

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Madrasah Ibtidaiyah menghadapi tantangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama terkait kekurangan media pembelajaran yang menarik dan keterbatasan pengetahuan guru dalam menciptakan materi yang menarik bagi siswa¹. Penggunaan media pembelajaran menjadi keharusan bagi guru guna mendukung proses pembelajaran, karena peran media ini sangat penting dalam menjelaskan konsep pembelajaran secara nyata di dalam kelas. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, peran media pembelajaran memiliki dampak signifikan dalam pengembangan keterampilan berbahasa, seperti kemampuan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara².

Wawancara yang telah dilakukan peneliti di MIS Bustanul Ulum Badas Sumobito Jombang, peneliti menemukan data bahwa para siswa memiliki beberapa permasalahan di pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa kelas 4 kurang interaksi dengan guru di dalam kelas saat guru selesai menerangkan materi pelajaran. Kurangnya minat bertanya kepada guru dialami oleh hampir semua siswa di kelas itu. Dikatakan bahwa siswa berkemungkinan tidak

¹Luma'ul 'Adilah Hayya, Fauzi, "Internalization of Tolerance Value in Thematic Learning At Madrasah Ibtidaiyah", *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, p-ISSN: 1410-0053, e-ISSN: 2598-3091, Vol. 28 No. 1, January-June 2023, 98-114. Lihat di <https://ejournal.uinsaizu.ac.id/index.php/insania/article/view/7125>, dikases pada tanggal 23 November 2023.

²Sigit Vebrianto Susilo, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar", *Jurnal Cakrawala Pendas*, p-ISSN: 2442-7470, e-ISSN: 2579-4442, Vol. 6 No 2, Juli 2020, 108. Lihat di <https://www.researchgate.net/profile/SigitSusilo/publication/343377300pdf>, diakses pada tanggal 27 November 2023.



memahami materi pelajaran, sehingga mereka bingung untuk bertanya apa³. Oleh sebab itu, biasanya guru akan bertanya kepada mereka tentang materi yang telah dijelaskan. Dengan cara ini, diketahui bahwa tidak semua siswa di kelas mamahami apa yang telah dijelaskan, namun tetap ada beberapa siswa yang memahami materinya. Oleh karena itu, penelitian ini diperlukan untuk meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas melalui pengembangan media Papan Bertanya (Patanya) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Seorang pendidik yang menjadi satu-satunya sumber informasi bagi peserta didik dapat menghadapi tantangan tertentu. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi masalah ini. Dengan menggunakan media pembelajaran, peserta didik dapat mengalami berbagai macam pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, media pembelajaran juga dapat mengurangi kejenuhan serta meningkatkan keinginan dan minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar.⁴

Media Patanya merupakan jenis media pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah. Ini dirancang untuk mendukung keaktifan siswa, keterampilan membaca siswa dan meningkatkan pengalaman belajar mereka. Dalam beberapa kasus, pengembangan media

³Riza Hoiru Umami, *Wawancara*, Jombang, 21 November 2023.

⁴Nur Ulwiyah,dkk, "Media Quizizz Mampu Mengatasi Kejenuhan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19", *AKSARA:Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, P-ISSN 2407-8018 E-ISSN 2721-7310, Volume 08,(1) Januari 2022, 108. Lihat di <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara>, diakses pada 31 Juli 2024.



Patanya mengikuti proses sistematis⁵. Media Patanya mencakup berbagai jenis materi pembelajaran interaktif dan menarik secara visual yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa dan meningkatkan keterampilan akademik mereka.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di madrasah ibtidaiyah, pengembangan media Patanya dalam materi cerita fiksi kelas 4 menjadi sebuah langkah inovatif yang sangat diharapkan. Penelitian ini bertujuan untuk menjelajahi potensi penggunaan Patanya dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah serta mengidentifikasi dampaknya terhadap pencapaian pembelajaran siswa.

Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang efektivitas media ini dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat pendidikan dasar. Media ini diharapkan dapat mengatasi tantangan yang dihadapi oleh madrasah, seperti kurangnya media pembelajaran yang menarik.

Banyak faktor mempengaruhi model pembelajaran guru, di antaranya waktu digunakan guru untuk menjelaskan materi ke siswa. Pengetahuan akan berguna dalam proses pembelajaran salah satu aktivitas belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada siswa.⁶ Melalui Patanya, diharapkan siswa akan

⁵Zhella Rahma Novita, dkk, "Developing SPOK Literacy Board Media (PALIPOK) for Reading of First Grade of Elementary School", *Journal Of Teaching And Learning In Elementary Education (JTLEE)*, p-ISSN: 2622-3023, e-ISSN: 2622-3023, Vol. 5 No. 2, 2022. Lihat di <https://jtlee.ejournal.unri.ac.id/index.php/JTLEE/article/view/7931>, diakses pada tanggal 23 November 2023.

⁶Nur Ulwiyah, Sujiana Sri Indarti, "Hubungan Model Pembelajaran dengan Tingkat Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran PAI di Madrasah Tsanawiyah". *Jurnal Pendidikan Islam*, E-ISSN: 2550-1038, Vol. 2, No. 1, Juni 2018, Hal. 137-156. Lihat di <https://journal.unipdu.ac.id/index.php/jpi/article/view/1975>, diakses pada tanggal 8 Desember 2023.



lebih terlibat dalam proses pembelajaran seperti mengajukan pertanyaan di kemudian hari. Selain itu, siswa juga dapat mengembangkan minat dalam membaca cerita fiksi, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang bahasa Indonesia.

B. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian merupakan bingkai penelitian yang menggambarkan batas penelitian. Ruang lingkup penelitian adalah ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Fokus penelitian ini berfokus pada pengembangan Media Patanya yang dikembangkan dari bahan-bahan sampah yang didaur ulang.
2. Mata pelajaran yang dipilih adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 4 semester genap pada materi informasi dari bacaan fiksi. Alasan peneliti memilih mata pelajaran ini karena banyak siswa yang masih kesulitan dalam membuat pertanyaan, sehingga diperlukan kesan pertama yang menyenangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Lokasi penelitian di MIS Bustanul Ulum Badas Sumobito Jombang.
4. Subjek penelitian uji coba media ini adalah siswa kelas 4 MIS Bustanul Ulum Badas Sumobito Jombang yang terdiri dari 13 siswa, yaitu 6 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan.
5. Durasi penelitian ini dilaksanakan selama Tujuh bulan sejak November 2023 sampai dengan Juli 2024 dengan gambar tabel 1 sebagai berikut:



C. Rumusan masalah

Dengan mempertimbangkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti menetapkan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apa titik pengembangan media Patanya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia MI?
2. Bagaimana prosedur pengembangan media Patanya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia MI?
3. Bagaimana tingkat validitas dan efektivitas media Patanya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia MI?
4. Bagaimana kendala/hambatan pada penerapan media Patanya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia MI?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian
 - a. Menemukan titik pengembangan media Patanya dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia MI.
 - b. Mendeskripsikan langkah pengembangan media Patanya dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia MI.
 - c. Menerangkan tingkat validitas media Patanya dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia MI.
 - d. Menjelaskan kendala dan hambatan saat penerapan Media Patanya dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia MI.
2. Manfaat Penelitian



a. Manfaat Teoriris

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti sekaligus pembaca mengenai media Patanya

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi peserta didik, dapat meningkatkan minat belajar dengan memberikan kesan yang menyenangkan.
- 2) Bagi pendidik, diharapkan hasil penelitian ini dapat diusulkan sebagai salah satu bahan masukan yang bermanfaat dengan menggunakan bahan-bahan bekas yang didaur ulang sebagai bahan untuk media pembelajaran.
- 3) Bagi sekolah, hasil penelitian ini memberikan referensi untuk menambah kualitas pembelajaran.
- 4) Bagi peneliti, sebagai landasan untuk menindaklanjuti penelitian ini dalam ruang lingkup yang lebih luas serta memberikan pengetahuan, keterampilan dan wawasan terhadap peneliti mengenai media pembelajaran yang bisa dijadikan ide untuk mengajar di kelas.

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang berhasil ditemukan oleh peneliti sebagai berikut:

Tabel 2
Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul	Subjek	Teknik Analisis Data	Hasil Penelitian
1	Mega Yulia Rohma, Ni Luh Sakinah	Pengembangan Media Pembelajaran	siswa kelas empat dari	Analisis konten.	Pengujian lapangan media menunjukkan tingkat kegunaan



No	Nama Peneliti	Judul	Subjek	Teknik Analisis Data	Hasil Penelitian
	Nuraini, Yulia Linguistika, (2022).	Pancakar (Papan Pecahan dan Kartu Soal) dengan Penguatan Karakter Rasa Ingin Tau Siswa Kelas VI Sekolah Dasar ⁷	SDN Bunulrejo 1		86%, menunjukkan bahwa media Pancakar valid, praktis, efektif, dan menarik untuk digunakan dalam pengajaran fraksi kepada siswa kelas empat
2	Wulandari Fitria Ningsih, (2018).	Pengembangan Media Papan Magnet (Magnettafel) Materi Descriptive Text bagi Siswa Kelas VII SMP Taman Dewasa Ibu Pawiyatan Taman Siswa Yogyakarta ⁸ .	Siswa Kelas VII Smp Taman Dewasa Ibu Pawiyatan Taman Siswa Yogyakarta	Analisis kuantitatif deskriptif.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Magnettafel, papan magnet, dianggap tepat untuk digunakan dalam pengajaran teks deskriptif kepada siswa kelas tujuh di SMP Taman Dewasa Ibu Pawiyatan Taman Siswa Yogyakarta.
3	Alfa Saily Adaba,dkk. (2022).	Pengembangan Media Papan Flanel Pecahan Matematika Kelas 2 Sekolah Dasar ⁹	siswa kelas II sekolah dasar	Analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis materi,	Hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa pengembangan media Papan Flanel Pecahan untuk siswa kelas II sekolah dasar

⁷Mega Yulia Rohmah, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Pancakar (Papan Pecahan dan Kartu Soal) dengan Penguatan Karakter Rasa Ingin Tau Siswa Kelas VI Sekolah Dasar". *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*. Vol.7, No.2 (Tahun 2022), Hal. 140-158. Lihat di <https://ibriez.iainponorogo.ac.id/index.php/ibriez/article/view/280>, diakses pada tanggal 21 November 2023.

⁸Wulandari Fitria Ningsih. "Pengembangan Media Papan Magnet (Magnettafel) Materi Descriptive Text bagi Siswa Kelas VII SMP Taman Dewasa Ibu Pawiyatan Taman Siswa Yogyakarta". *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*. Vol. 7, No.8 (Tahun 2018). Hal. 823-831. Lihat di <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/fiptp/article/view/12668>, diakses pada 24 November 2023.

⁹Alfa Saily Adaba, dkk, "Pengembangan Media Papan Flanel Pecahan Matematika Kelas 2 Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, ISSN 2721-8996, Vol. 3(2)2022, Hal. 322-330. Lihat di <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf/article/view/775/468>, diakses pada tanggal 8 Desember 2023.





No	Nama Peneliti	Judul	Subjek	Teknik Analisis Data	Hasil Penelitian
				analisis tugas, dan analisis tujuan pembelajaran.	memenuhi indikator kevalidan.
4	Asrin Nasution, Aninditya Sri Nugraheni, (2021).	Pengembangan Media Papan Flanel untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik di MI/SD ¹⁰ .	Peserta didik di MI/SD.	Analisis Research and Development.	Hasil dari penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa produk Media Papan Flanel dinyatakan "sangat layak" untuk digunakan setelah melewati uji validasi dari ahli media pembelajaran dengan persentase sebesar 97,5% dan ahli modul pendidikan dengan persentase sebesar 100%. Selanjutnya, dari hasil uji kepraktisan melalui uji coba bidang utama oleh guru, diperoleh nilai persentase 100%, sementara siswa memberikan nilai persentase sebesar 85,56%, sehingga produk ini dianggap "sangat instan".
5	Astri Nur Wulandari, Mawardi, (2018).	Pengembangan Media Papan Tempel Bangun Datar Berbasis Pemecahan Masalah Matematika	siswa kelas IV SDN Jumo, sebuah sekolah dasar.	Analisis deskriptif.	Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan potensi papan tempel datar sebagai alat yang efektif untuk mengajar dan belajar

¹⁰Asrin Nasution, Aninditya Sri Nugraheni, "Pengembangan Media Papan Flanel untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik di MI/SD" *Al-Fatih: Jurnal Pendidikan dan Keislaman*, Vol. IV. No. 1 Januari–Juni 2021, Hal. 88. Lihat di <http://jurnal.stit-alfatihadiyahlabora.ac.id/index.php/alfatih/article/view/109/119>, diakses pada tanggal 8 Desember 2023.



No	Nama Peneliti	Judul	Subjek	Teknik Analisis Data	Hasil Penelitian
		Siswa Kelas 4 SD ¹¹ .	guru kelas IV SDN Jumo.		matematika pada siswa kelas IV
6	Alivia Ramadhani, dkk. (2023).	Penerapan Metode Snowball Throwing Berbantuan Media Papan Pengurangan untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah ¹² .	Kelas II MI Baitul Haq Bumi Mulya.	Analisis media snowball throwing.	Hasil analisis data memberikan bukti bahwa peserta didik kelas II MI Baitul Haq Bumi Mulya pada tahap pratindakan menunjukkan nilai rata-rata sebesar 54,11 dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 35%. Pada siklus 1 pertemuan I, terjadi peningkatan nilai rata-rata menjadi 61,76 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 41%.
7	Juhaeni, Elvita Indah Cahyani, Faricha Ajeng Mega Utami, Safaruddin, (2023).	Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematiika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah ¹³ .	Kelas III Madrasah Ibtidaiyah. Para Ahli di Bidang Matematika dan Media.	Analisis deskriptif dengan persentase .	Hasil Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan persentase untuk menganalisis data yang diperoleh dari kuesioner yang didistribusikan kepada para ahli

¹¹Astri Nur Wulandari, Krisma Mawardi, "Pengembangan Media Papan Tempel Bangun Datar Berbasis Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas 4 SD". *JURNAL PIGUR*, ISSN: 2541-0946, Vol.01, No.02,2018. Hal. 10-17. Lihat di <https://pigur.ejournal.unri.ac.id/index.php/pigur/article/view/5984>, diakses pada tanggal 24 November 2023.

¹²Alivia Ramadhani, dkk, "Penerapan Metode Snowball Throwing Berbantuan Media Papan Pengurangan untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah" *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, P-ISSN: 2620-5807; E-ISSN: 2620-7184, Vol. 7, No. 1, 2023. Hal 84. Lihat di <https://jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-madrasah/article/view/1465/652>, diakses pada tanggal 8 Desember 2023.

¹³Juhaeni, dkk, "Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematiika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah". *Journal of Instructional and Development Researches*, p-ISSN:2807-548x, e-ISSN:2807-5471, Vol. 3, No. 2, (Tahun 2023). Hal 58-66. Lihat

No	Nama Peneliti	Judul	Subjek	Teknik Analisis Data	Hasil Penelitian
					dalam materi pelajaran dan media.
8	Muhammad Ulin Nuha, Ma'as Shobirin, Ummu Jauharin Farda, (2022).	Pengembangan Media Papan Metamorfosis Sempurna Tematik Kelas 4 di Madrasah Ibtidaiyah ¹⁴ .	guru kelas IV dan siswa di MI Miftahul Falah Mindahan Batealit Jepara.	Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi, kuesioner, dan dokumentasi	Hasil Penelitian ini berkontribusi untuk membantu guru mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan efisien, karena kurangnya pengembangan media di kelas IV di MI Miftahul Falah Mindahan Batealit Jepara.
9	Alfiatur Rohmah Arrum, Nurdyansyah, (2023).	Pengembangan Media Flipbook Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah ¹⁵ .	Siswa kelas V di MI Muhammadiyah 04 Moropelang.	Analisis kuantitatif persentase dan analisis uji T berpasangan.	Studi ini menyimpulkan bahwa materi media flipbook digital tentang distribusi flora dan fauna di Indonesia memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman siswa tentang mata pelajaran studi sosial kelas V di MI Muhammadiyah 04 Moropelang.
10	Sagnes Achriyati, Rina Yuliana,	Pengembangan Media Flip Chart	Siswa kelas III	Angket validasi media	kualitas media Flip Chart yang dikembangkan

di <https://www.journal.iel-education.org/index.php/JIDeR/article/view/225>, diakses pada tanggal 24 November 2023.

¹⁴Muhammad Ulin Nuha, dkk., "Pengembangan Media Papan Metamorfosis Sempurna Tematik Kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah". *MUALLIMUNA : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, e-ISSN: 2476-9703 Terbit sejak 2015 Vol. 7, No. 2 (Tahun 2022). Lihat di <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna/article/view/5967>, diakses pada tanggal 24 November 2023.

¹⁵Alfiatur Rohmah Arrum, Nurdyansyah, "Pengembangan Media Flipbook Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah". *Indonesian Journal of Innovation Studies*, ISSN: 2598-9936, Vol. 21, (Tahun 2023). Hal 6-12. Lihat di <https://ijins.umsida.ac.id/index.php/ijins/article/view/748/832?download=pdf>, diakses pada 24 November 2023





No	Nama Peneliti	Judul	Subjek	Teknik Analisis Data	Hasil Penelitian
	Lukman Nulhakim, (2022).	Terhadap Keterampilan Membaca Intensif Siswa Kelas III Sekolah Dasar ¹⁶ .	SD Negeri Secang.	oleh dosen dan lembar angket mahasiswa	termasuk kategori sangat layak dengan persentase 85% dari dua ahli media, kategori sangat layak dengan persentase 81,5% dari dua ahli bahasa, dan 90,5% dari dua ahli materi. Respon siswa terhadap media Flip Chart pada uji coba dengan 10 responden sebesar responden sebesar 84% dengan kategori sangat baik.
11.	Galuh Tisna Widiana, Nur Fitria Halimatus Sa'diyah, (2023)	Pengembangan Media Papan Pancasila Pintar (Papantar) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Siswa Madrasah Ibtidaiyah. ¹⁷	kelas 2 MI Bustanul Ulum Ngelele Jombang	Analisis Media Papantar.	Hasil penelitian ini dimulai dengan mengidentifikasi potensi dan masalah melalui wawancara dan observasi dengan wali kelas 2. Selama proses belajar mengajar, siswa kurang memahami pelajaran yang diberikan oleh guru karena guru belum menggunakan media pembelajaran. Namun, pada materi tentang simbol-simbol dan penerapan Pancasila di kelas 2 MI Bustanul Ulum

¹⁶Sagnes Achriyati, dkk, "Pengembangan media flip chart terhadap keterampilan membaca intensif siswa kelas III sekolah dasar" *PRIMARY: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, ISSN: 2303-1514, e-ISSN: 2598-5949, Vol. 11, No.4 2022. Hal 1249- 1257. Lihat di <https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/view/8611>, diakses pada 24 November 2023.

¹⁷Galuh Tisna Widiana, Nur Fitria Halimatus Sa'diyah "Pengembangan Media Papan Pancasila Pintar (Papantar) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Siswa Madrasah Ibtidaiyah ";, JPDI: Jurnal Pendidikan Dasar Islam, Vol.5, No.2, Oktober 2023 : 105-132. ISSN (Online): 2579-5589; ISSN (Print):1481-3551-83. Lihat di <https://journal.unipdu.ac.id/index.php/jpdi/article/view/4439>, diakses pada 26 Juli 2024.

No	Nama Peneliti	Judul	Subjek	Teknik Analisis Data	Hasil Penelitian
					Ngelele Sumobito Jombang, sarana dan prasarana yang tersedia sudah cukup memadai, sehingga peneliti melihat peluang untuk mengembangkan media pembelajaran.

Penelitian-penelitian sebelumnya cenderung berorientasi pada pengembangan media seperti papan pecahan, papan magnet, papan pekerjaan, komik digital, dan *game* edukasi dengan tujuan meningkatkan berbagai aspek pembelajaran seperti karakter rasa ingin tahu, motivasi belajar, minat belajar, dan hasil belajar dalam mata pelajaran tertentu. Penelitian saat ini menitikberatkan pada inovasi dengan menghadirkan Media Patanya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah untuk meningkatkan kemampuan Berbahasa Indonesia. Dengan demikian, penelitian saat ini menitikberatkan pada pendekatan yang lebih spesifik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat madrasah ibtidaiyah.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan penelitian ini terbagi dalam tiga bab sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan; terdiri dari latar belakang masalah, ruang lingkup penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, penelitian terdahulu, sistematika pembahasan.

Bab II : Landasan Teori; berisi tinjauan tentang penggunaan media dalam



pembelajaran, Bahasa Indonesia MI, Media Patanya, kerangka konseptual.

Bab III : Metode Penelitian; bab ini berisi tentang desain penelitian, jenis dan sumber data, metode pengumpulan data, teknik analisis data, daftar pustaka.

Bab IV : Hasil dan pembahasan; yang memuat tentang gambaran lokasi penelitian, penyajian data penelitian dan pembahasan, serta kesimpulan data.

Bab V : Penutup; berisi tentang kesimpulan dan saran.

