

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Lokasi Penelitian

a. Profil MA Darul Ilmi Banjarbaru

MAS Darul Ilmi merupakan salah satu sekolah jenjang MA berstatus Swasta yang berada di wilayah Kec. Liang Anggang, Kota Banjarbaru, Kalimantan Selatan. MAS Darul Ilmi didirikan pada tanggal 1 April 2011 dengan Nomor SK Pendirian KW.17.4/4/PP.00.6/127/2011 yang berada dalam naungan Kementerian Agama. Operator yang bertanggung jawab adalah Hidayat.

Dengan adanya keberadaan MAS Darul Ilmi, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mencerdaskan anak bangsa di wilayah Kec. Liang Anggang, Kota Banjarbaru. Akan tetapi, peserta didik MA Darul Ilmi bukan hanya berasal dari daerah Liang anggang saja, melainkan juga berasal dari daerah lainnya seperti daerah Gambut, Banjarmasin, Hulu Sungai, Tanah Lau, bahkan dari daerah luar Kalimantan Selatan, seperti Kalimantan Tengah dan masih banyak lagi.

Visi misi dari MA Darul Ilmi Banjarbaru adalah Mewujudkan siswa yang berprestasi, beriman, bertaqwa,

terampil, menguasai IPTEK berwawasan lingkungan serta menjadi Madrasah yang lebih unggul dan terampil dalam kanca Pendidikan.

b. Profil MA Al Falah Puteri Banjarbaru

MA Al Falah Puteri berada di jalan Ahmad Yani km 23 kelurahan Landasan Ulin Tengah kec. Liang Anggang Kota Banjarbaru. MA Al Falah Puteri memiliki letak geografis yang strategis, karena terletak di jalan yang dilalui oleh angkutan kota, angkutan antar kabupaten/kota dan antar provinsi. MA Al Falah Puteri juga dekat dengan bandara internasional Syamsuddin Noor. Sehingga perjalanan dapat dilakukan dengan mudah, dan dapat ditempuh dengan nyaman dan lancar.

Dengan dukungan transportasi yang relatif mudah dan publikasi madrasah yang relative meluas, maka MA Al Falah Puteri diminati anak-anak yang berasal dari semua kabupaten/kota di Kalimantan Selatan, Kalimantan Tengah, Kalimantan Timur, Kalimantan Utara, Kalimantan Barat, bahkan ada yang berasal dari pulau Jawa dan Sumatera.

Bertolak dari data tersebut di atas, MA Al Falah Puteri ternyata telah di minati oleh para siswa yang berasal dari daerah yang jauh dari madrasah. Hal ini perlu di lacak

apa sebenarnya pandangan dan kebutuhan mereka terhadap madrasah, sehingga madrasah dapat memberikan dan meningkatkan layanannya yang terbaik terhadap kebutuhan mereka. Dalam analisis kedepan berdasarkan letak geografisnya madrasah ini akan menjadi madrasah tujuan dari beberapa daerah terutama dari provinsi di pulau Kalimantan

MA Al Falah Puteri mengembangkan program-program unggulan yang memiliki karakteristik sendiri di bandingkan dengan madrasah yang ada di daerah Liang Anggang, diantaranya dengan mengangkat program pendidikan kewirausahaan kepada guru dan siswa melalui kegiatan Ekstrakurikuler Kewirausahaan (Keterampilan Menjahit dan Komputer), program pengembangan *life skill*, keagamaan dan beberapa program takhassus (Tahfizh, Amstilati, Darul Hadits, Darul Mutun, Bahasa Arab, Bahasa Inggris, Kaligrafi) sehingga diharapkan akan memiliki daya tarik tersendiri di hati masyarakat dan akan berkembang secara cepat menjadi madrasah unggulan dan menjadi model pada periode mendatang.

2. Prosedur Pengembangan

Tujuan utama dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan bahan ajar sejarah kebudayaan Islam berbasis aplikasi *canva* yang dinyatakan valid atau layak, efektif dan praktis untuk digunakan. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas X di Madrasah Aliyah Darul Ilmi dan Madrasah Aliyah Al Falah tahun ajaran 2024/2024. Pengembangan bahan ajar ini dilakukan dengan menggunakan desain model 4D yaitu (Define, Design, Development dan Dissaminate). Adapun tahapan pengembangan bahan ajar, sebagai berikut:

a. *Define* (Pendefinisian)

1) Analisis Tahap Awal-Akhir

Kegiatan identifikasi masalah dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh guru Madrasah Aliyah Kota Banjarbaru, khususnya guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang mengajar di kelas X. Proses identifikasi dilakukan melalui wawancara dengan beberapa guru Sejarah Kebudayaan Islam yang bertugas di Madrasah Aliyah setempat.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diperoleh informasi bahwa kegiatan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam selama ini masih didominasi oleh metode ceramah dan diskusi. Selain itu, dalam pelaksanaannya, guru masih terbatas dalam penggunaan bahan ajar, yang sebagian besar berupa

media cetak seperti Lembar Kerja Siswa (LKS), modul, handout, dan buku paket. Kondisi ini menyebabkan suasana pembelajaran menjadi kurang variatif dan interaktif, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Melihat permasalahan tersebut, peneliti memandang penting untuk menghadirkan alternatif bahan ajar berbasis digital yang lebih menarik dan interaktif, salah satunya melalui pengembangan bahan ajar berbasis aplikasi *Canva*, guna mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi peserta didik.

2) Analisis Peserta Didik

Setelah melakukan observasi di beberapa Madrasah Aliyah di Kota Banjarbaru, peneliti menetapkan bahwa subjek penelitian pada tahap ini adalah peserta didik kelas X. Penetapan ini didasarkan pada hasil observasi dan wawancara yang dilakukan bersama guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X, partisipasi peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan dengan minimnya keterlibatan aktif siswa dalam diskusi maupun kegiatan pembelajaran di kelas.

Selain itu, hasil observasi juga mengungkapkan bahwa ketersediaan bahan ajar di kelas masih terbatas dan kurang variatif. Materi pembelajaran yang digunakan selama ini didominasi oleh buku teks cetak yang bersifat konvensional, sehingga kurang mampu menarik minat belajar peserta didik. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti memandang perlu adanya pengembangan bahan ajar alternatif berbasis aplikasi *Canva* yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas X di Madrasah Aliyah

3) Analisis Materi

Peneliti melakukan analisis materi dengan tujuan untuk menentukan materi yang paling tepat dan relevan untuk digunakan dalam pengembangan produk bahan ajar berbasis aplikasi *canva*. Proses analisis ini dilakukan melalui tahapan identifikasi dan seleksi terhadap materi pelajaran yang sesuai dengan karakteristik produk yang akan dikembangkan, serta mempertimbangkan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti memilih materi “Khufaur Rasyidin” sebagai fokus pengembangan bahan ajar. Pemilihan materi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa topik mengenai Khulafaur Rasyidin memiliki nilai edukatif yang tinggi serta menarik apabila dikemas dalam bentuk bahan ajar berbasis aplikasi *canva*. Selain itu, materi ini penting untuk

diketahui oleh peserta didik karena memuat informasi mengenai para khalifah penerus Rasulullah SAW yang memiliki peran strategis dalam proses perkembangan agama Islam pasca wafatnya Nabi Muhammad SAW. Tokoh-tokoh Khulafaur Rasyidin tidak hanya memberikan sumbangsih besar terhadap penyebaran ajaran Islam, tetapi juga menjadi teladan dalam kepemimpinan dan pengelolaan umat.

Dengan demikian, peneliti meyakini bahwa pengembangan bahan ajar berbasis aplikasi *canva* dengan materi "Khulafaur Rasyidin" dapat menjadi media pembelajaran yang efektif, interaktif, serta mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman peserta didik terhadap sejarah perkembangan Islam.

4) Analisis Konsep

Peneliti melakukan analisis konsep dengan tujuan untuk mengidentifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis komponen-komponen yang akan disusun dalam bahan ajar yang dikembangkan. Analisis ini penting dilakukan agar bahan ajar yang dihasilkan memiliki struktur yang jelas, logis, serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan standar pengembangan bahan ajar yang berlaku.

Konsep yang dianalisis dalam penelitian ini berkaitan dengan kelengkapan elemen-elemen yang harus ada dalam bahan ajar. Adapun komponen yang dirancang dan disusun oleh

peneliti dalam bahan ajar berbasis aplikasi *Canva* ini meliputi: sampul, kata pengantar, daftar isi, standar kompetensi, peta konsep, materi pembelajaran, kegiatan peserta didik, rangkuman materi, daftar pustaka, glosarium, dan biodata penulis. Setiap elemen tersebut memiliki peran penting dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran, di mana materi yang disajikan tidak hanya informatif tetapi juga terstruktur dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Dengan demikian, melalui analisis konsep ini, peneliti memastikan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memiliki sistematika yang utuh dan sesuai dengan kaidah pengembangan bahan ajar, sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang layak, menarik, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

b. *Design* (Perancangan)

Setelah melalui tahap pendefinisian, tahap berikutnya dalam proses pengembangan ini adalah tahap perancangan bahan ajar. Tahap ini bertujuan untuk merumuskan rancangan awal bahan ajar yang akan dikembangkan, baik dari segi sistematika penyajian, desain tampilan, maupun pemilihan media yang sesuai. Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun kerangka rancangan bahan ajar

berbasis aplikasi *canva* yang akan memuat materi Sejarah Kebudayaan Islam, khususnya pada topik Khulafaur Rasyidin.

Perancangan bahan ajar dilakukan dengan memperhatikan hasil analisis konsep dan materi yang telah disusun sebelumnya, sehingga produk yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran di kelas X Madrasah Aliyah Kota Banjarbaru. Hasil dari tahap ini berupa draft rancangan bahan ajar yang mencakup sampul, kata pengantar, daftar isi, standar kompetensi, peta konsep, materi pembelajaran, aktivitas peserta didik, rangkuman, daftar pustaka, glosarium, dan biodata penulis, yang seluruhnya dikemas dalam bahan ajar berbasis aplikasi *canva* agar lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Secara umum, proses perancangan dalam mengembangkan bahan ajar sebagai berikut:

1) Pemilihan Format Bahan Ajar

Pada tahap ini, peneliti melakukan kegiatan mendesain isi bahan ajar yang akan dikembangkan serta menyesuaikan materi pembelajaran berdasarkan kurikulum yang berlaku di Madrasah Aliyah. Penyusunan materi dilakukan dengan merujuk pada dokumen silabus, kurikulum sekolah, serta memperhatikan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Materi yang dimasukkan ke dalam bahan ajar ini adalah topik Khulafaur Rasyidin, yang dipilih karena memiliki nilai

edukatif penting dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Penyusunan materi tidak hanya mengacu pada silabus dan kurikulum, tetapi juga didukung oleh berbagai sumber referensi yang relevan, seperti buku pelajaran, jurnal ilmiah, artikel, dan sumber-sumber literasi lainnya. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa materi yang disajikan bersifat akurat, komprehensif, dan sesuai dengan standar kompetensi yang telah ditetapkan.

2) Rancangan Awal

Pada bahan ajar ini peneliti mengembangkan bahan ajar berbasis aplikasi *canva* untuk peserta didik kelas X Madrasah Aliyah Kota Banjarbaru, yang mana didalam bahan ajar ini berisi materi dan beberapa gambar ilustrasi guna memperjelas dari uraian materi, pada rancangan ini disebut prototype. Berikut adalah prototype dalam merancang bahan ajar berbasis *canva*:

a) Sampul Bahan Ajar



Gambar 4.1 Sampul

Pembuatan sampul ini berisikan gambar Masjid Nabawi yang menjadi background. Kemudian, dibagian atas dituliskan mata pelajaran, yaitu “Sejarah Kebudayaan Islam”. Pada bagian tengah berisikan judul, yaitu “Khulafaur Rasyidin”. Bagian bawah dari sampul diletakkan sketsa masjid Nabawi. Terakhir, dibagian ujung kanan bawah bertuliskan kelas “X”.

b) Pendahuluan



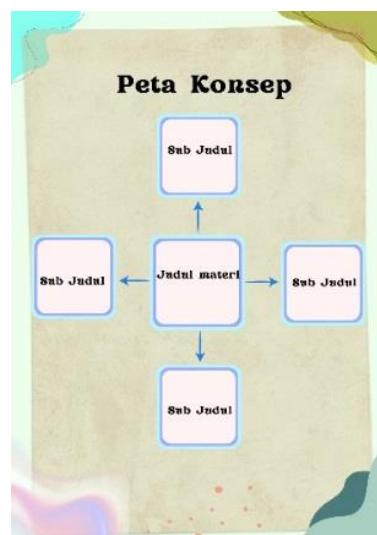
Gambar 4.2. Kata Pengantar



Gambar 4.3 Daftar Isi



Gambar 4.4. KI & KD



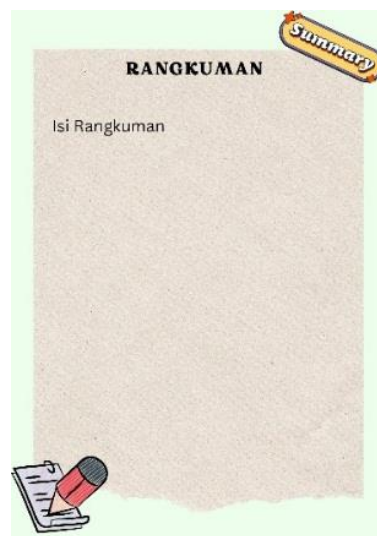
Gambar 4.5 Peta Konsep

Pada prototype pendahuluan ini, penulis memuat kata pengantar, daftar isi, Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, dan peta konsep.

c) Rancangan Isi



Gambar 4.6 Materi



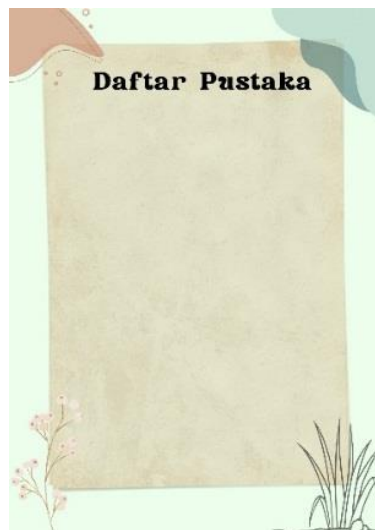
Gambar 4.7 Rangkuman



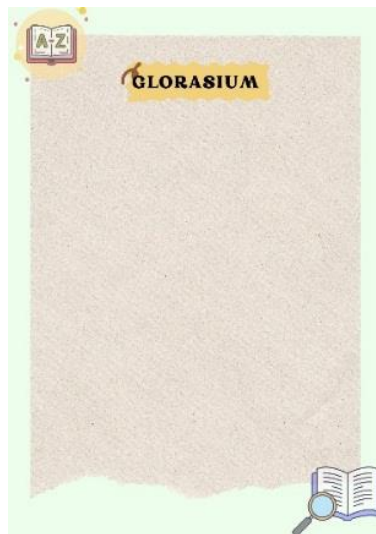
Gambar 4.8 Uji Kompetensi

Pada prototype bagian isi, penulis memuat materi yang akan dipelajari, rangkuman dari semua materi, dan uji kompetensi.

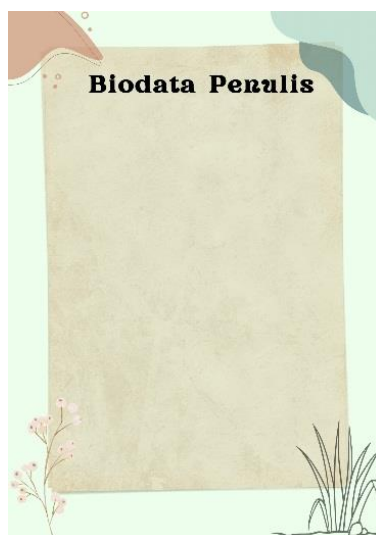
d) Penutup



Gambar 4.9 Daftar Pustaka



Gambar 4.10 Glosarium



Gambar 4.11 Biodata Penulis

Prototype bagian penutup ini berisikan daftar pustaka, glosarium dan biodata penulis.

c. *Development (Pengembangan)*

Pada tahapan sebelumnya, bahan ajar yang akan dibuat telah disusun dalam kerangka konseptual pada tahap perancangan.

Sampai pada tahap ketiga ini, peneliti mulai membuat produk. Dimana pada tahap pengembangan ini, kerangka yang masih berupa konsep-konsep tersebut direalisasikan untuk menjadi suatu produk yang siap diaplikasikan dalam pembelajaran. Untuk menentukan kualitas bahan ajar yang dikembangkan dalam pengembangan pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam materi tentang Khulafaur Rasyidin menggunakan aplikasi *canva* dengan penggunaan kebutuhan kurikulum. Jadi, pengenalan materi ini sebagaimana yang digariskan dalam silabus dan kurikulum sangat mungkin menjadi kegiatan atau rencana paling awal yang telah diselesaikan untuk pengembangan bahan ajar.

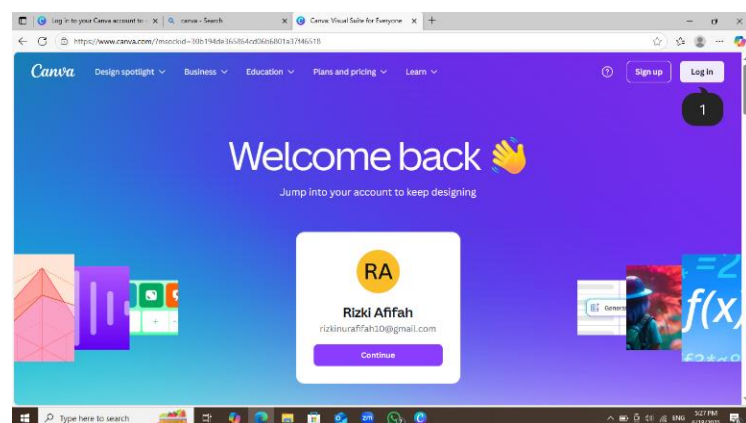
Dalam proses pengembangan ini, peneliti memastikan bahwa setiap materi yang dimuat sesuai dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam silabus dan kurikulum. Pengenalan materi mengenai Khulafaur Rasyidin menjadi salah satu kegiatan awal yang penting untuk diselesaikan, mengingat materi ini memiliki kedudukan strategis dalam membangun pemahaman peserta didik mengenai sejarah perkembangan Islam setelah wafatnya Rasulullah SAW.

Selain itu, peneliti juga memperhatikan aspek desain, kelengkapan fitur bahan ajar, serta kemudahan akses bagi peserta didik dalam menggunakan bahan ajar berbasis aplikasi *canva*. Materi disajikan secara sistematis, dilengkapi dengan peta konsep,

aktivitas peserta didik, rangkuman, dan evaluasi untuk memastikan ketercapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, produk bahan ajar yang dikembangkan diharapkan tidak hanya memenuhi standar kelayakan isi dan tampilan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar peserta didik di Madrasah Aliyah

1) Pengembangan rancangan bahan ajar menggunakan aplikasi *canva*

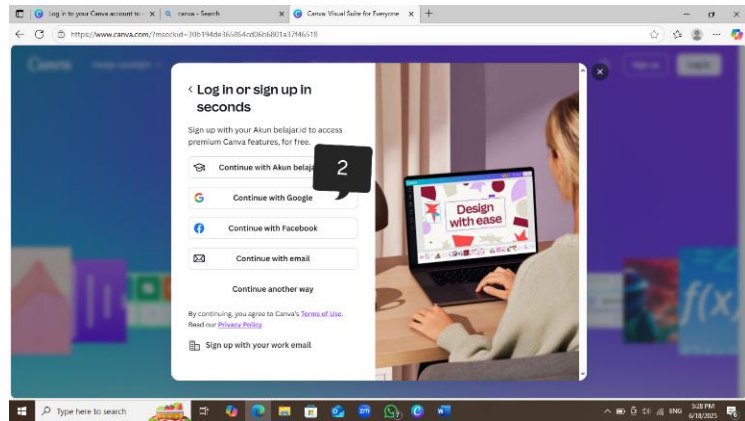
Pengembangan yang dilakukan dalam tahap ini adalah menerjemahkan spesifikasi produk ke dalam bentuk fisik. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan dan pengembangan bahan ajar *Canva* yang terdiri dari beberapa desain, yaitu cover, pendahuluan, isi materi, dan penutup. Adapun langkah-langkah pembuatan produk bahan ajar secara garis besar adalah sebagai berikut:



Gambar 4.12 tampilan awal aplikasi *canva*

Keterangan:

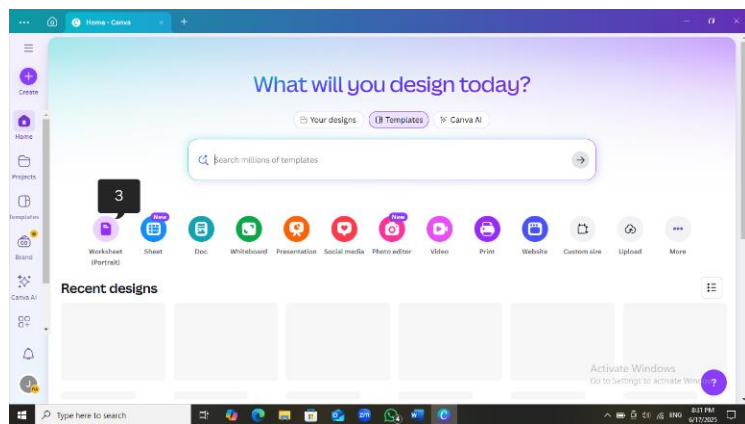
(1) Klik pada tulisan log in



Gambar 4.13 pilih log in menggunakan akun

Keterangan:

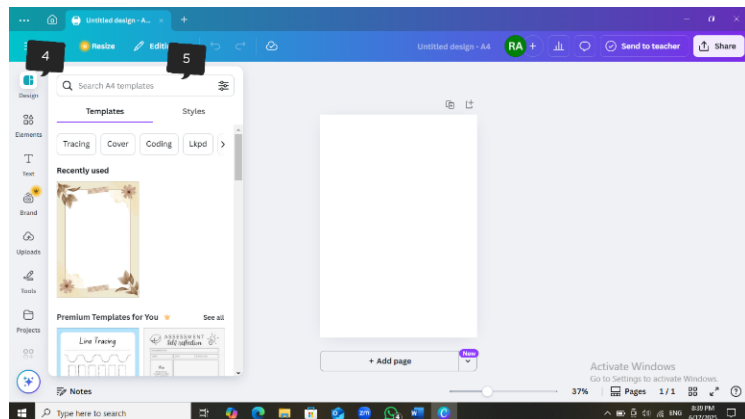
(2) Log in menggunakan akun google



Gambar 4.14 laman utama setelah selesai masuk

Keterangan:

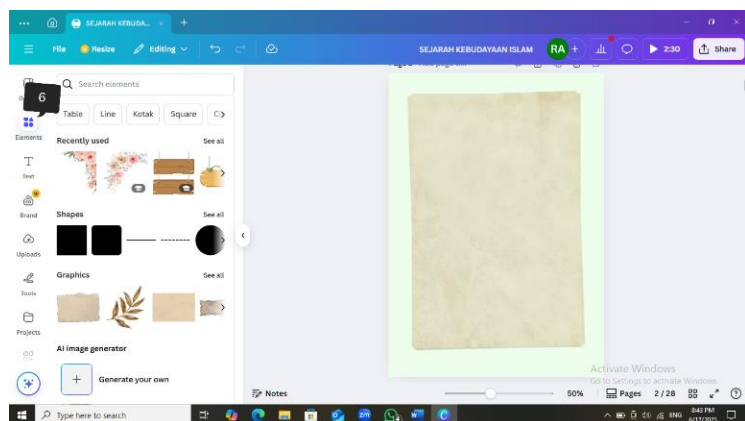
(3) Pilih worksheet untuk membuat bahan ajar



Gambar 4.15 memilih background

Keterangan:

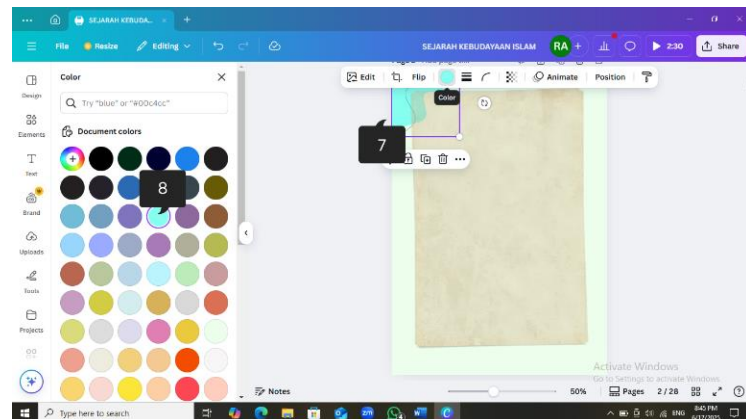
- (4) Klik desain untuk menentukan background yang diinginkan
- (5) Klik “*search*” untuk mencari template yang diinginkan



Gambar 4.16 memilih element

Keterangan:

- (6) Klik element untuk memilih element yang ingin dimasukkan

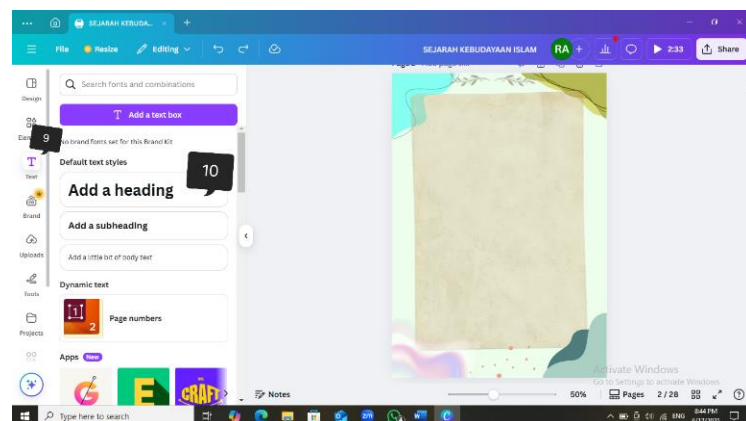


Gambar 4.17 pengaturan warna

Keterangan:

- (7) Klik element yang ada
- (8) Pilih warna sesuai keinginan, penulis memilih warna

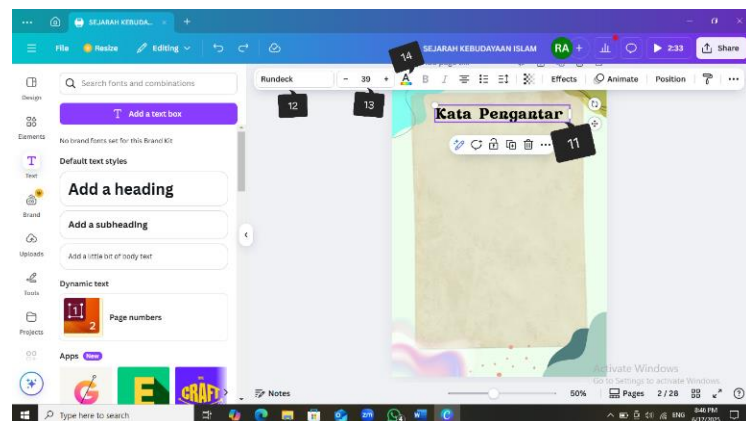
tosca



Gambar 4.18 cara menginput teks

Keterangan:

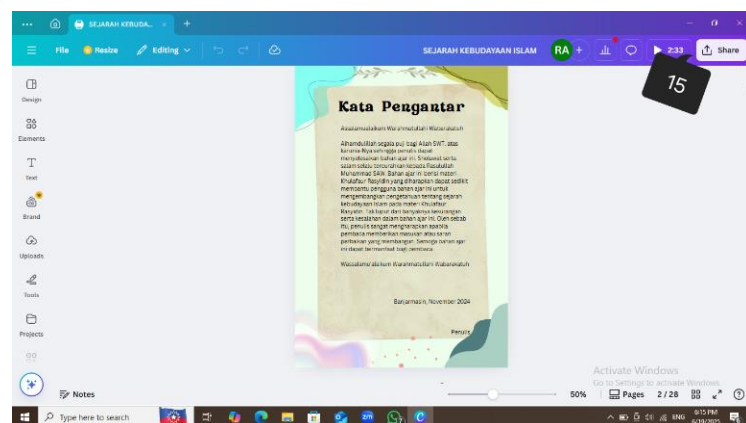
- (9) Klik teks yang ada dipojok kiri
- (10) Pilih add a heading



Gambar 4.19 pengeditan pada teks

Keterangan:

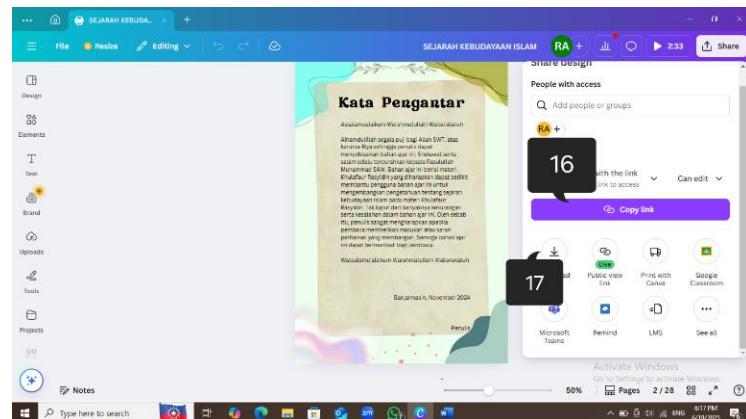
- (11) Klik teks yang sudah ada
- (12) Pilihan font teks
- (13) Pilihan ukuran
- (14) Pilihan warna teks



Gambar 4.20 cara *share* setelah desain selesai

Keterangan:

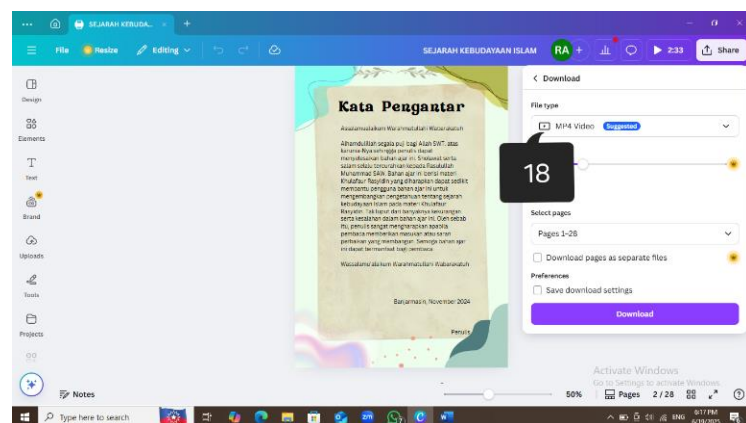
- (15) Klik *share* yang ada dipojok kanan atas



Gambar 4.21 pilihan untuk dibagikan

Keterangan:

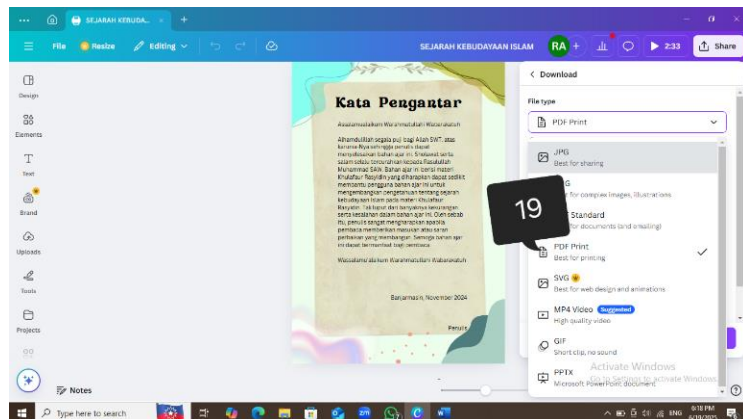
- (16) Klik copy link untuk mendapatkan link untuk dibagikan
- (17) Atau klik download jika ingin menyimpan menjadi file



Gambar 4.22 pengaturan untuk mendownload

Keterangan:

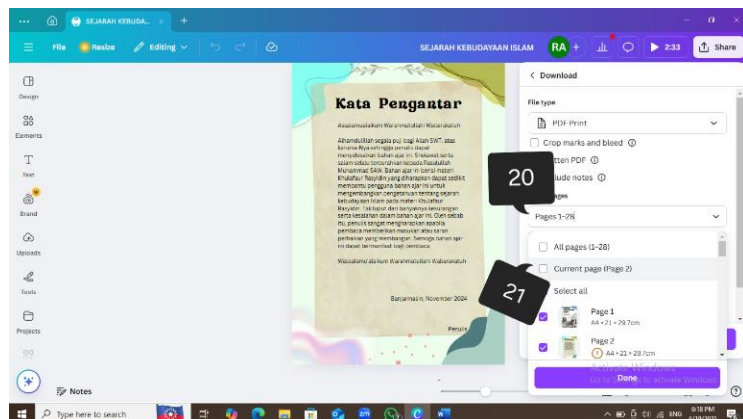
- (18) Klik “file type” untuk memilih file



Gambar 4.23 pemilihan tipe file

Keterangan:

(19) Klik “pdf” untuk penyimpanan file pdf

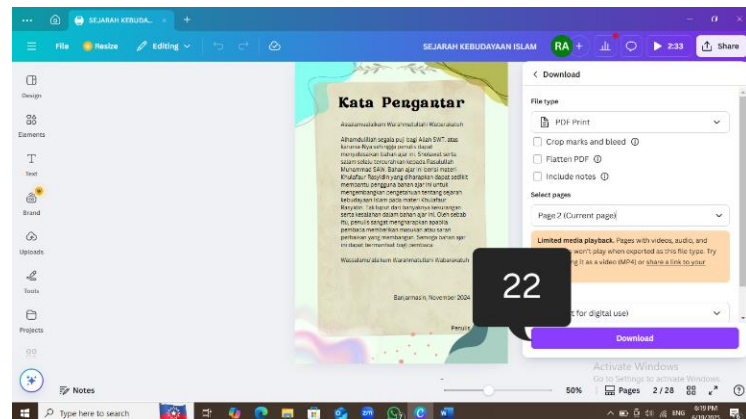


Gambar 4.24 pemilihan halaman

Keterangan:

(20) Klik “pages”

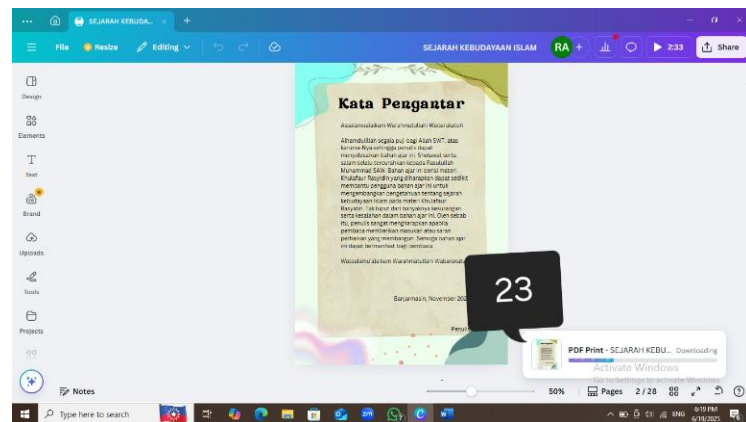
(21) Pilih “pages” atau halaman berapa yang ingin didownload



Gambar 4.25 penyimpanan file

Keterangan:

- (22) Klik “download” untuk mendownload atau mengunduh file



Gambar 4.26 proses download file

Keterangan:

- (23) Tunggu proses mendownload sampai selesai dan file siap digunakan

2) Validasi Para Ahli

Validasi merupakan salah satu tahapan penting yang dilakukan peneliti untuk mengetahui tingkat kelayakan produk bahan ajar yang telah dikembangkan sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Kegiatan validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa bahan ajar memenuhi standar kelayakan dari segi isi materi, desain tampilan, bahasa, dan kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku.

Dalam penelitian ini, penilaian terhadap kelayakan bahan ajar dilakukan oleh para ahli di bidangnya, yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil dari proses validasi ini menjadi acuan untuk menentukan apakah produk bahan ajar yang dikembangkan layak untuk digunakan atau masih memerlukan perbaikan dan penyempurnaan. Suatu produk bahan ajar dapat dinyatakan layak jika telah memenuhi kriteria utama kelayakan berdasarkan hasil validasi dari para ahli yang meliputi aspek isi, penyajian, kebahasaan, dan tampilan.

Oleh karena itu, tahap validasi menjadi bagian yang sangat menentukan dalam proses pengembangan bahan ajar, karena berfungsi sebagai jaminan mutu sebelum produk diujicobakan dan diterapkan di lingkungan pembelajaran.

Bahan ajar Sejarah Kebudayaan Islam yang dikembangkan divalidasi oleh dua orang validator yang berpengalaman yaitu dua orang dosen UIN Antasari Banjarmasin. Validator yang dimaksud ialah validator ahli media dan desain, dan ahli materi. Berikut ini adalah hasil lembar validasi dari para ahli. Nama-nama para validator yang memvalidasi bahan ajar berbasis aplikasi *canva* yang telah dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1

Nama-nama validator

No	Nama	Pekerjaan
1	Drs. Humaidy, M.Ag.	Dosen UIN Antasari Banjarmasin
2	Prof. Dr. Ani Cahyadi, S.Ag., M.Pd	Dosen UIN Antasari Banjarmasin

a) Validasi ahli materi

Materi dalam produk yang dikembangkan nilai oleh ahli dari UIN Antasari Banjarmasin beliau adalah dosen Pendidikan Agama Islam, Drs. Humaidy, M.Ag. Berikut hasil dari validasi ahli, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.2

Hasil validasi dari ahli isi materi

NO		Aspek yang dinilai	nilai	Maks. Nilai
1	Isi bahan ajar	Kesesuaian kurikulum merdeka dan standar isi tahun 2020.	4	4
		Materi SKI Islam pada bahan ajar ini sesuai dengan KD.	4	4
		Materi pembelajaran SKI berbasis aplikasi <i>canva</i> ini sesuai dengan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK).	3	4
		Materi pembelajaran SKI berbasis aplikasi <i>canva</i> ini sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	4
		Materi pembelajaran SKI berbasis aplikasi <i>canva</i> ini sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.	3	4
		Kesesuaian urutan materi SKI.	4	4
		Kesesuaian contoh soal dengan materi SKI.	3	4

NO		Aspek yang dinilai	nilai	Maks. Nilai
1	Isi bahan ajar	Materi dan pembahasan yang terdapat di dalam bahan ajar berbasis aplikasi <i>canva</i> terurut sistematis.	4	4
Total			29	32
Presentase			90,6%	100%
Kategori			Sangat Tinggi	

Berdasarkan tabel data diatas dapat dilihat bahwa hasil yang diberikan oleh validator ahli isi materi untuk bahan ajar adalah 90,6% yaitu masuk kepada kategori sangat tinggi dan bisa dilanjutkan ke tahap uji coba.

b) Validasi ahli media dan desain

Media dan desain pada produk yang dikembangkan ini dinilai oleh Prof. Dr. Ani Cahyadi, S.Ag, M.Pd. selaku dosen UIN Antasari Banjarmasin Pendidikan Agama Islam. Hasil dari validasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3

Hasil validasi dari ahli media dan desain

NO		Aspek yang dinilai	Nilai	Maks. Nilai
1	Format bahan ajar	Kejelasan pembagian materi SKI dari bahan ajar	4	4
		Pengaturan tata letak bahan ajar	3	4
		Keseimbangan antara teks dan ilustrasi dari bahan ajar	3	4
		Jenis dan ukuran huruf dari bahan ajar	3	4
		Kemenarikan bahan ajar	3	4
2	Ilustrasi, tata letak gambar	Bahan ajar disertai dengan ilustrasi gambar yang berkaitan dengan materi bahan ajar SKI berbasis aplikasi <i>canva</i>	4	4
		Ilustrasi gambar dibuat dengan tata letak secara efektif	4	4
		Ilustrasi gambar yang dibuat dapat digunakan untuk mengerjakan materi SKI berbasis <i>canva</i>	4	4

NO		Aspek yang dinilai	Nilai	Maks. Nilai
2	Ilustrasi, tata letak gambar	Ilustrasi gambar yang dibuat menarik, jelas terbaca dan mudah dipahami	3	4
		Keterangan gambar cukup jelas	3	4
Total			34	40
Presentase			85%	100%
Kategori			Sangat Tinggi	

Hasil dari validasi oleh ahli media dan desain mendapat presentase 85%, yang artinya bahan ajar ini masuk ke kategori sangat tinggi dan dapat di uji cobakan.

c) Hasil validasi para ahli

Pengembangan bahan ajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) ini menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Proses validasi dilakukan oleh beberapa pakar untuk memastikan kelayakan produk sebelum diimplementasikan.

Validasi melibatkan dua ahli, yaitu ahli materi yang merupakan dosen UIN Antasari Banjarmasin, serta ahli media dan desain yang juga berasal dari institusi yang sama. Selain itu, uji coba terbatas juga dilaksanakan pada kelompok kecil peserta didik kelas X di Madrasah Aliyah Banjarbaru sebagai responden. Hasil validasi pakar, data kelayakan, dan masukan perbaikan menjadi dasar dalam merevisi produk. Proses revisi produk dilakukan satu kali berdasarkan masukan dari ahli materi, sedangkan revisi dari ahli media dan desain dilakukan sebanyak tiga kali menyesuaikan arahan serta saran yang diberikan.

(1) Hasil masukan dari ahli materi untuk bahan ajar ini adalah buat materi menuju ke salah satu perspektif untuk dijelaskan secara mendetail, seperti perspektif khulafaur rasyidin tentang politik.

(2) Hasil kritik dan masukan dari ahli media dan desain adalah:

(a) Isi bahan ajar monoton tulisan saja, bisa ditambahkan dengan ilustrasi sebagai pelengkap.

(b) Tambahkan link dan barcode untuk memberikan materi tambahan dan memudahkan siswa untuk memahami materi.

(c) Tambahkan informasi mengenai tata cara penggunaan bahan ajar.

(d) Buat bahan ajar semenarik mungkin.

(e) Perhatikan kesalahan saat penulisan.



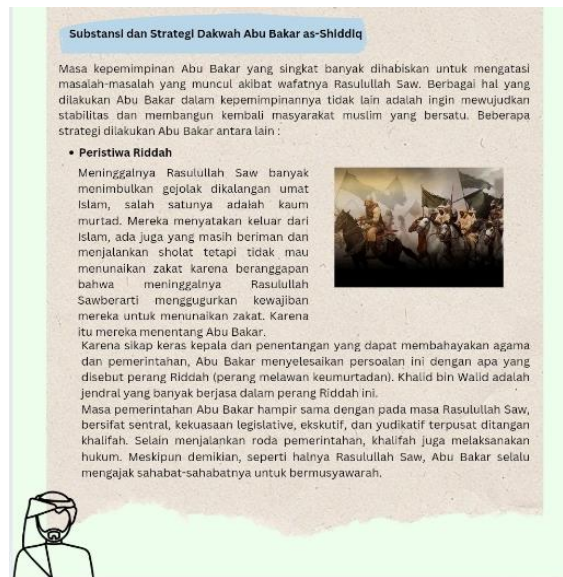
Gambar 4.27. Biografi Abu Bakar sebelum revisi



Gambar 4.28. Biografi Abu Bakar sesudah revisi



Gambar 4.29 Substansi dan Strategi Dakwah Abu Bakar
sebelum revisi



Gambar 4.30. Substansi dan Strategi Dakwah Abu Bakar
sesudah revisi



Gambar 4.31. Substansi dan Strategi Dakwah Abu Bakar
sesudah revisi



Gambar 4.32. Biografi Umar sebelum revisi



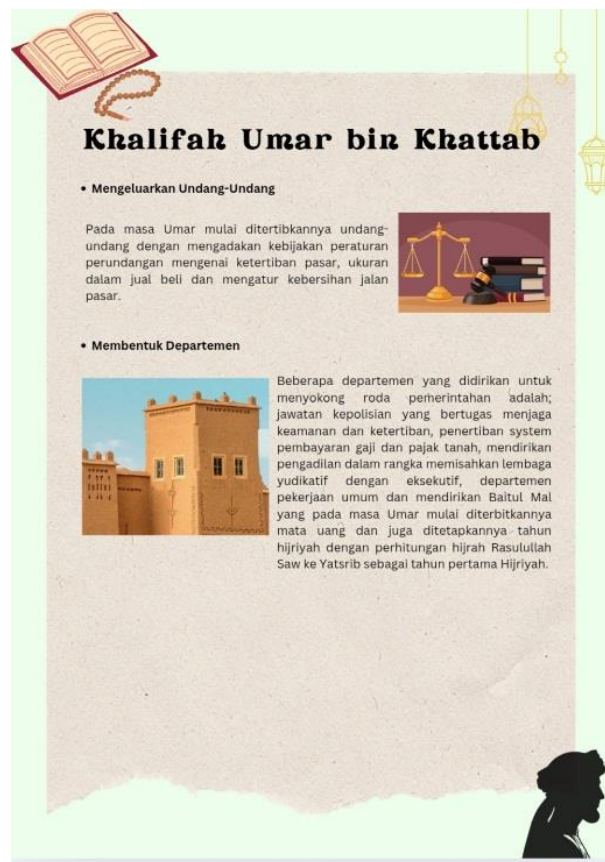
Gambar 4.33. Biografi Umar sesudah revisi



Gambar 4.34. Substansi dan Strategi Dakwah Umar sebelum revisi



Gambar 4.35. Substansi dan Strategi Dakwah Umar sesudah revisi



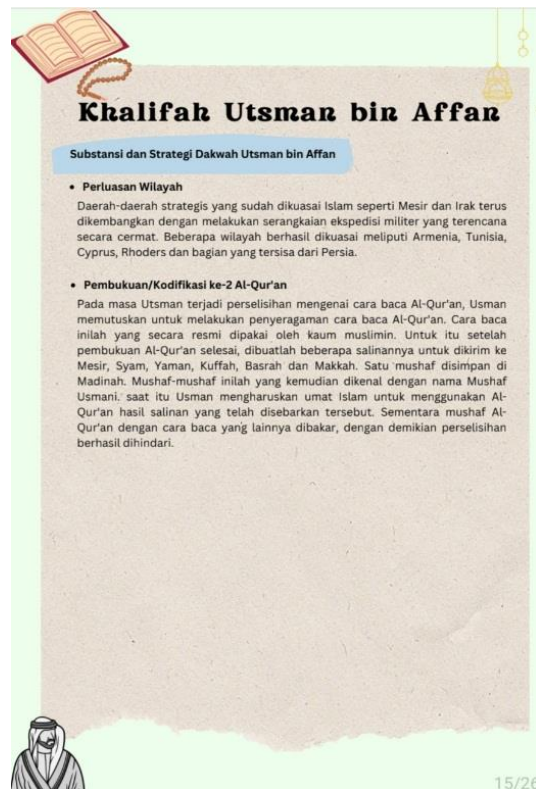
Gambar 4.36. Substansi dan Strategi Dakwah Umar sesudah revisi



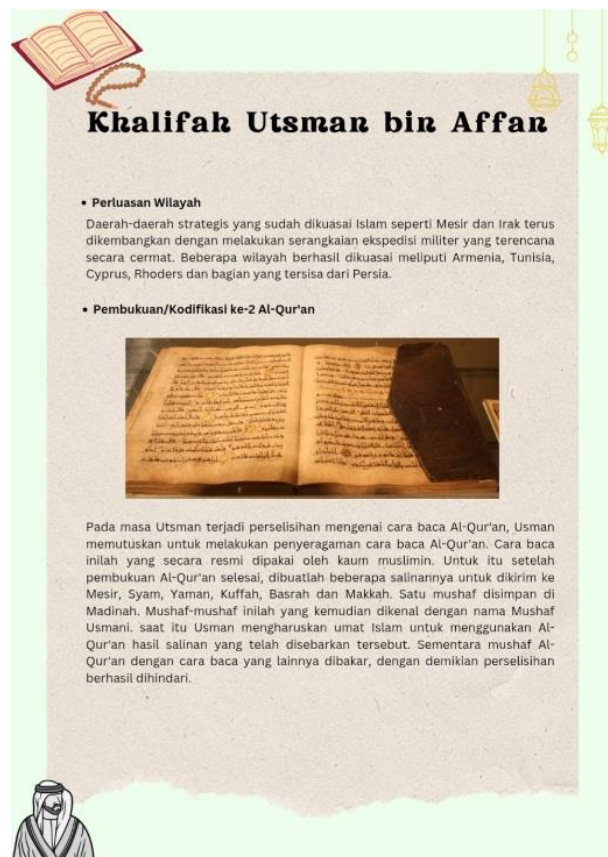
Gambar 4.37. Biografi Utsman sebelum revisi



Gambar 4.38. Biografi Utsman sesudah revisi



Gambar 4.39. Substansi dan Strategi Dakwah Utsman sebelum revisi



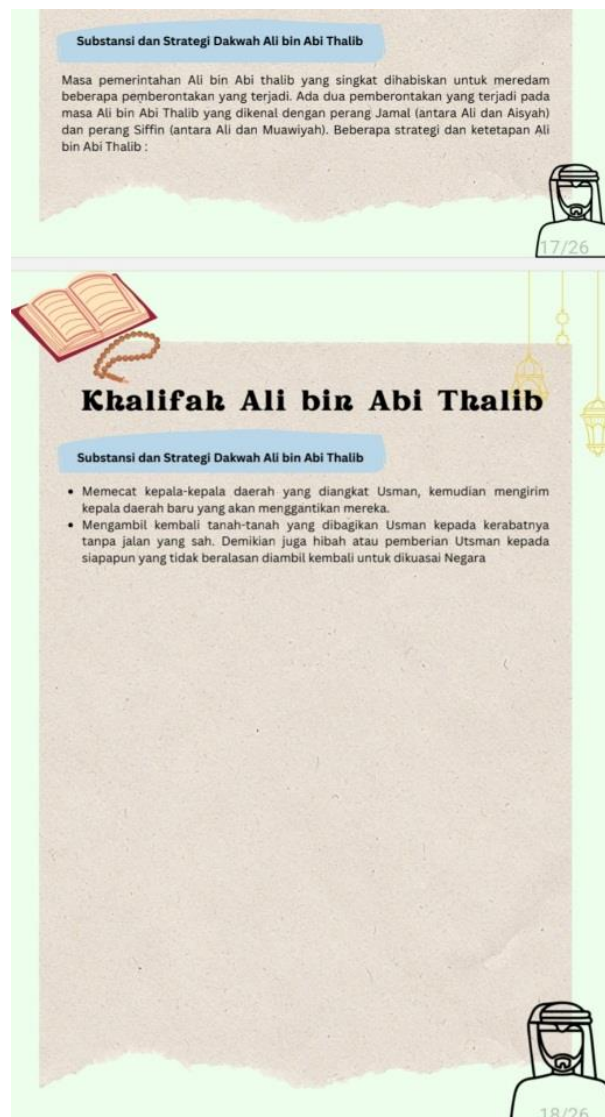
Gambar 4.40. Substansi dan Strategi Dakwah Utsman sesudah revisi



Gambar 4.41. Biografi Ali sebelum revisi



Gambar 4.42. Biografi Ali sesudah revisi



Gambar 4.43. Substansi dan Strategi Dakwah Ali sebelum revisi

Substansi dan Strategi Dakwah Ali bin Abi Thalib

Masa pemerintahan Ali bin Abi thalib yang singkat dihabiskan untuk meredam beberapa pemberontakan yang terjadi. Ada dua pemberontakan yang terjadi pada masa Ali bin Abi Thalib yang dikenal dengan perang Jamal (antara Ali dan Aisyah) dan perang Siffin (antara Ali dan Muawiyah). Beberapa strategi dan ketetapan Ali bin Abi Thalib :



18/27



Khalifah Ali bin Abi Thalib

- Memecat kepala-kepala daerah yang diangkat Usman, kemudian mengirim kepala daerah baru yang akan menggantikan mereka.
- Mengambil kembali tanah-tanah yang dibagikan Usman kepada kerabatnya tanpa jalan yang sah. Demikian juga hibah atau pemberian Usman kepada siapapun yang tidak beralasan diambil kembali untuk dikuasai Negara

Pengangkatan Hasan bin Ali Pasca Wafat Ali bin Abi Thalib

Pasca wafatnya Ali bin Abi Thalib umat Islam disibukkan lagi dengan harus memikirkan sosok yang harus melanjutkan estafet kekhalifahan. Ada dua tokoh yang sangat menonjol pada saat itu, Hasan as sebagai putera pertama dari khalifah sebelumnya yang sejak muda sudah aktif terlibat membantu memberikan pemikiran-pemikirannya kepada khalifah Ali Bin Abi Thalib. Tokoh yang kedua adalah Mu'awiyah bin Abi Sufyan yang pada saat itu menjabat sebagai gubernur Syam dan terkenal sebagai gubernur yang mempunyai potensi khusus baik dari segi pengaruh dan kekuatan yang dimilikinya.



Hasan bin Ali, semasa kekhalifahan diamanahkan pada ayahnya, sudah menyarankan untuk menjauh dari persoalan kekhalifahan, karena karakter yang terbaca dari sosok Hasan adalah kecondongannya menjauhi keributan dan pertumpahan darah, namun pada saat itu ayahnya lebih menekankan perjuangan. Maka pada saat Hasan ada di posisi seperti yang dialami ayahnya yang oleh sebagian umat Islam disarankan untuk maju sebagai khalifah pengganti ayahnya, bahkan tidak sedikit yang menyatakan ingin membai'at dan siap setia dan taat pada Hasan as.

Saat sebagian umat Islam yang mendesak untuk membai'at Hasan as, ia berkata "Kalian menyatakan janji setia padaku untuk mendengar aku dan taat padaku, juga memerangi orang yang aku perangi, juga berdamai dengan orang yang aku ajak damai." Dengan pernyataan berikut orang-orang menjadi ragu dengan maksud yang disampaikan Hasan as, dan mereka sama-sama menahan tangannya untuk melakukan bai'at, begitupun dengan Hasan as.



19/27

Gambar 4.44. Substansi dan Strategi Dakwah Ali sesudah revisi



Gambar 4.45. Glosarium sebelum revisi



Gambar 4.46 Glosarium setelah revisi

3) Uji coba kelas kecil

Uji coba kelas kecil pada bahan ajar Sejarah Kebudayaan Islam berbasis aplikasi *canva* ini terdiri dari 5 peserta didik. Peserta didik diberikan produk dan kuesioner sebagai uji coba kelas kecil. Kuesioner yang diberikan terdiri dari 15 pernyataan yang harus diisi oleh peserta didik.

Tabel 4.4

Hasil uji coba kelas kecil

NO	PERTANYAAN	Skor yang diperoleh					Total Skor	Skor Maks.
		1	2	3	4	5		
1	Teks atau tulisan pada bahan ajar ini mudah dibaca	4	3	3	3	3	16	20
2	Gambar yang disajikan jelas dan tidak buram	4	4	3	3	3	17	20
3	Materi pembelajaran ini sesuai dengan kebutuhan	4	3	4	4	4	19	20
4	Materi pembelajaran pada bahan ajar ini mudah untuk dipahami	4	4	4	4	3	19	20
5	Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan bahan ajar <i>canva</i> ini lebih memberikan motivasi belajar	3	4	3	4	4	18	20
6	Bahan ajar ini menggunakan bahasa yang mudah dipahami	4	4	4	4	3	19	20
7	Bahan ajar ini menggunakan aplikasi sehingga mempermudah dalam memahami teks bacaan	3	4	3	4	4	18	20

NO	PERTANYAAN	Skor yang diperoleh					Total Skor	Maks. Skor
8	Tidak ada kesulitan dalam mengerjakan latihan yang ada pada bahan ajar ini	4	4	4	3	3	18	20
9	Penyajian materi pada bahan ajar ini membantu untuk menjawab soal	3	3	4	4	4	18	20
10	Penyajian materi dalam bahan ajar ini memotivasi untuk berdiskusi dengan teman	4	3	3	3	4	17	20
11	Dengan menggunakan bahan ajar ini menjadi lebih mudah belajar	3	4	4	4	4	19	20
12	Materi yang ada pada bahan ajar ini dapat dikaitkan dengan pengalaman	4	4	3	3	4	18	20
13	Pembelajaran menggunakan bahan ajar ini memberikan pengetahuan baru	3	3	4	4	3	17	20
14	Materi yang diberikan dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari	4	4	3	4	3	18	20
15	Bahan ajar ini mendorong untuk belajar mandiri	4	3	3	4	3	17	20

Total	268	300
Presentase	89,3%	100%
Kategori	Sangat Tinggi	

Berdasarkan hasil data validasi yang telah diperoleh, bahan ajar yang dikembangkan mendapatkan kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa produk bahan ajar berbasis aplikasi *canva* yang memuat materi Khulafaur Rasyidin dinilai layak dan memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Capaian kategori sangat tinggi tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk melanjutkan proses pengembangan ke tahap berikutnya, yaitu implementasi bahan ajar dalam uji coba kelas besar. Sebelum tahap implementasi dilakukan, peneliti terlebih dahulu melakukan revisi produk berdasarkan saran, masukan, dan hasil penilaian yang diperoleh dari para ahli saat proses validasi. Revisi ini bertujuan untuk menyempurnakan bahan ajar agar lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di lapangan. Dengan demikian, setelah proses revisi selesai, bahan ajar akan diujicobakan secara langsung di lingkungan kelas besar guna melihat efektivitas, keterpahaman, dan daya tarik produk terhadap peserta didik, sekaligus mengevaluasi apakah

bahan ajar tersebut dapat diterapkan secara lebih luas di Madrasah Aliyah.

4) Hasil Efektifitas

Bahan ajar ini dikatakan efektif jika memenuhi rata-rata skor tes hasil belajar peserta didik memenuhi ketuntasan klasikal, yaitu 75% dari seluruh peserta didik mendapat skor lebih besar atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM). Ketuntasan individu dapat tercapai apabila hasil belajar peserta didik mencapai ≥ 75 dari skor maksimum 100, sedangkan ketuntasan klasikal dapat dicapai jika 75% dari jumlah peserta didik di kelas telah mencapai skor ≥ 75 .

Tabel 4.5 Data Nilai Peserta Didik

Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan Individu
Siswa A	80	Tuntas
Siswa B	95	Tuntas
Siswa C	75	Tuntas
Siswa D	80	Tuntas
Siswa E	85	Tuntas

Berdasarkan data yang tertera dalam table diatas, seluruh siswa memperoleh skor ≥ 75 , sehingga ketuntasan individu tercapai untuk semua peserta didik.

Karena 100% dari siswa mencapai skor minimal KKM (≥ 75),

maka ketuntasan klasikal juga tercapai, bahkan melebihi syarat minimal yaitu 75%. Rata-rata nilai siswa adalah:

$$\text{Rata-rata} = (80 + 95 + 75 + 80 + 85) / 5 = 83$$

Berdasarkan data hasil belajar:

Bahan ajar Sejarah Kebudayaan Islam berbasis aplikasi *canva* dinyatakan efektif, karena memenuhi kriteria ketuntasan klasikal sebesar 100%, yang berarti seluruh siswa telah memahami materi dan mencapai hasil belajar yang diharapkan.

5) Implementasi kelas besar

Implementasi bahan ajar ini dilakukan pada dua sekolah. Yang pertama, MA Darul Ilmi Banjarbaru dan yang kedua, MA Al Falah Banjarbaru. Pada masing-masing sekolah peneliti mengambil satu kelas untuk mengimplementasikan bahan ajar ini.

Sebelum menggunakan bahan ajar ini, peneliti menunjukkan produk kepada siswa untuk memahami cara yang paling umum dalam memanfaatkan produk. Implementasi produk kepada siswa disertai dengan praktik mengajar dan menyediakan bahan ajar bagi siswa dalam pertemuan. Selama pertemuan, penulis menjelaskan tentang teks dalam bahan ajar. Kemudian, memberikan siswa sedikit latihan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menangkap pembelajaran. Siswa

diberi kuesioner oleh penulis setelah pertemuan dan kuesioner dikembalikan segera setelah siswa selesai mengisinya.

Berikut adalah hasil yang didapat setelah melakukan uji coba kelas besar:

Tabel 4.6

Hasil uji coba kelas besar

NO	PERTANYAAN	Skor yang diperoleh		Total Skor	Skor Maks.
		MA Darul Ilmi (18 orang responden)	MA Al Falah (25 orang responden)		
1	Teks atau tulisan pada bahan ajar ini mudah dibaca	65	90	157	172
2	Gambar yang disajikan jelas dan tidak buram	66	84	150	172
3	Materi pembelajaran ini sesuai dengan kebutuhan	65	89	154	172
4	Materi pembelajaran pada bahan ajar ini mudah untuk dipahami	59	96	155	172

NO	PERTANYAAN	Skor yang diperoleh		Total Skor	Skor Maks.
		MA Darul Ilmi (18 orang responden)	MA Al Falah (25 orang responden)		
5	Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan bahan ajar <i>canva</i> ini lebih memberikan motivasi belajar	61	89	150	172
6	Bahan ajar ini menggunakan bahasa yang mudah dipahami	66	86	152	172
7	Bahan ajar ini menggunakan aplikasi sehingga mempermudah dalam memahami teks bacaan	61	90	151	172
8	Tidak ada kesulitan dalam mengerjakan latihan yang ada pada bahan ajar ini	60	90	150	172

NO	PERTANYAAN	Skor yang Diperoleh		Total Skor	Skor Maks.
		MA Darul Ilmi (18 orang responden)	MA Al Falah (25 orang responden)		
9	Penyajian materi pada bahan ajar ini membantu untuk menjawab soal	61	89	150	172
10	Penyajian materi dalam bahan ajar ini memotivasi untuk berdiskusi dengan teman	64	95	159	172
11	Dengan menggunakan bahan ajar ini menjadi lebih mudah belajar	60	88	148	172
12	Materi yang ada pada bahan ajar ini dapat dikaitkan dengan pengalaman	56	91	147	172

NO	PERTANYAAN	Skor yang diperoleh		Total Skor	Skor Maks.
		MA Darul Ilmi (18 orang responden)	MA Al Falah (25 orang responen)		
13	Pembelajaran menggunakan bahan ajar ini memberikan pengetahuan baru	67	86	153	172
14	Materi yang diberikan dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari	61	87	148	172
15	Bahan ajar ini mendorong untuk belajar mandiri	59	88	147	172
Total				2.271	2.580
Presentase				88%	100%
Kategori				Sangat Tinggi	

Berdasarkan data di atas, bahan ajar mendapatkan kategori sangat tinggi dengan presentase 88%. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar bacaan dapat disebarluaskan dan

dapat membantu guru menambah bahan ajar pada saat mengajar. Bahan ajar ini juga menjadi mudah digunakan untuk pendidik maupun pendidik pada saat pembelajaran bahkan diluar jam pembelajaran, tanpa menyimpang dari ketentuan kurikulum di sekolah.

d. *Dissaminate* (Penyebarluasan)

Setelah melalui tahapan validasi oleh para ahli serta uji coba terbatas kepada peserta didik, data yang diperoleh dianalisis dan disimpulkan. Tahap selanjutnya dalam proses pengembangan bahan ajar ini adalah penyebarluasan produk kepada pihak-pihak yang relevan. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, bahan ajar Sejarah Kebudayaan Islam berbasis aplikasi *Canva* yang telah dikembangkan memperoleh tanggapan yang sangat baik dari peserta didik maupun guru. Bahan ajar ini terbukti mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi Sejarah Kebudayaan Islam.

Sebagai bentuk implementasi dan diseminasi hasil pengembangan, penulis menyediakan barcode dan tautan (link) https://www.canva.com/design/DAGZnzX9kRo/Fd2v3yBRdaA3-QMqmM2jQw/view?utm_content=DAGZnzX9kRo&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utm_id=he3ba610408 bahan ajar yang dibagikan kepada guru-guru mata

pelajaran sejarah kebudayaan Islam serta seluruh peserta didik kelas X di Madrasah Aliyah Darul Ilmi dan Madrasah Aliyah Al Falah. Diharapkan penyebaran bahan ajar ini dapat memberikan manfaat yang lebih luas dalam mendukung proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di lingkungan madrasah.



Gambar 4.47. Gambar barcode bahan ajar

B. Pembahasan

1. Hasil Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam berbasis Aplikasi *Canva*

Bahan ajar Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *canva* dikembangkan sebagai bahan ajar bagi peserta didik, dan telah melewati proses uji validasi oleh dua validator ahli yang memiliki kompetensi di bidangnya masing-masing, yaitu ahli materi dan ahli media dan desain. Pengembangan bahan ajar ini menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Tahap *define* (pendefinisian) dilakukan untuk menganalisis kebutuhan peserta didik dan menentukan materi yang sesuai, yaitu materi Khulafaur Rasyidin. Tahap *design*

(perancangan) dilakukan dengan merancang desain awal bahan ajar berbasis *Canva* agar menarik dan mudah diakses secara digital melalui berbagai perangkat. Selanjutnya, tahap *develop* (pengembangan) dilaksanakan dengan membuat produk bahan ajar dan melakukan uji validasi oleh kedua ahli tersebut. Berdasarkan hasil analisis dari para validator, diperoleh persentase tingkat kelayakan pada beberapa aspek. Aspek materi atau isi bahan ajar memperoleh kategori sangat valid dengan presentase 90,6%, begitupun pada aspek media dan desain mendapat kategori sangat valid dengan presentase 85%. Setelah dilakukan revisi sesuai saran validator, tahap *disseminate* (penyebarluasan) dilakukan dengan menyosialisasikan bahan ajar kepada guru dan peserta didik di lingkungan sekolah sebagai bahan ajar pendukung.

Hasil penelitian ini didukung dengan adanya prinsip pengembangan bahan ajar berkaitan erat dengan prinsip pengembangan bahan ajar yang dijadikan dasar penentuan bahan ajar yang meliputi relevansi, konsistensi, dan kecukupan.⁴⁸

Bahan ajar ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai salah satu alternatif bahan ajar pendukung pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, khususnya pada materi Khulafaur Rasyidin. Selain itu, bahan ajar ini juga bermanfaat bagi peserta didik sebagai sumber

⁴⁸ Lilik Huriyah, *Manajemen Pengembangan Kurikulum*, (Surabaya: Nuwailah Ahsana, 2017), 40.

belajar mandiri yang memudahkan mereka dalam memahami materi dan menyelesaikan permasalahan terkait materi Khulafaur Rasyidin. Keunggulan lain dari bahan ajar ini adalah fleksibilitasnya, di mana peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran kapan pun dan di mana pun melalui perangkat handphone maupun laptop.

2. Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam berbasis Aplikasi *canva* memenuhi kriteria efektif dan praktis

Hasil analisis pada tes hasil belajar peserta didik kelas X setelah menggunakan bahan ajar sejarah kebudayaan Islam berbasis aplikasi *canva* dengan nilai ketuntasan klasikal 100%. Berdasarkan uji efektifitas yang telah dilakukan dengan menggunakan lembar soal tes hasil belajar untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik pada bahan ajar yang dikembangkan.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Adinda Putri Wiryani, et al dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website *Canva* Materi Manusia Pendukung Gua Putri dan Harimau.” Berdasarkan hasil analisa data dari Uji Alpha diperoleh rata-rata nilai keseluruhan sebesar 4,25 dengan kategori sangat valid. Penilaian tersebut diuraikan berikut, penilaian validator materi sebesar 3,88 kategori valid, penilaian validator media 4,25 kategori sangat valid, validator bahasa 4,54 kategori sangat valid, penilaian validator desain instruksional sebesar 4,35 kategori sangat valid. Pada beta test yang dilakukan untuk menilai kemudahan

penggunaan media sebesar 4,5 kategori sangat baik. Pada hasil belajar peserta didik untuk mengukur tingkat keefektifan media pembelajaran dihasilkan peningkatan hasil belajar sebesar 45% dengan nilai N- Gain sebesar 0,72 kategori tinggi. Hal tersebut menunjukkan media pembelajaran berbasis website *Canva* materi Manusia Gua Putri & Gua Harimau ini memiliki nilai validitas dan efektivitas.⁴⁹

Selanjutnya, uji coba kelas kecil yang dilakukan untuk memverifikasi respons peserta didik terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan. Uji coba ini melibatkan 5 siswa sebagai responden bahan ajar. Data diperoleh melalui penyebaran kuesioner yang terdiri atas 15 butir pertanyaan yang disusun untuk menilai keefektifan, kelayakan, dan keterbacaan bahan ajar dari perspektif peserta didik. Hasil dari uji coba ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan bahan ajar sebelum diterapkan dalam skala yang lebih luas. Berdasarkan data yang ada skor yang didapat adalah 89,3%, dari presentase tersebut menunjukkan bahwa produk tersebut masuk dalam kategori sangat tinggi yaitu sangat praktis.

Selanjutnya, dilakukan uji coba kelas besar yang dilaksanakan di dua sekolah. Sekolah pertama adalah MA Darul Ilmi Banjarbaru dengan jumlah responden sebanyak 18 peserta didik, dan sekolah kedua yaitu MA Al Falah Puteri Banjarbaru dengan jumlah responden

⁴⁹ Adinda Putri Wiryani, Hudaidah, and Syarifuddin, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website *Canva* Materi Manusia Pendukung Gua Putri dan Harimau," *SOSIO DIDAKTIKA: Social Science Education Journal* 8, no. 1 (2021) 1.

sebanyak 25 peserta didik. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar saat digunakan dalam proses pembelajaran secara langsung di kelas. Berdasarkan hasil uji coba kelas besar dari kedua sekolah tersebut, diperoleh persentase sebesar 88% yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Berdasarkan persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *canva* ini memenuhi kriteria sangat praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Muhammad Firman Fattah dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Berbasis Google Sites Dalam Meningkatkan Daya Kreativitas dan Berpikir Kritis Peserta Didik MI Nurul Huda Surabaya”. Hasil dari penelitian ini adalah ; (1) desain produk yang dikembangkan mengacu pada kondisi kemampuan daya kreativitas dan berpikir kritis peserta didik yang perlu ditingkatkan, (2) implementasi Bahan Ajar yang dikembangkan berbasis Google Sites menunjukkan sangat baik berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik, dan hasil angket respon peserta didik, (3) Berdasarkan hasil uji efektivitas yang dilakukan menggunakan teknik analisis paired sample t-test dan independent sample t-test Bahan Ajar yang

dikembangkan berbasis Google Sites menunjukkan sangat efektif dalam meningkatkan daya kreativitas dan berpikir kritis peserta didik.⁵⁰

Pembelajaran dan pengajaran merupakan suatu proses interaksi metodis yang melibatkan berbagai komponen penting. Salah satu komponen utama dalam proses tersebut adalah sumber belajar, yang berfungsi untuk mendukung dan memperkaya pengalaman pendidikan peserta didik secara nyata. Dapat dikatakan juga sebagai bahan ajar yang memiliki pengertian segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan Ajar yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Bahan Ajar memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu kompetensi atau kompetensi dasar secara runtut dan sistematis sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu.⁵¹ Sumber belajar dimanfaatkan dengan tujuan memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran, baik secara langsung melalui keterlibatan aktif peserta didik maupun secara tidak langsung melalui penyediaan informasi dan pengalaman belajar yang relevan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa suatu bahan ajar harus dirancang dan ditulis berdasarkan prinsip-prinsip instruksional yang tepat, karena bahan ajar berperan penting sebagai alat bantu bagi guru dalam menunjang dan memperlancar proses pembelajaran di kelas.

⁵⁰ Muhammad Firman Fattah, "Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Berbasis Google Sites Dalam Meningkatkan Daya Kreativitas dan Berpikir Kritis Peserta Didik MI Nurul Huda Surabaya", *Tesis*, (Pascasarjana UIN Surabaya, 2023), 99

⁵¹ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Rosdakarya, 2013), 7.

Bahan ajar merupakan alat dan teks yang diperlukan oleh guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran di kelas. Sebagai salah satu komponen penting dalam pembelajaran, bahan ajar berfungsi tidak hanya sebagai pedoman bagi guru, tetapi juga sebagai panduan bagi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Secara umum, bahan ajar sekurang-kurangnya memuat beberapa komponen pokok, yaitu petunjuk pembelajaran, kompetensi yang ingin dicapai, isi materi, informasi pendukung, latihan, evaluasi, serta tanggapan atau umpan balik terhadap hasil evaluasi. Dalam konteks pengembangan bahan ajar SKI berbasis aplikasi *canva*, materi disusun berdasarkan kurikulum dan silabus yang telah ditetapkan agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dari segi materi, penyusunan dilakukan dengan memperhatikan tingkat kesesuaian dan relevansi isi materi dengan kompetensi dasar yang harus dicapai. Sementara itu, dari segi desain, bahan ajar dirancang dengan mempertimbangkan berbagai aspek pendukung yang dapat menarik minat dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Aspek-aspek tersebut meliputi tata letak konten, pemilihan gaya dan warna, ukuran huruf, bentuk seni, gambar yang menarik.