruang lingkup maupun keterbatasan pengembangan. Masalah penelitian pengembangan ini dibatasi oleh:

1. konsep ilmiah tentang bagaimana pelangi terbentuk (pembiasan, pemantulan, dan penguraian cahaya), dan identifikasi mitos atau kepercayaan masyarakat sekitar yang terkait dengan fenomena pelangi (etnosains).
2. Media yang digunakan adalah diorama tiga dimensi yang menggambarkan tahapan-tahapan terjadinya pelangi secara visual. Dibuat dengan menggabungkan elemen sains dengan elemen budaya lokal.
3. Media yang digunakan adalah diorama tiga dimensi yang menggambarkan tahapan-tahapan pembentukan pelangi secara visual. Dan media diorama ini dikembangkan dengan menggabungkan elemen sains dan aspek budaya lokal. Media diorama terbuat dari akrilik, cat, manik-manik seperti bebatuan kecil, padi dari rumput sintetis dan dapat digunakan selama proses pembelajaran.
4. Proses uji produk dilakukan di MI Abu Darrin pada kelas V.
5. Media pembelajaran diorama digunakan untuk mendapatkan pemahaman tentang materi yang berkaitan dengan proses terjadinya pelangi.

G. Definisi Operasional

Menyamakan perssepsi antara pembaca dengan penulis maka di butuhkan media diorama:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses suatu produk yang didapat dari sebuah hasil identifikasi permasalahan. Adapun produk yang dikembanngkan ialah media diorama.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat dan sumber daya yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dengan cara yang mendorong siswa untuk berpikir dan belajar sehingga lebih mudah disampaikan.

3. Media diorama

Diorama adalah media pembelajaran yang berukuran kecil yang menyerupai bentuk asli objek nyata. Media ini berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, membantu siswa memahami materi dan proses terjadinya pelangi.

4. Materi proses terjadinya pelangi

Dalam penelitian ini, materi tentang proses terjadinya pelangi mencakup pemahaman kita tentang fenomena alam yang terjadi sebagai hasil dari pembiasan, pemantulan, dan penguraian cahaya matahari oleh tetesan air hujan di atmosfer. Materi ini mencakup pemahaman tentang cahaya putih matahari, proses pembiasan cahaya saat memasuki tetesan air, pemantulan dalam tetesan air, dan penguraian cahaya menjadi spektrum warna pelangi.

H. Orisinalitas Penelitian

Penelitian ini didukung oleh hasil penelitian yang relevan dengan penelitian terdahulu, sebagai berikut:

Tabel 1. 1
Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian (1)	(2) Persamaan	(3) Perbedaan	(4) Hasil Penelitian
1.	Cici Nuriahe, "*Mengembangkan kemampuan sains dalam mengenal gejala alam terjadinya pelangi melalui media rainbow on CD-R pada anak kelompok A tk kusuma muliai jamsare n*", 2023.[15]	Sama-sama menggunakan metode Penelitian dan pengembangan/R &D.	- Perbedaanya terletak pada penggunaanya mengunakan media CD-R sedangkan peneliti menggunakan me dia diorama. - Perbedaanya terletak pada pembelajarannya di anak TK kelompok A sedangkan peneliti di siswa MI kelas V Lokasi/Tempat. - Waktu Penelitian. - Perangkat Pembelajaran.	Penelitian penulis berfokus pada Pengembangan media pembelajaran Diorama pada mata pelajaran IPAS bab Proses terjadinya pelangi untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa dan pembelajaranberb asis etnosains akan membantu siswa memahami konsep sains melalui fenomena disekitar mereka,Pendekata netnosains ini tida k hanya meningkatkan pemahaman sains tetapi juga memperkuat identitas budaya anak-anak.
2.	Pratiwi Lila Cahyani, "*Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Siklus Air Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar".* 2024[16]	- Sama-sama pengembangan/R &D. - Sama- Sama mengembangkan media pembelajaran Diorama - Sama sama Penelitian R&D.	- Perbedaanya terletak pada judul peneliti terdahulu dan hasil peneliti - perbedaanya juga peneliti terdahulu memakai model ADDIE dan yg	

[15] Cici Nuriah, "Indonesia Percobaan Interaktif Menggali Misteri Pelangi Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Anak Usia Dini," *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 8, no. 3 (2023): 602–10, https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.651.

[16] Anita Seftriana, Sarah Wulan, and Nur Hasanah, "Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Siklus Air Pada Mata Pelajaran IPA," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II* 6, no. 3 (2020): 21–30.

No.	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian (1)	(2) Persamaan	(3) Perbedaan	(4) Hasil Penelitian
		- Sama-sama di kelas V	terbaru memakai 4D - Lokasi/ Tempat Penelitian - Waktu Penelitian - Pembahasan Materi	
3.	Nia Nur Lailiyah, "*Pengembangan Media Diorama Berbasis Steam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswadi Sekolah Dasar*" 2023.[17]	-Sama-sama menggunakan metode Penelitian dan pengembangan/R &D - sama- sama Di sekolah dasar kelas V -Menggunakan media diorama juga	- perbedaanya dari judulnya - perbedaanya peneliti terdahulu menggunakan model Borg and Gall dan peneliti menggunakan 4D - perbedaanya juga peneliti terdahulu berbasis Steam dan peneliti ini menggunakan etnosains - Waktu penelitian. - perangkat pembelajaran. - Lokasi\ tempat penelitian.	

Kebaharuan (novelty) dari penelitian ini adalah media diorama sberbasis etnosains. Ini memungkinkan penjelasan yang lebih jelas tentang perbedaan materi ajar, ruang kelas, lingkungan belajar, metode pembelajaran, dan pendekatan pembelajaran yang berbasis budaya. Jika etnosains dimasukkan sebagai tema pokok pembelajaran, proses pembelajaran akan lebih efektif. Misalnya, pengetahuan budaya tentang ritual adat, tanaman obat tradisional, rumah adat, dan hal lain yang terkait dengan tema pembelajaran.

[17] Nia Nur Lailiyah and Aan Widiyono, "Pengembangan Media Diorama Berbasis STEAM Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Di Sekolah Dasar," *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education* 3, no. 1 (2023): 95–108, https://doi.org/10.37680/basica.v3i1.3678.

Dengan meteri proses terjadinya pelangi yang mudah digunakan, etnosains dapat diintegrasikan melalui penggalian cerita rakyat atau kepercayaan masyarakat lokal mengenai pelangi, sehingga siswa tidak hanya memahami proses ilmiahnya yaitu pembiasan dan penguraian cahaya oleh tetesan air hujan tetapi juga belajar menghargai nilai-nilai budaya yang berkembang di lingkungan mereka. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih kontekstual, menyenangkan, dan memupuk rasa cinta terhadap budaya bangsa.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ini mempermudah dan memperjelas gambaran terkait penelitian. Adapun sistematika pembahasan dalam penulisan ini sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini beirisi tentang : latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, orisinalitas penelitian dan sistematika pembahasan

BAB II KAJIAN TEORI

Pada bab kajian pustaka memaparkan tentang beberapa kajian teori yang terdiri dari materi media pembelajaran meliputi: pengertian media pembelajaran, fungsi media pembelajaran dan jenis jenis media pembelajan, thunkable meliputi : pengertian thunkable, kelebihan dan kekurangan thunekable juga membahas tentang materi haji dan umroh

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab metode penelitian ini akan menjelaskan terkait metode yang digunakan untuk menciptakan media pembelajaran, model penelitain dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, uji coba produk, Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian dan pengembangan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi pemaparan hasil-hasil pengembangan yakni penyajian data dan pembahasan temuan penelitian dan pengembangan

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan peneliti menulis saran kepada peneliti dan pembaca agar dapat memperbaiki jika ada kekurang

UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA SUNAN GIRI
UNUGIRI