



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KBC BERBASIS PEMBELAJARAN 4C SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS

Muhammad Syabrina¹, Akhmad Dwi Andriadi², Ammalia Azzahra³, Raudatul
Janah⁴, Siti Noraziza⁵

¹Pendidikan, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Palangkaraya, Jalan G. Obos,
Kota Palangkaraya, Kalimantan Tengah, Indonesia, Kode 73112

² Pendidikan, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Palangkaraya, Jalan G. Obos,
Kota Palangkaraya, Kalimantan Tengah, Indonesia, Kode 73112

Abstract: *This study aims to develop teaching materials for Islamic Cultural History (SKI) based on the Love-Based Curriculum (KBC) with a 4C learning approach (Critical Thinking, Creativity, Communication, and Collaboration) for fourth-grade students at SDIT Darul Istiqomah Palangka Raya. The background of this study is based on the need for teaching materials that not only focus on cognitive aspects, but are also able to instill the values of love, Islamic character, and 21st-century skills in students. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques are carried out through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The research subjects consist of SKI teachers and fourth-grade students. Product validation is carried out by material experts, media experts, and educational practitioners to determine the feasibility of the developed teaching materials. The results of the study show that the SKI teaching materials based on KBC with 4C learning received a very decent assessment from the validators, with the category of valid and practical for use in the learning process. The developed teaching materials are able to increase student engagement in learning through discussion activities, problem-solving, group work, and active communication based on Islamic values and compassion. Furthermore, the use of these teaching materials provides a more engaging, interactive, and meaningful learning experience for students. Therefore, the development of SKI teaching materials based on KBC and 4C learning can be an innovative alternative to support effective, humanistic learning that is tailored to the needs of students in integrated Islamic elementary schools.*

Keywords: *Development of Teaching Materials; History of Islamic Culture; Love-Based Curriculum; 4C Learning; Integrated Islamic Elementary School.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) berbasis Kurikulum Berbasis Cinta (KBC) dengan pendekatan pembelajaran 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication, dan Collaboration) untuk siswa kelas IV di SDIT Darul Istiqomah Palangka Raya. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada kebutuhan akan bahan ajar yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mampu menanamkan nilai-nilai cinta, karakter Islami, serta keterampilan abad ke-21 pada peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri atas guru SKI dan siswa kelas IV. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar SKI berbasis KBC dengan pembelajaran 4C memperoleh penilaian sangat layak dari para validator dengan kategori valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang dikembangkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui kegiatan diskusi, pemecahan masalah, kerja kelompok, serta komunikasi aktif yang berlandaskan nilai-nilai Islami dan kasih sayang. Selain itu, penggunaan bahan ajar ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar SKI berbasis KBC dan pembelajaran 4C dapat menjadi alternatif

Inovatif dalam mendukung pembelajaran yang efektif, humanis, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di sekolah dasar Islam terpadu

Kata kunci: *Pengembangan Bahan Ajar; Sejarah Kebudayaan Islam; Kurikulum Berbasis Cinta; Pembelajaran 4C; Sekolah Dasar Islam Terpadu.*

1. LATAR BELAKANG

Saat ini, teknologi telah menjadi komponen penting dalam kehidupan manusia. Teknologi membantu manusia melakukan pekerjaan sehari-hari. Perkembangan teknologi tidak hanya memengaruhi cara kita melaksanakan kegiatan sehari-hari, tetapi juga memengaruhi pendidikan (Aisyah et al., 2024). Dalam dunia pendidikan, teknologi adalah suatu sistem alat yang digunakan untuk mendukung pembelajaran dengan hasil yang diinginkan. Oleh sebab itu, kemajuan teknologi dapat mengubah cara siswa belajar mandiri baik di kelas maupun di rumah. Tujuan pendidikan adalah agar siswa mengembangkan kekuatan keagamaan dan kerohanian, kesadaran, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, keterampilan, potensi, masyarakat, bangsa, dan negara mereka sendiri. Hal tersebut tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat (1) tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lubis et al., 2020).

Salah satu upaya pemerintah untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia adalah meningkatkan kurikulum dari tahun ke tahun. Kurikulum berbasis cinta (KBC) digunakan dalam pendidikan di Indonesia, khususnya di madrasah. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa kurikulum berbasis cinta masih belum diterapkan dengan baik di semua sekolah madrasah di Indonesia (Saskia et al., 2025).

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa belajar, memberikan suasana baru, dan mendukung kegiatan belajar. Saat ini, teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan siswa. Dalam dunia pendidikan, teknologi berfungsi sebagai sistem yang mendukung pembelajaran untuk mencapai hasil yang diinginkan. Untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa, guru harus mampu merancang pembelajaran, menerapkan model pembelajaran, dan menyediakan materi yang merangsang minat belajar siswa (Khasanah & Nurawati, 2021). Oleh karena itu, kemajuan teknologi yang berdampak pada dunia pendidikan pasti akan mengubah cara siswa belajar, baik di kelas maupun di rumah. Teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan memberikan suasana baru bagi guru dan siswa. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas

pendidikan adalah dengan menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran, termasuk pembelajaran SKI. (Wulandari et al., 2022).

Di sekolah atau madrasah, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) harus mengajarkan siswa bagaimana mengikuti perkembangan zaman. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa di tingkat SD/MI, dasar ilmu ditumbuhkan kepada siswa, khususnya dalam mata pelajaran SKI. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SKI cenderung rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, yang menyebabkan SKI terus dianggap sebagai penyebab utama prestasi belajar siswa yang menurun. Oleh karena itu, bahan ajar yang mampu memperbaiki kekurangan ini harus dibuat dengan cara yang interaktif dan terintegrasi dengan teknologi. Pembelajaran SKI membutuhkan bahan ajar interaktif. Sebab bahan ajar interaktif memiliki tampilan yang menarik sehingga mendorong minat belajar siswa melalui cara belajar yang baru. Penggunaan teknologi multimedia dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat dan efektivitas belajar, membuat belajar lebih aktif, dan membuat belajar lebih mudah diakses. Dalam kebanyakan kasus, pembelajaran SKI yang didukung oleh teknologi dapat membantu memvisualisasikan dan menjadi lebih efektif daripada menggunakan bahan ajar konvensional karena siswa mengalami kesulitan untuk memahami konsep abstrak yang terkandung dalam materi. Sekarang ada banyak teknologi yang dapat membantu pembelajaran, salah satunya adalah bahan ajar elektronik berbasis aplikasi (Baktiar & Hutapea, 2023). Bahan ajar harus terdiri dari enam komponen seperti petunjuk belajar (pendidik atau peserta didik), kemampuan yang akan dicapai, informasi pendukung, latihan-latihan, petunjuk kerja dan evaluasi (Istiqomah & Timur, 2013).

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru-siswa kelas IV A SDIT Darul Istiqomah Kota Palangka Raya, didapati masalah seperti motivasi belajar siswa yang masih rendah, kurangnya pengetahuan siswa, pembelajaran di kelas masih menggunakan lembar kerja (LKS), proses pembelajaran masih berbasis pembelajaran konvensional, penjelasan materi juga masih memanfaatkan bantuan media powerpoint. Hasil belajar siswa kelas IV SDIT Darul Istiqomah Kota Palangka Raya pada saat soal pretest diberikan menunjukkan hasil belajarnya masih rendah pada mata pelajaran SKI. Maka dari itu, kami mengajukan dan membuat bahan ajar elektronik berbasis Android sebagai media interaktif mata pelajaran SKI untuk mempermudah pembelajaran yang lebih mudah dipahami siswa dan

lebih kreatif. Di sini kami mengajukan kepada wali kelas IV untuk membuatkan bahan ajar elektronik berbasis Android sebagai media interaktif mata pelajaran SKI sebagai bahan ajar untuk guru melakukan pembelajaran SKI pada materi Hijrah Nabi Muhammad SAW. Ke Thaif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin mengembangkan bahan ajar digital berupa media pembelajaran interaktif. Peneliti memilih bahan ajar digital berupa media pembelajaran interaktif karena dapat bekerja dengan berbagai jenis materi, seperti teks, video, foto, dan objek dengan efek tiga dimensi sehingga meningkatkan daya tarik media. Selain itu, bahan ajar hasil pengembangan juga dapat diakses menggunakan handphone Android karena tipe file adalah APK. Alat bantu belajar elektronik yang sistematis disebut bahan ajar. Alat bantu ini berisi metode, materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan petunjuk untuk kegiatan belajar mandiri berdasarkan kompetensi dasar atau indikator kinerja (*self-directed learning*) serta pendahuluan yang membekali siswa sesuai dengan tingkat pemahamannya. Siswa berkesempatan untuk menguji diri menggunakan bahan ajar dalam latihan-latihan yang disajikan. Sehingga secara berkelanjutan dapat terus membantu belajar siswa.

2. KAJIAN TEORITIS

Pengembangan bahan ajar merupakan proses sistematis dalam merancang, menyusun, dan menghasilkan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Bahan ajar tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai alat untuk meningkatkan aktivitas, motivasi, dan hasil belajar siswa.

Menurut penelitian Muhammad Syabrina dan Muhammad Syaufi Arrazi, bahan ajar digital dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penyajian materi yang interaktif, visual menarik, dan mudah diakses (Syabrina & Arrazi, 2025). Pengembangan bahan ajar yang baik harus memenuhi aspek validitas, efektivitas, dan kepraktisan agar dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan modern, bahan ajar mengalami perkembangan dari bentuk cetak menuju bahan ajar digital. Perkembangan ini dipengaruhi oleh kemajuan teknologi yang telah mengubah metode pembelajaran menjadi lebih interaktif dan fleksibel.

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan mata pelajaran yang mempelajari perkembangan Islam dari masa ke masa, meliputi tokoh-tokoh Islam, peradaban Islam, serta nilai-nilai keteladanan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Ahmad, 2022). Pembelajaran SKI memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik karena di dalamnya terkandung nilai moral, spiritual, dan keteladanan. Melalui pembelajaran SKI, siswa diharapkan mampu memahami sejarah Islam sekaligus meneladani akhlak para tokoh Islam (Nirmalasari et al., 2026). Pada tingkat sekolah dasar, pembelajaran SKI perlu dikemas secara menarik dan kontekstual agar siswa lebih mudah memahami materi. Peserta didik sekolah dasar cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang menggunakan cerita, gambar, media interaktif, dan aktivitas kelompok. Pengembangan bahan ajar SKI menjadi penting karena pembelajaran sejarah sering dianggap monoton apabila hanya menggunakan metode ceramah. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi bahan ajar yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Nikmah, 2025).

Kurikulum Berbasis Cinta (KBC) merupakan pendekatan pendidikan yang menekankan nilai kasih sayang, empati, kepedulian, penghargaan terhadap sesama, dan pembentukan karakter dalam proses pembelajaran. KBC bertujuan menciptakan suasana belajar yang humanis dan menyenangkan sehingga peserta didik merasa aman, dihargai, dan termotivasi dalam belajar. Dalam implementasinya, KBC menempatkan cinta sebagai landasan pendidikan, baik cinta kepada Allah Swt., Rasulullah saw., sesama manusia, diri sendiri, maupun lingkungan. Konsep KBC sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran SKI karena materi sejarah Islam mengandung banyak nilai keteladanan dan pendidikan karakter. Melalui pendekatan berbasis cinta, pembelajaran SKI tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga afektif dan spiritual siswa (Ramadhani et al., 2026).

Pembelajaran 4C merupakan pendekatan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan empat keterampilan utama, yaitu Critical Thinking (berpikir kritis), Creativity (kreativitas), Communication (komunikasi), dan Collaboration (kolaborasi) (Wardhani et al., 2021).

Model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan pembelajaran yang terdiri atas lima tahap, yaitu: Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), Evaluation (Evaluasi). Model ADDIE

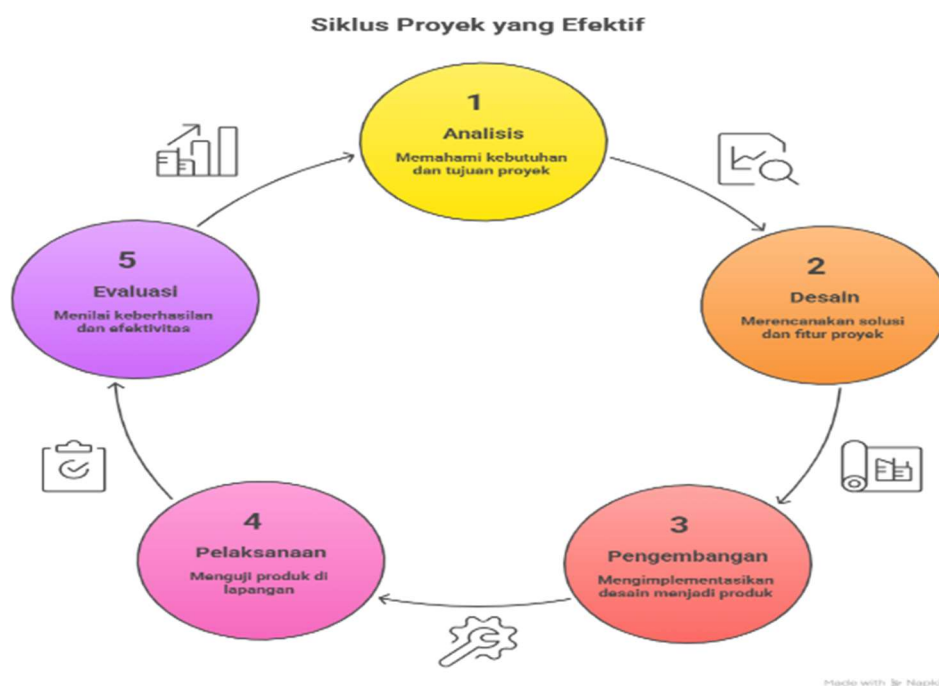
digunakan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang sistematis dan sesuai kebutuhan peserta didik (Alvina Fadia Rachma, Tuti Iriani, 2023). Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan siswa dan permasalahan pembelajaran. Tahap desain dilakukan untuk merancang bahan ajar. Tahap pengembangan digunakan untuk membuat produk. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba penggunaan bahan ajar, sedangkan tahap evaluasi bertujuan menilai kualitas dan efektivitas produk.

3. METODE PENELITIAN

Bagian ini memuat rancangan penelitian yang meliputi desain penelitian, populasi/sampel penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, alat analisis data, dan model penelitian yang digunakan. Metode yang sudah umum tidak perlu dituliskan secara rinci, tetapi cukup merujuk ke referensi acuan (misalnya: rumus uji-F, uji-t, dll). Pengujian validitas dan reliabilitas instrumen penelitian tidak perlu dituliskan secara rinci, tetapi cukup dengan mengungkapkan hasil pengujian dan interpretasinya. Keterangan simbol pada model dituliskan dalam kalimat.

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 22–23 April di SDIT Darul Istiqomah Kota Palangka Raya. Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metodologi yang digunakan dalam penelitian ini. Tujuan penelitian dan pengembangan adalah untuk mengetahui pengembangan bahan ajar dan kelayakan produk yang sedang dikembangkan.

Kajian pengembangan ini ditujukan untuk pengembangan produk, mendeskripsikan proses pengembangan selengkap mungkin dan mengevaluasi produk akhir (Nusantara et al., 2023). Penelitian ini mengadopsi model ADDIE, menggunakan lima langkah: analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi (Syabrina et al., 2025). Sebagai model desain sistem pembelajaran, dianggap sebagai suatu model yang mudah dimengerti dan dapat dijalankan secara berurutan (Pribadi et al., n.d)



Gambar 1. Model ADDIE

Penelitian menggunakan beberapa teknik yang terdiri dari mengumpulkan data melalui wawancara, observasi di lingkungan sekolah, dan penggunaan angket(Dahlia et al., 2025).

Data kuantitatif, yang terdiri dari skor dan angka, diperoleh dari uji coba. (Sutrisno & Puspitasari, 2021). Data kuantitatif didapatkan dari penilaian lembar validasi para ahli dan lembar respons siswa dan guru. Sebuah kuesioner diberikan kepada para ahli mengevaluasi dan menilai kesesuaian modul ajar yang digunakan. Pendekatan kuesioner merupakan teknik sistematis untuk akuisisi data, di mana peserta disajikan dengan serangkaian pertanyaan yang memerlukan tanggapan tertulis. Metodologi ini digunakan untuk menilai kelangsungan hidup produk E-modul seperti yang dievaluasi oleh para ahli materi pelajaran (ahli materi dan ahli media)(Agista Amalia1, 2026).

Dalam validasi ahli juga dikumpulkan data berupa kritik, saran, dan komentar para ahli mengenai bahan ajar pada materi SKI Hijrah Nabi Muhammad SAW. Ke Thaif. Kuesioner digunakan sebagai instrumen pengumpulan data dalam pengembangan ini. Angket ini diberikan untuk subjek yang diuji coba. Angket yang dibutuhkan adalah:

Angket Evaluasi Ahli Materi, Angket Evaluasi Ahli Desain, Angket Penilaian Bahan Ajar oleh Guru Kelas IV A SDIT Darul Istiqomah Kota Palangka Raya, Angket Evaluasi Siswa Uji Coba Lapangan (Syabrina, 2020).

Produk dalam penelitian ini yang dikembangkan berupa produk yang valid/layak, praktis, dan sangat berpengaruh terhadap pembelajaran. Untuk mengukur kelayakan produk, dilakukan melalui penyebaran angket untuk para ahli, yaitu ahli materi dan desain (Ayu et al., 2022).

Sementara itu, untuk menguji keefektifan produk, peneliti menggunakan Uji t dan N-Gain. Uji digunakan untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk. Sedangkan N-Gain digunakan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa (Novita Kumalasari, Irfai Fathurohman, 2023).

Eksperimen terdiri dari uji coba lapangan dan validasi ahli; proposisi terdiri dari uji coba lapangan satu kelas dan validasi ahli materi dan desain. Langkah ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kesesuaian media interaktif untuk menghasilkan materi pembelajaran yang memenuhi persyaratan kesesuaian lingkungan pembelajaran (Akbar, 2023). Sebagaimana ditunjukkan oleh studi sebelumnya, bahan ajar yang dibuat harus berhasil melewati tahap validasi sebelum digunakan dalam proses pendidikan

4. HASIL DAN PEMBAHASAN (Sub judul level 1)

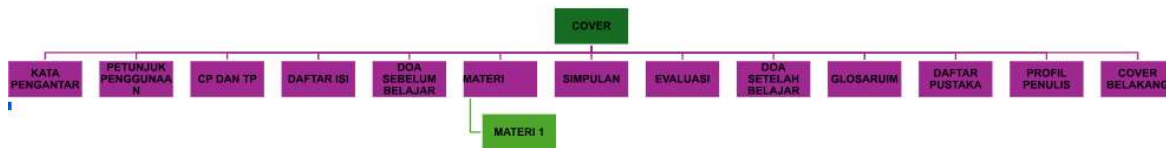
Pada tahap ini dilakukan analisis, yaitu materi dan kepribadian siswa. Hal ini dilakukan untuk menentukan konten dan elemen bahan ajar eksklusif yang sesuai dengan materi pelajaran, kebutuhan akademik, dan kebutuhan siswa.

Pada fase ini, peneliti menganalisis dengan melaksanakan observasi dan wawancara terhadap guru sebagai sumber informasi. Fase analisis karakteristik siswa pada kelas IV SDIT Darul Istiqomah Kota Palangka Raya yang berumur antara 9 hingga 11 tahun merupakan anggota generasi alfa yang memiliki tingkat rasa penasaran yang tinggi terhadap kemajuan teknologi. Maka dari itu, dalam bidang ini, para siswa lebih dominan dan tertarik terhadap pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik

Pada tahap analisis kebutuhan, peneliti mengumpulkan informasi tentang kebutuhan dan minat siswa dengan tujuan untuk memahami apa yang dibutuhkan dalam

proses pembelajaran (Uci Purnama Sari1, Verien Syafany, Winda Sutia Hani, 2024). Penelitian terhadap kebutuhan siswa dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai teknik yang diambil dari pengalaman praktis, antara lain: observasi, wawancara, dan kemungkinan kebutuhan vokasional (Silvida Yanti, Heni Herlina, 2025).

Pada tahap desain, peneliti merancang produk yang dikembangkan berupa bahan ajar digital berupa media pembelajaran interaktif. Pengembangan bahan ajar didesain dengan membuat flowchart. Untuk merancang pengembangan bahan ajar, flowchart harus dibuat pada tahapan ini. Tujuannya untuk menggambarkan rancangan setiap objek yang berada di bahan ajar. Flowchart sebagai panduan atau arahan pembuatan produk bahan ajar agar pembuatan produk lebih terarah(Puput Melati Sukma, Ratna Kartika Sari, 2025).

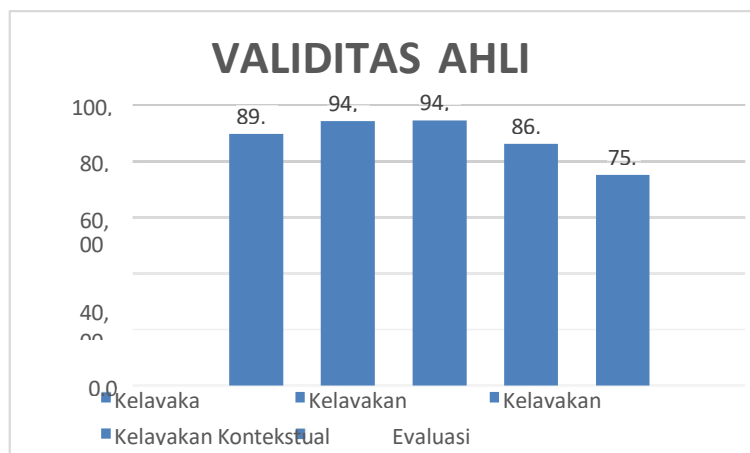


Gambar 2. flowchart

Tentu saja, beberapa perubahan dilakukan pada flowchart selama proses mengalirkannya ke dalam bahan ajar.

A. Ahli Materi (Sub judul level 2)

Pertama-tama dilakukan validasi materi. Hasil dari validasi tersebut direfleksikan dalam diagram di bawah ini, yang menunjukkan penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran interaktif.

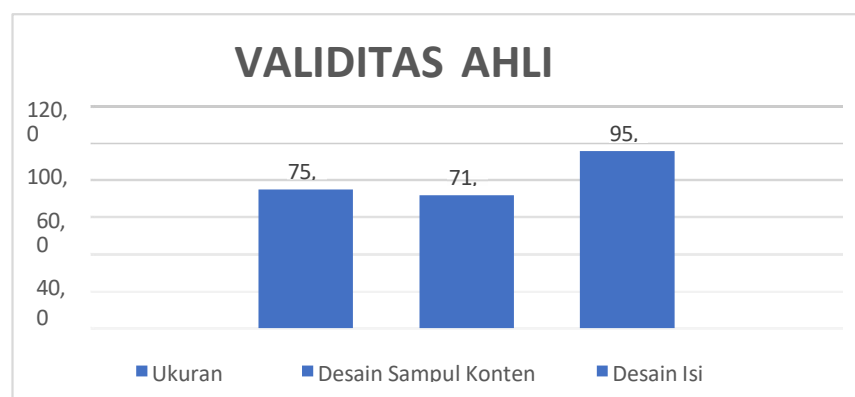


Gambar 3. Grafik Penilaian Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi ditunjukkan pada Gambar 1: pengembangan bahan ajar digital berupa media pembelajaran interaktif materi SKI tentang hijrah Nabi Muhammad SAW. Ke Thaif, kelas IV A di SDIT Darul Istiqomah Kota Palangka Raya sebesar 89,58% atau sangat layak.

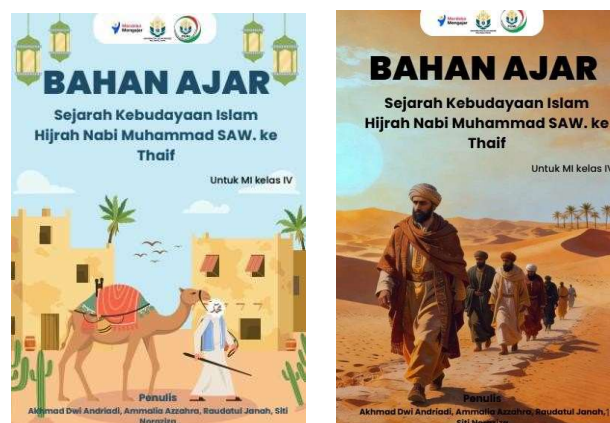
B. Ahli Desain

Selanjutnya, validasi dari ahli desain pada diagram di bawah ini menggambarkan penilaian yang diberikan oleh ahli desain terhadap bahan ajar.



Gambar 4. Grafik Penilaian Ahli Desain

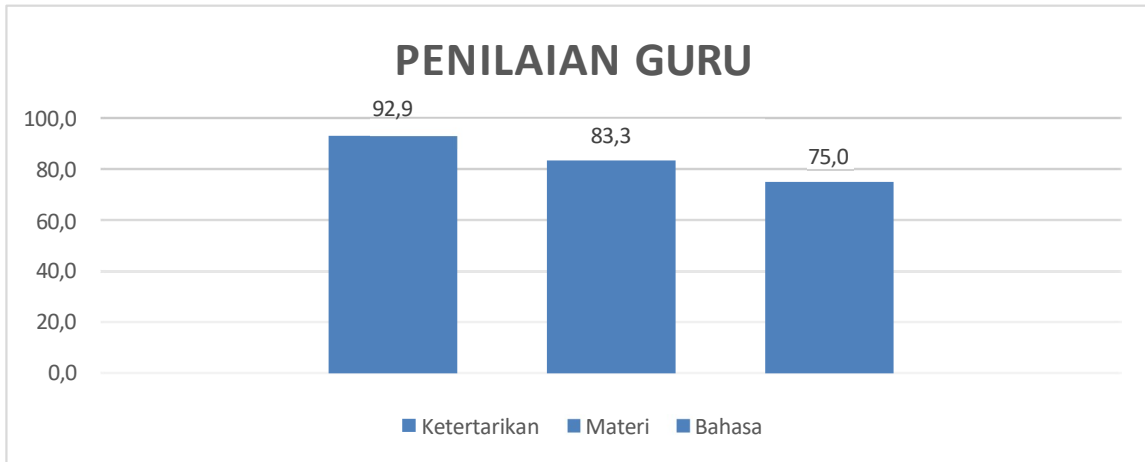
Berdasarkan hasil validasi ahli desain pada Gambar 4, pengembangan bahan ajar digital berupa media pembelajaran interaktif untuk materi SKI tentang Hijrah Nabi Muhammad SAW. Ke Thaif, kelas IV di SDIT Darul Istiqomah Kota Palangka Raya sebesar 90,74% atau sangat layak.



Gambar 5 & 6: Desain sebelum dan sesudah

C. Hasil Penilaian Guru

Guru sebagai praktisi memberikan penilaian pada bahan ajar yang dikembangkan seperti pada gambar. Hasil uji lapangan ditampilkan dalam grafik di bawah ini.

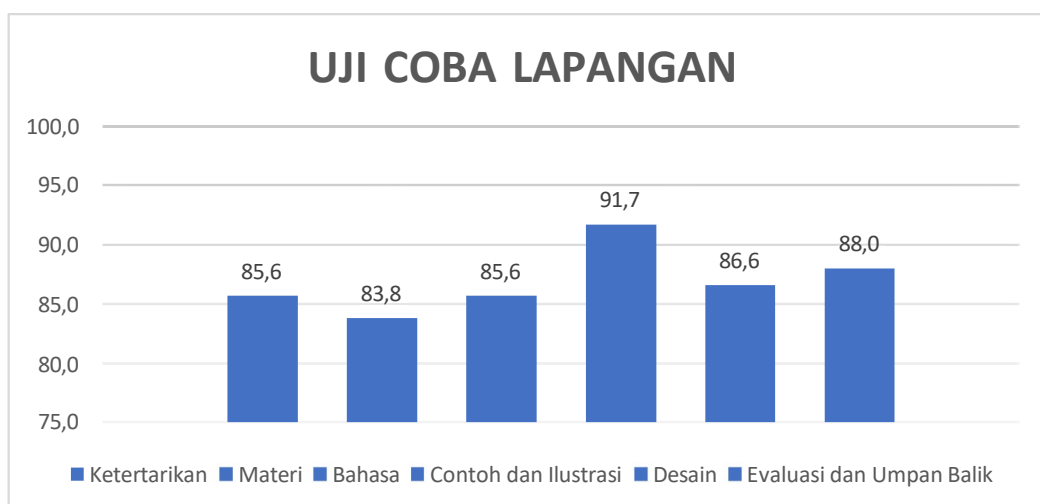


Gambar 7. Grafik Penilaian Guru

Penilaian guru di atas menunjukkan bahwa bahan ajar digital berupa media pembelajaran interaktif memperoleh kualifikasi "sangat layak" sebesar 85,29% dan dapat digunakan pada uji coba lapangan.

D. Hasil Uji Coba Lapangan

Tes yang diberikan kepada Siswa kelas IV sebanyak 18 siswa. Hasil uji lapangan ditampilkan dalam grafik di bawah ini.

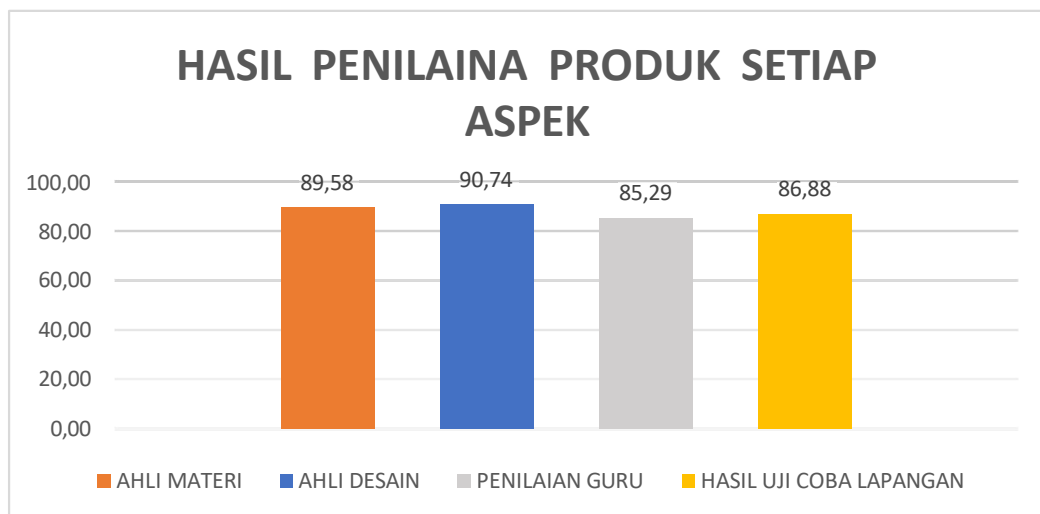


Gambar 8. Grafik Penilaian uji coba lapangan

E. Implementasi

Tahap implementasi adalah penerapan bahan ajar yang dikembangkan dan diuji oleh ahli media dan materi. Bahan ajar juga dicobakan pada siswa dengan uji coba lapangan yang terdiri dari 18 siswa. Tahap ini merupakan tahapan yang terakhir dalam uji coba, di mana aplikasi tersebut telah diuji coba langsung pada siswa (Syabrina et al., 2024).

Tahap implementasi bisa dilihat dari diagram dibawah ini:



Gambar 9. Grafik Penilaian Keseluruhan

F. Evaluasi

Tahap akhir dari model ADDIE adalah evaluasi. Tahap ini melibatkan implementasi produk kepada siswa. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan bahan ajar (Torang Siregar, 2025). Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi formatif dalam bentuk tes yang terdapat pada bahan ajar. Tes formatif terdiri dari pretest dan posttest.

5. PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA

A. Uji T Pretest dan Posttest

Uji T digunakan untuk menentukan seberapa signifikan peningkatan hasil belajar dengan bahan ajar. Selain itu, Uji T digunakan untuk menguji hipotesis yang dibuat oleh peneliti.

One-Sample Test						
	Test Value = 0					
					95% Confidence Interval of the Difference	
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Lower	Upper
pretest	16,352	17	0,000	58,056	50,57	65,55
posttest	15,876	17	0,000	78,333	67,92	88,74

Table 1. Paired Samples Test

Nilai signifikansi adalah 0.00, menurut hasil uji t yang menunjukkan bahwa variabel awal dan akhir mengalami perbedaan yang signifikan. Ini menunjukkan bahwa perbedaan pemberian perlakuan memengaruhi masing-masing variabel.

B. Uji N-Gain

Uji N-Gain digunakan untuk menentukan seberapa besar peningkatan hasil belajar menggunakan bahan ajar. Hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan nilai N-Gain 0,52, kategori sedang. Berikut data peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan pada Tabel 2.

NO.	NAMA	Nilai Pretest	Nilai Postes t	Post -Pre	Skor Maks (100-pre)	N Gain Score	Kategori N Gain	N Gain Score (%)	Kategori Efektivitas
1	AA	50	60	10	50	0,20	Sedang	20,00	Cukup Efektif
2	FA	70	70	0	30	0,00	Sedang	0,00	Cukup Efektif
3	HZ	70	70	0	30	0,00	Sedang	0,00	Cukup Efektif
4	MH	70	100	30	30	1,00	Tinggi	100,00	Efektif
5	AL	60	100	40	40	1,00	Tinggi	100,00	Efektif
6	RA	60	70	10	40	0,25	Sedang	25,00	Cukup Efektif
7	DZ	60	80	20	40	0,50	Sedang	50,00	Cukup Efektif
8	HH	55	100	45	45	1,00	Tinggi	100,00	Efektif
9	FZ	50	50	0	50	0,00	Sedang	0,00	Cukup Efektif
10	RY	20	20	0	80	0,00	Sedang	0,00	Cukup Efektif
11	BA	50	80	30	50	0,60	Sedang	60,00	Cukup Efektif
12	FM	60	90	30	40	0,75	Tinggi	75,00	Cukup Efektif
13	FI	70	100	30	30	1,00	Tinggi	100,00	Efektif
14	MM	70	80	10	30	0,33	Sedang	33,33	Cukup Efektif
15	YZ	80	90	10	20	0,50	Sedang	50,00	Cukup Efektif
16	AI	70	100	30	30	1,00	Tinggi	100,00	Efektif
17	RF	50	80	30	50	0,60	Sedang	60,00	Cukup Efektif
18	LL	30	70	40	70	0,57	Sedang	57,14	Cukup Efektif
MEAN	JSSR -	58,06	78,33	20,2	41,94	0,52	Sedang	51,69	Cukup Efektif

Tabel 2. Uji N-Gain

Kategori Pembagian N-Gain Score

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sedangkan efektivitas dari bahan ajar adalah 51,69 dengan kategori cukup efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kategori efektifitas

Kriteria Efektifitas	Kategori
$\geq 76\%$	Efektif
56% - 75%	Cukup Efektif
40% - 55%	Kurang Efektif
$< 40\%$	Tidak Efektif

6. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian terdahulu mengembangkan bahan ajar menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar sangat layak digunakan dengan nilai ahli materi 89,58%, ahli desain 90,74%, penilaian guru 85,29%, dan uji coba lapangan 86,88%. Hasil uji-t sebesar 0,00 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan, sedangkan nilai N-Gain sebesar 0,52 termasuk kategori sedang.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model ADDIE untuk mengembangkan produk pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kualitas dan hasil belajar peserta didik. Perbedaannya terletak pada materi dan produk yang dikembangkan. Penelitian terdahulu berfokus pada media pembelajaran interaktif materi fotosintesis, sedangkan penelitian ini mengembangkan bahan ajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) berbasis KBC (Kurikulum Berbasis Cinta) dengan pembelajaran 4C untuk siswa kelas IV SDIT Darul Istiqomah Palangkaraya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri dan pihak yang telah mendukung penulis sampai sejauh ini.

DAFTAR REFERENSI

- Agista Amalia¹, I. (2026). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN REPRESENTASI VISUAL MATEMATIS SISWA SMP Agista. 11.*
- Ahmad, A. (2022). *Pengembangan Karakter Sopan Santun Peserta Didik : Studi Kasus Upaya Guru Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah. 7(2).* [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).8753](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).8753)
- Aisyah, S., Sholeh, M., Lestari, I. B., & Yanti, L. D. (2024). *Peran Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Era Digital. 4(April), 44–52.*
- Akbar, T. N. (2023). *Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Berorientasi Guided SISTEM PERNAPASAN MANUSIA KELAS V SDN KEBONSARI 3 MALANG. 1(6).*
- Alvina Fadia Rachma , Tuti Iriani, S. S. H. (2023). *Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. 01(08), 506–516.*
- Ayu, G., Setiani, K., Ayu, I. G., Agustiana, T., & Puteri, D. A. (2022). *Permainan Ular Tangga : Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar. 27(2), 262–269.*
- Baktiar, M., & Hutapea, B. (2023). *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer Pemanfaatan E-Modul Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Canva pada Prodi Pendidikan Matematika dalam Proses Pembelajaran Jarak Jauh Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer. 3(1), 145–152.*
- Dahlia, D., Wulandari, S., Indrawan, I., & Indragiri, U. I. (2025). *TEKNIK PENGUMPULAN DATA EVALUASI PENDIDIKAN. 4(2), 63–69.*
- Istiqomah, E., & Timur, J. (2013). *Analisis lembar kerja peserta didik (lkpd) sebagai bahan ajar biologi. 1, 1–15.*
- Lubis, H., Pendidikan, T., & Depan, M. (2020). *PERANAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN TERHADAP GURU DI. 3(04), 57–64.*
- Nikmah, R. (2025). *Penerapan Media Komik Bergambar untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa terhadap Materi Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 2 Pulang Pisau. 1, 45–49.*
- Nirmalasari, D., Sakinah, S. Q., & Ahdillah, Z. A. (2026). *UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia ☑. 1(1), 28–41.*
- Novita Kumalasari, Irfai Fathurohman, F. F. (2023). *Pengembangan E-Modul Berbasis Kearifan Lokal Daerah Grobogan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. 10(2), 554–563.*
- Nusantara, D. A., Pendidikan, J., Vol, B., & Arrahmaniyah, O. S. (2023). *Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. 1(1).*

Pribadi, R. B. A., No, J. R. I., Pulogadung, K. I., & Pengantar, K. (n.d.).

PEMBELAJARAN.

- Puput Melati Sukma, Ratna Kartika Sari, M. S. (2025). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBANTU WEBSITE CANVA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV DI MI MIFTAHUL HUDA 2* Puput Melati Sukma Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya Ratna Kartika Sari Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya Muhammad Syabrina Institut Aga. 9(3), 1488–1506. <https://doi.org/10.35931/am.v9i3.4616>
- Ramadhani, A., Maisaroh, I., & Pratiwi, W. O. (2026). *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Implementation Of Love-Based Curriculum Management In Improving Student Character At MI Mathla ' ul Anwar Tanjung Rejo Implementasi Manajemen Kurikulum Berbasis Cinta Dalam Meningkatkan Karakter Siswa Di MI Mathla ' ul Anwar Tanjung Rejo.* 7(3), 1773–1784.
- Sari, V. P. (n.d.). *STUDI KASUS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MADRASAH ALIYAH SWASTA PAB 1 SAMPALI.* 2(3), 7020–7031.
- Saskia, S., Hindana, S. M., Zainuri, A., & Zahra, F. F. (2025). *Meaning Full Studi Keislaman Kurikulum Berbasis Cinta Pada Madrasah Ibtidaiyah.*
- Silvida Yanti, Heni Herlina, D. D. (2025). *PEMBELAJARAN VOKASIONAL KERAJINAN TANGAN MANIK-MANIK UNTUK ANAK TUNANETRA FASE D DI SLB A BINA INSANI BANDAR LAMPUNG.* 11, 332–346.
- Syabrina, M. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK FLASH IBTIDAIYAH.* 7(1), 25–36.
- Syabrina, M., & Arrazi, M. S. (2025). *Pengembangan Bahan Ajar Ajar Media Pembelajaran Book Creator Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV MI / SD SDIT Cahaya Harati Palangka Raya.* 3(1), 531–540.
- Syabrina, M., Dewi, M. F., & Sabila, N. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Book Creator Pada Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas V SD IT Al Furqan.* 7(1), 301–312. <https://doi.org/10.37216/badaa.v7i1>.
- Syabrina, M., Hasanah, U., & Fitrianur, W. (2024). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Books Desain Canva , Web Terintegritas Canva dan Evaluation Menggunakan Wordwall.* 1(4), 21–33. <https://doi.org/10.70277/jgsd.v1i4.3>

- Torang Siregar, Y. R. (2025). *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP)*. 3(2), 85–100.
- Uci Purnama Sari1, Verien Syafany, Winda Sutia Hani, R. A. (2024). *Analisis Kondisi Pembelajaran Yang Harus Di Sesuaikan Dengan Kebutuhan Siswa*.
- Wardhani, H. N., Setyowati, N. I., Tsalitsa, A., & Nurrahayu, S. (2021). *Strategi Meningkatkan Kompetensi 4C Creativity , Communication , & Collaborative) (Critical Thinking , Strategies to Improve 4C Competencies (Critical Thinking , Creativity , Communication & Collaborative)*. 14(1), 41–52.