
Desain Pengembangan Buku Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis QR Code MA Mambaul Ulum Jombang

Aufia Aisa¹, Auliyatul Latifah², Rina Dian Rahmawati³

¹² Universitas K.H. A. Wahab Hasbullah Jombang, Indonesia

email korespondensi*, aufiaaisa@unwaha.ac.id¹, auliyatull@gmail.com²

Submitted: Revised: 2024/05/01 Accepted: 2024/05/11 Published: 2024/05/25

Abstract

This research and development aims to (1) design and develop a more attractive QR Code-based Islamic Cultural History textbook with material that is easy to understand, equipped with pictures and videos that are appropriate to the material developed so as to encourage students to learn effectively. independently 2) determine the level of effectiveness of the QR Code-based Islamic Cultural History textbook. This research uses research and development methods. The samples tested were students from classes XI IPA and XI IPS. Data collection used validation questionnaires, response questionnaires, interviews, observations and documentation carried out at MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang. The data analysis techniques used are qualitative and quantitative. Validation by media experts gave an assessment in the "very suitable" category, media experts and student results gave an assessment in the "suitable" category. So it can be concluded that the QR Code-based Islamic Cultural History textbook design is effective and suitable for use for teaching and learning activities for students.

Keywords

Cultural History, Textbook Development, QR Code



© 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY NC) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

PENDAHULUAN

Pengembangan buku ajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) berbasis QR Code di kelas XI MA Mambaul Ulum Jombang ini dilatarbelakangi oleh ketidaktertarikan siswa terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang dianggap cukup susah untuk dipahami dan membosankan. Menurut Muaripin, (2018) Sejarah Kebudayaan Islam adalah pelajaran krusial yang memuat catatan perkembangan perjalanan hidup manusia menyebarkan ajaran Islam.¹ Secara substansial, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah kebudayaan

¹ Ani Roisatul Muna, "Analisis Materi Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam MA Kelas XI Terbitan Kemenag Kurikulum 2013," *Fajar Historia* 4, no. 1 (2020).

Islam yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian siswa.²

Berdasarkan hasil wawancara di MA Mambaul Ulum Jombang, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sampai saat ini tergolong materi yang cenderung susah dipahami oleh peserta didik. Hal ini disebabkan oleh peserta didik yang merasa jenuh dengan buku cetak yang kurang menarik, bahasanya rumit, bersifat menceritakan sejarah-sejarah sehingga berdampak pada tingkat minat belajar dan pemahaman konsep yang rendah serta tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Maksun M. (2024) menjelaskan bahwa bahan ajar yang berkualitas dan efektif dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.³ Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar yang baik dan efektif merupakan faktor penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Menurut Kartika Sari, (2023) bahan ajar berfungsi untuk mengoptimalkan waktu pendidik dalam mengajar, meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, serta menjadi panduan bagi pendidik dalam mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran.⁴ Oleh karena itu, salah satu bentuk dari bahan ajar yang dapat digunakan sebagai media belajar mandiri bagi peserta didik adalah modul, hal ini disebabkan modul memfasilitasi petunjuk untuk belajar mandiri artinya peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar tanpa kehadiran pendidik karena di dalam modul terdapat bahasa, pola dan kelengkapan lainnya.⁵

Modul yang ingin dikembangkan mempunyai beberapa kelebihan antara lain dengan adanya tambahan QR Code yang dapat memotivasi peserta didik dan menambah kemampuan dalam pemahaman peserta didik.⁶ Dengan adanya teknologi QR Code memudahkan dalam

² Siti Nur Azizeh, “Metode Kisah Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Bercerita Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah,” *Al-Insyiroh: Jurnal Studi Keislaman* 7, no. 1 (2021): 88–114.

³ Muh Maksun, “Prosedur Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam (PAI),” *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)* 4, no. 02 (2024): 1037–50.

⁴ Kartika Sari et al., “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Negeri 6 Merangin,” *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)* 4, no. 1 (2023): 134–45; Cika Kartikasari, Sholeh Hidayat, and Isti Rusdiyani, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Videoscribe Materi Gaya Dan Gerak Mata Pelajaran Ipa,” *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)* 6, no. 1 (2023): 1–11.

⁵ Nurdyansyah Nurdyansyah, “Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar,” *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 2018; Rudy Gunawan, *Modul Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar/Modul Pembelajaran* (Feniks Muda Sejahtera, 2022).

⁶ Muhammad Hartoto, Dodik Mulyono, and Wawan Syafutra, “Pengembangan Modul Pembelajaran Atletik Berbantuan QR Code,” *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education* 2, no. 1 (2021): 51–60; Maulidatul Kurnia Pratiwi and Sifak Indana, “Pengembangan E-Modul Berbasis QR-Code Untuk Melatihkankemampuan Literasi Digital Siswa Pada Materi Perubahan Lingkungan,” *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)* 11, no. 2 (2022): 457–68; Rahma Yani, Rahmad Bustanul Anwar, and Ira Vahlia, “Pengembangan Modul Matematika Berbasis Pendekatan

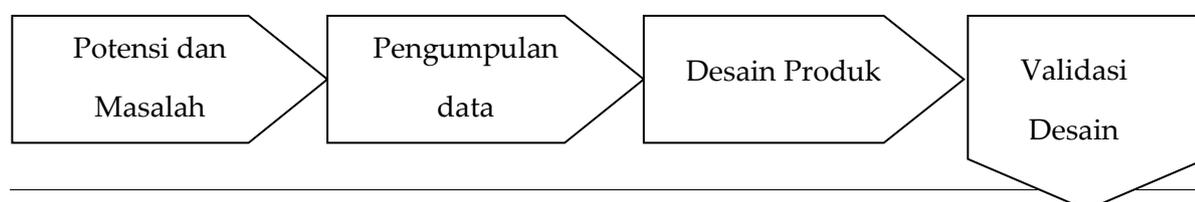
respon cepat menuju suatu alamat URL. QR Code tersebut dapat di aplikasikan dalam Pendidikan, misal untuk menuju alamat pembelajaran tertentu terkait materi tertentu (Lestari, 2014, hal. 155-157). QR Code merupakan software perangkat lunak yang digunakan sebagai alat bantu dalam media pembelajaran dimana QR Code ini dapat diakses melalui smartphone dimana semua kalangan peserta didik hampir semuanya memilikinya, jadi memudahkan untuk menggunakan.⁷

Tujuan penelitian ini adalah mendesain dan mengembangkan buku ajar Sejarah Kebudayaan Islam berbasis QR Code yang lebih menarik dengan materi yang mudah dipahami, dilengkapi dengan gambar-gambar dan video-video yang sesuai dengan materi yang dikembangkan sehingga mendorong siswa untuk belajar secara mandiri.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) model Borg and Gall yang memiliki sepuluh tahapan penelitian.⁸ Sugiyono, (2017) menjelaskan bahwa penelitian pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk yang digunakan dalam pembelajaran dan pendidikan.⁹ Langkah-langkah pengembangan menurut Borg dan Gall yang diterapkan dalam penelitian ini adalah 1) Pengumpulan Informasi Awal 2) Perencanaan 3) Pengembangan Format Produk Awal 4) Uji Coba Awal 5) Revisi Produk 6) Uji Coba Lapangan 7) Revisi Produk 8) Uji Pelaksanaan Lapangan 9) Penyempurnaan Produk Akhir 10) Diseminasi dan Implementasi.¹⁰ Berikut tahap-tahap dalam model pengembangan Borg and Gall jika digambarkan dalam bentuk bagan:

Gambar 1. Langkah-langkah Model Pengembangan Borg and Gall



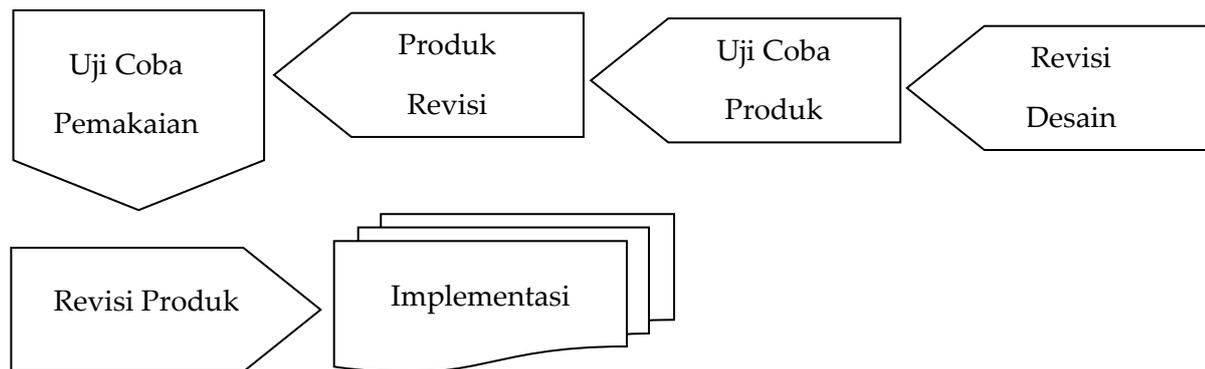
Kontesktual Disertai Qr Code Pada Materi Logaritma,” *Jurnal Pendidikan Matematika (EMTEKA)* 11, no. 1 (2022): 224–34.

⁷ Ahmad Fauzan et al., “Penerapan Qr Code Dalam Media Pembelajaran Terintegrasi Big Data Berbasis Smart And Green Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Dan Identifikasi Tumbuhan Di Sekolah,” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 1 (2024): 145–54.

⁸ Willis W Shaner, *Farming Systems Research and Development: Guidelines for Developing Countries* (Routledge, 2019).

⁹ Putri Oktavia and Khusnul Khotimah, “Pengembangan Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital,” *An Najah (Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial Keagamaan)* 2, no. 5 (2023): 66–76.

¹⁰ Moh Iqbal Assyauqi, “Model Pengembangan Borg and Gall,” *Researchgate*, No. December, 2020.



Penelitian ini menggunakan dua jenis pendekatan, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Penelitian pengembangan yang akan dilakukan peneliti adalah mengembangkan produk berupa buku ajar berbasis QR Code sebagai sumber belajar SKI kemudian melakukan validasi terhadap produk buku ajar berbasis QR Code tersebut. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru SKI kemudian diuji cobakan kepada siswa-siswi MA Mambaul Ulum kelas XI sehingga dapat diketahui kelayakan dari produk buku ajar berbasis QR Code untuk dijadikan sebagai sumber belajar SKI. Materi yang dikembangkan hanya mencakup 2 bab yaitu Bab 1 dengan judul “Kemunduran Dunia Islam dan Munculnya Gerakan Tauhid”, Bab 2 “Pengaruh Pembaruan Islam di Indonesia”.

Sampel yang diuji coba adalah siswa-siswa dari MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang, yang terdiri dari dua kelas yaitu XI IPA dan XI IPS. Jumlah siswa di kelas XI IPA adalah 10 siswa, sedangkan di kelas XI IPS terdapat 10 siswa. Penting untuk mencari kehomogenan antara kedua kelas ini. Untuk mengetahui apakah kedua kelas tersebut homogen, dilakukan uji homogenitas berdasarkan hasil raport semester ganjil. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan angket validasi, angket respon, wawancara, observasi, tes kelas, serta dokumentasi.

Pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi ahli materi dan angket siswa. Lembar validasi digunakan untuk memvalidasi produk buku ajar SKI Berbasis QR Code sehingga dapat diketahui kevalidan. Lembar validasi tersebut diberikan kepada para ahli yaitu satu dosen jurusan pendidikan Islam dan satu guru ahli materi SKI. Sedangkan angket siswa diberikan kepada siswa uji-coba mengenai tanggapan buku ajar SKI berbasis QR Code yang telah dikembangkan untuk mengetahui tingkat kepraktisan buku ajar SKI berbasis QR Code tersebut.

Dua teknik analisis data digunakan pada penelitian ini, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif dilakukan dengan

menggunakan statistik deskriptif. Instrumen penelitian yang menggunakan skala likert dapat dibuat dalam bentuk checklist ataupun pilihan ganda (Sugiyono, 2017). Responden diminta untuk memilih empat alternatif jawaban pada skala likert tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Uji Coba Produk

Hasil uji coba produk ini dibagi menjadi 3 jenis data, yaitu data yang didapat dari hasil validasi ahli materi, hasil validasi ahli media dan hasil respon peserta didik. Hasil uji coba ini digunakan sebagai patokan kemenarikan produk setelah itu dari tahap uji coba yang dilakukan pada ahli media, ahli materi dan respon peserta didik menggunakan kuesioner angket penilaian yang diperoleh lalu di skala likert menjadi rumus untuk mengetahui hasil validasi dengan menggunakan rumus.

Menurut Sugiono, skala likert merupakan metode pengukuran yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat seseorang atau kelompok. Scoring merupakan langkah pemberian skor atau langkah memberikan kategori untuk setiap butir jawaban dari responden dalam angket Sugiyono scoring yang digunakan dalam pengolahan ini sebagai berikut:

Tabel 1. Skoring Kuesioner Kemandirian Belajar

Kriteria	Skor
Selalu	4
Sering	3
Jarang	2
Tidak Pernah	1

Sumber: Setyo, 2017

Sedangkan untuk mengetahui jumlah jawaban dari para responden melalui persentase, yaitu digunakan rumus sebagai berikut:

$$P: f/n \times 100 \%$$

Keterangan:

P : Presentase

F : Frekuensi dari setiap jawaban angket

N : Jumlah skor ideal

100 : Bilangan tetap

Selanjutnya skor yang telah diperoleh kemudian dimasukkan ke dalam *rating scale* yang berfungsi untuk mengetahui hasil data angket (kuisisioner) dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Persentase Nilai

Nilai Jawaban	Skala/Kriteria
76-100	Sangat Sesuai
51-75	Sesuai
26-50	Tidak Sesuai
0-25	Sangat Tidak Sesuai

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Tujuan dari hasil validasi ahli materi ini adalah untuk mendapatkan masukan mengenai kekurangan materi pembelajaran yang menyangkut aspek penilaian materi. Masukan tersebut kemudian dianalisis dan digunakan untuk merevisi materi dalam media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian. Kelayakan dari buku ajar SKI berbasis QR Code ini dinilai oleh 1 ahli materi, yaitu guru mata pelajaran SKI di sekolah MA Mambaul Ulum Megaluh. Angket penilaian memiliki skala bertingkat dengan rentang skor 1 untuk nilai yang paling rendah dan skor 4 untuk nilai yang paling tinggi. Penilaian meliputi 3 aspek yaitu aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, bahasa dan tampilan. Kelayakan isi berisi 5 indikator, kelayakan penyajian memiliki 4 indikator, bahasa dan tampilan memiliki 5 indikator. Data validasi ahli materi ini terhadap kualitas aspek penilaian materi yang ditunjukkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Kelayakan Isi					
1.	Bagaimana kesesuaian materi Sejarah Kebudayaan Islam dalam buku ajar PAI berbasis QR Code dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar				√

2.	Bagaimana kesesuaian materi Sejarah Kebudayaan Islam dengan kebutuhan belajar dan mengajar				√
3.	Bagaimana kesesuaian materi Sejarah Kebudayaan Islam dengan indikator yang dapat dicapai siswa				√
4.	Bagaimana manfaat materi Sejarah Kebudayaan Islam untuk penambahan wawasan pengetahuan siswa			√	
5.	Bagaimana kebenaran substansi contoh kasus dalam buku ajar PAI materi SKI			√	
Kelayakan Penyajian					
1.	Bagaimana dengan kejelasan tujuan materi mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang ingin dicapai			√	
2.	Bagaimana kesesuaian isi materi Sejarah Kebudayaan Islam mudah untuk dipelajari				√
3.	Bagaimana kesesuaian dengan soal-soal latihan materi Sejarah Kebudayaan Islam			√	
4.	Bagaimana kesesuaian gambar dan informasi terkait materi Sejarah Kebudayaan Islam				√
Bahasa dan Tampilan					
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)				√
2.	Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit				√
3.	Kejelasan pada gambar yang tertera pada buku ajar PAI materi Sejarah Kebudayaan Islam				√
4.	Kejelasan pada jenis huruf yang digunakan				√
5.	Ketepatan pada ukuran huruf yang digunakan			√	

Berdasarkan tabel deskripsi data validasi ahli materi aspek penilaian materi diperoleh jumlah skor 51. Maka materi yang akan digunakan dalam pembelajaran memiliki kategori **Sesuai**. Kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi adalah tambahan tentang buku ajar berbasis QR Code dengan tambahan materi Bab 1 Kemunduran Dunia Islam:

- a. Kejayaan umat Islam (sedikit penjelasan)
- b. Dunia Islam abad pertengahan
- c. Faktor dan penyebab kemunduran dunia Islam
- d. Penjajahan bangsa barat (sosial, ekonomi, kebudayaan, dampak penjajahan bagi negara Islam baik dibidang politik, ekonomi)
- e. Munculnya gerakan tajdid (pembaruan Islam)
- f. Ibrah dan berikan tugas kelompok

Kesimpulan hasil validasi ahli materi adalah materi dinyatakan layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

2. Hasil Validasi Ahli Media

Tujuan dari hasil validasi ahli media ini adalah untuk mendapatkan masukan mengenai kekurangan terkait dengan media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti yang terdiri dari aspek pembuatan media yang terdiri dari beberapa indikator. Masukan tersebut kemudian dianalisis dan digunakan untuk merevisi media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran yang digunakan untuk penelitian dan harapannya dapat digunakan untuk pembelajaran selanjutnya.

Kelayakan dari buku ajar SKI berbasis QR Code berdasarkan aspek media dinilai oleh ahli media dari dosen Universitas KH.A. Wahab Hasbullah yaitu Rina Dian Rahmawati, M.Pd.I. Angket penilaian memiliki skala bertingkat dengan rentang skor 1 untuk nilai yang paling rendah dan skor 4 untuk nilai yang paling tinggi. Penilaian meliputi 3 aspek yaitu desain sampul, desain isi dan bahasa buku ajar QR Code. Desain sampul memiliki 4 indikator, desain isi buku memiliki 13 indikator dan bahasa memiliki 4 indikator. Data validasi ahli materi ini terhadap kualitas aspek penilaian materi yang ditunjukkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Desain Sampul Buku Ajar QR Code					
1.	Desain sampul buku ajar QR Code				√
2.	Huruf pada judul yang digunakan menarik, proporsional, dan mudah dibaca				√

3.	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf			√	
4.	Warna judul buku ajar kontras dengan warna latar belakang				√
Desain Isi Buku Ajar QR Code					
5.	Penempatan unsur tata letak, fungsi secara konsisten berdasarkan pola penempatan dalam buku ajar			√	
6.	Pemisah antar sub bab materi jelas				√
7.	Spasi antara teks dan gambar / ilustrasi sesuai			√	
8.	Unsur tata letak lengkap (judul materi, sub judul, dan halaman)				√
9.	Ilustrasi dan keterangan gambar tersedia				√
10.	Penempatan hiasan/ ilustrasi tidak mengganggu				√
11.	Penempatan judul, sub judul, ilustrasi dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman				√
12.	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf dan kombinasi huruf				√
13.	Menggambarkan isi/materi ajar dalam buku ajar dengan karakter objek				√
14.	Ketentuan lebar, baris, susunan sesuai dan normal			√	
15.	Tipografi isi buku ajar QR Code memudahkan pemahaman				√
16.	Ilustrasi isi mampu mengungkap makna/ arti dari objek				√
17.	Kreatif dan dinamis				√
Bahasa					
18.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Ejaan			√	

	Yang Disempurnakan (EYD)				
19.	Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit			√	
20.	Menggunakan struktur kalimat yang jelas			√	
21.	Kalimat yang digunakan efektif				√

Berdasarkan tabel deskripsi data validasi ahli media aspek penilaian materi diperoleh jumlah skor 77. Maka media yang akan digunakan dalam pembelajaran memiliki kategori **Sangat Sesuai**.

Kritik dan saran yang diberikan oleh ahli media adalah: “sudah baik, semoga buku ini dapat bermanfaat bagi khalayak umum aamiin”. Kesimpulan hasil validasi ahli media adalah media dinyatakan layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

3. Hasil Respon Peserta Didik

Hasil dari angket respon peserta didik ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Respon Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Skor	Skor Maksimal	Kriteria
1.	Tampilan buku ajar SKI berbasis QR Code ini menarik untuk dipelajari peserta didik	3	4	Sesuai
2.	Buku ajar SKI berbasis QR Code ini menggunakan bahasa yang mudah dipahami	4	4	Sangat Sesuai
3.	Buku ajar SKI berbasis QR Code menggunakan kalimat yang tidak menimbulkan makna ganda	4	4	Sangat Sesuai
4.	Petunjuk pada buku ajar SKI berbasis QR Code jelas, sehingga saya mudah memahaminya	3	4	Sesuai
5.	Pemilihan jenis huruf, ukuran serta spasi, bahasa yang digunakan	4	4	Sangat Sesuai

	mempermudah saya dalam membaca buku ajar QR Code			
6.	Gaya penyajian buku ajar SKI berbasis QR Code tidak membosankan dan menarik unuk dipahami	3	4	Sesuai
7.	Materi dalam buku ajar SKI berbasis QR Code sesuai dengan KD dan Indikator	3	4	Sesuai
8.	Saya dapat menghubungkan isi buku ajar SKI berbasis QR Code ini dengan hal-hal yang terjadi dikehidupan sehari-hari	3	4	Sesuai
9.	Saya dapat memperoleh pengetahuan dengan mengikuti serangkaian kegiatan dalam buku ajar SKI berbasis QR Code	4	4	Sangat Sesuai
10.	Saya belajar menggunakan buku ajar SKI berbasis QR Code ini, saya percaya bahwa saya dapat mempelajari isinya dengan baik	4	4	Sangat Sesuai
11.	Latihan soal yang ada didalam buku ajar SKI berbasis QR Code dapat membuat peserta didik menjadi berfikir lebih kritis	4	4	Sangat Sesuai
12.	Latihan soal yang ada didalam buku ajar SKI berbasis QR Code dapat dipahami dan dikerjakan oleh peserta didik	4	4	Sangat Sesuai
13.	Kesesuaian petunjuk dan pertanyaan buku ajar SKI berbasis QR Code yang jelas cara mengerjakan/menyelesaikan soal dapat terselesaikan dengan baik	3	4	Sesuai

14.	Isi buku ajar SKI berbasis QR Code sangat bermanfaat bagi saya	3	4	Sesuai
15.	Saya senang mempelajari buku ajar PAI berbasis QR Code apalagi dengan materi SKI ini	3	4	Sesuai

Berdasarkan tabel deskripsi data validasi hasil respon peserta didik aspek penilaian materi diperoleh jumlah skor 52 dinyatakan **sesuai**. Dan dari tabel di atas kriteria yang di hasilkan dari hasil respon peserta didik adalah sesuai dan sangat sesuai. Kesimpulan hasil respon peserta didik adalah materi dan media dinyatakan layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

B. Analisis Data

1. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan tabel deskripsi data validasi ahli materi aspek penilaian materi diperoleh jumlah skor 51. Maka materi yang akan digunakan dalam pembelajaran memiliki kategori **Sesuai**. Kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi adalah tambahan materi tentang buku ajar berbasis Qr Code. Kesimpulan hasil validasi ahli materi adalah materi dinyatakan layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

2. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan tabel deskripsi data validasi ahli media aspek penilaian materi diperoleh jumlah skor 77. Maka media yang akan digunakan dalam pembelajaran memiliki kategori **Sangat Sesuai**.

Kritik dan saran yang diberikan oleh ahli media adalah: “sudah baik, semoga buku ini dapat bermanfaat bagi khalayak umum aamiin”. Kesimpulan hasil validasi ahli media adalah media dinyatakan layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

3. Analisis Data Hasil Respon Peserta Didik

Berdasarkan tabel deskripsi data validasi hasil peserta didik aspek penilaian materi diperoleh jumlah skor 52 dinyatakan “sesuai”. Dan dari tabel di atas kriteria yang di hasilkan dari hasil respon peserta didik adalah sesuai dengan skor 3 dan sangat sesuai dengan skor 4. Kesimpulan hasil respon peserta didik adalah dinyatakan layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

C. Hasil Desain

Hasil desain adalah tahap terakhir pada penelitian ini untuk menunjukkan hasil pengembangan bahan ajar yaitu buku ajar SKI berbasis QR Code dengan beberapa isi buku yaitu dari sampul depan belakang, cover depan sub bab, cover bab 1-2, peta konsep dan kompetensi isi serta kompetensi dasar, logo QR Code, sub materi pelajaran SKI yang dibahas yaitu bab 1 dan bab 2, soal-soal, dan terakhir referensi.

Dalam buku ajar berbasis QR Code ini terdapat 80 halaman yang per sub materi mata pelajaran PAI khususnya pelajaran SKI dilengkapi satu logo QR Code untuk di scan yang berisi penjelasan singkat materi pembelajaran bab 1 menjelaskan tentang kemunduran dunia Islam dan munculnya gerakan tajdid dan bab 2 membahas tentang pengaruh pembaruan Islam di Indonesia, jadi judul desain pengembangan pada produk ini adalah “Desain Pengembangan Buku Ajar Mapel SKI Kelas XI Berbasis QR Code di MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang”.

Tabel 6. Hasil Desain Buku Ajar SKI Kelas XI Berbasis QR Code

Sampul Depan	Sampul Belakang	Cover Depan Sub Bab								
	<p>C. PETA KONSEP</p>	<p>A. KOMPETENSI INTI</p> <p>KE-1 Menghormati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya</p> <p>KE-2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, bertanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, tolong-menolong, dan simpatik), santun, responsif, dan proaktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menumbuhkan diri sebagai manusia yang dalam kehidupan sehari-hari sebagai makhluk sosial, yang menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan, gotong royong, dan peduli terhadap sesama</p> <p>KE-3 Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah</p> <p>KE-4 Mengambil, menalar, menguji, dan menanggapi dalam rangka mencari pengetahuan dan keterampilan dengan menggunakan metode ilmiah yang selaras dengan metode ilmiah, dan mampu menggunakan alat sesuai dengan kondisi, lingkungan, dan keselamatan untuk mendapatkan, menyajikan, dan menyalurkan data yang akurat</p> <p>B. KOMPETENSI DASAR</p> <table border="1"> <tr> <td>Spiritual</td> <td>Menghayati bahwa kemunduran umat Islam disebabkan olehnya umat Islam dari perintah Allah SWT</td> </tr> <tr> <td>Sosial</td> <td>Mengamalkan nilai-nilai keagamaan, kebharian, dan keadilan</td> </tr> <tr> <td>Pengetahuan</td> <td>Mengenal kemunduran Islam dan latar belakang munculnya gerakan tajdid</td> </tr> <tr> <td>Psikomotor</td> <td>Mengaplikasikan nilai-nilai kemunduran Islam dan latar belakang munculnya gerakan tajdid</td> </tr> </table>	Spiritual	Menghayati bahwa kemunduran umat Islam disebabkan olehnya umat Islam dari perintah Allah SWT	Sosial	Mengamalkan nilai-nilai keagamaan, kebharian, dan keadilan	Pengetahuan	Mengenal kemunduran Islam dan latar belakang munculnya gerakan tajdid	Psikomotor	Mengaplikasikan nilai-nilai kemunduran Islam dan latar belakang munculnya gerakan tajdid
Spiritual	Menghayati bahwa kemunduran umat Islam disebabkan olehnya umat Islam dari perintah Allah SWT									
Sosial	Mengamalkan nilai-nilai keagamaan, kebharian, dan keadilan									
Pengetahuan	Mengenal kemunduran Islam dan latar belakang munculnya gerakan tajdid									
Psikomotor	Mengaplikasikan nilai-nilai kemunduran Islam dan latar belakang munculnya gerakan tajdid									
Cover Bab 1	Peta Konsep Bab 1	KI dan KD Bab 1								

AYO MEMBACA

Bismillahirrahmanirrahim



Sumber: www.abusvija.com

A. Gambaran Dunia Islam Abad Pertengahan
 Jatuhnya Bagdad pada tahun 1258 M ke tangan Mongol bukan saja mengakhiri sistem kekhalifahan A tetapi juga merupakan masa awal dari kemunduran peradaban Islam.

Materi Bab 1

AYO BEPLATIH

Jawablah Pertanyaan – Pertanyaan Di Bawah Ini dengan Dan Benar !

1. Jelaskan motivasi negara Eropa yang datang ke n Islam?
2. Jelaskan arti semboyan Spanyol dan Portugis, yaitu (Glory, dan Gospel)?
3. Sebutkan 5 negara Islam yang jatuh ke tangan per bangsa Barat?
4. Deskripsikan kelemahan negara Islam sehingga m daya tarik negara Eropa untuk menjajah dunia Islam?
5. Runtuhnya kota Bagdad oleh tangan bangsa Mongol 1258 M membuat sistem kekhalifahan Islam ber. Jelaskan akibat dari serangan bangsa Mongol tersebut?

Pertanyaan Bab 1

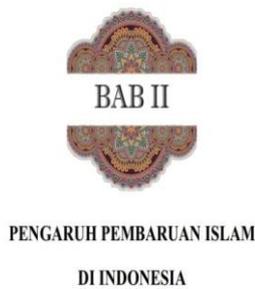
REFERENSI

A. Jamil, dkk, *Sejarah Kebudayaan Islam*, (CV. Toha Putra. Semarang, tt.)
 DEPAG RI, *Sejarah Kebudayaan Islam*, (Kelas XI, 2002)
 Harun Nasution, *Pembaruan dalam Islam: Sejarah Pemikiran dan Gerakan*. (Jakarta: PT. Bulan Bintang, 2003)

Pertanyaan Bab 1



QR Code Per Sub Bab



Cover Bab 2

C. PETA KONSEP



Peta Konsep Bab 2

A. KOMPETENSI INTI

KI-1	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang diamannya
KI-2	Memajikan perilaku jujur, disiplin, bertanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, dan damai), santun, responsif, dan proaktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menepatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
KI-3	Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan keramahan, kebangsaan, keragaman, dan perubahan terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
KI-4	Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metode sesuai dengan kaidah keilmuan.

B. KOMPETENSI DASAR

Spiritual	Menghayati nilai-nilai Islam dari gerakan pembaruan Islam merupakan perintah Allah Swt
Sosial	Mengamalkan sikap kritis, demokratis dan selektif
Pengetahuan	Menganalisis nilai positif dari gerakan pembaruan dunia Islam
Psikomotor	Menyimpulkan nilai-nilai positif dari gerakan pembaruan Islam dan menyajikannya dalam bentuk tulisan atau media lain.

KI dan KD Bab 2

<p>AYO MEMBACA</p> <p><i>Bismillahirrahmanirrahim</i></p>  <p>Sumber: Kompasiana.com</p> <p>A. Pengaruh Gerakan Pembaruan Islam Di Indonesia Gerakan pembaruan Islam di Indonesia mulai bergeliat di awal abad ke-20 M. Pengaruh gerakan Islam yang sudah</p> <p style="text-align: center;">56</p> <p>berlangsung di Timur Tengah secara perlahan memberikan pengaruhnya di Indonesia. Gagasan Pan-Islamisme yang dicetuskan oleh Sayyid Jamathuddin Al-Afghani dipahami baik oleh tokoh-tokoh gerakan pembaruan di Indonesia.</p> <p>B. Gerakan Pembaruan Islam Indonesia Pembaruan di Indonesia dipelopori oleh tokoh-tokoh organisasi keagamaan dan sosial, di antaranya KH. Ahmad Dahlan (Muhammadiyah), Hadhratus Syekh Hasyim Asy'ari (Nahdlatul Ulama) H. Ahmad Surkati (Al-Irshad), Zamzam (Persis). Para ulama tersebut banyak belajar ilmu agama di Indonesia dan memimba ilmu di Makkah. Diantara tokoh lainnya adalah HOS Tjokroaminoto (Syarekat Islam) yang dikenal menggal inspirasi dari ide-ide pembaruan Islam dari anak benua India. Ada beberapa jalur masalahnya ide-ide pembaruan dari luar ke Indonesia, diantaranya adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jalur haji dan mukim, yakni tradisi tokoh-tokoh umat Islam Indonesia yang menunaikan ibadah haji ketika itu bermukim untuk sementara waktu guna memimba dan memperdalam <p style="text-align: center;">Materi Bab 2</p>	<p>AYO BERLATIH</p> <p>Jawablah Pertanyaan – Pertanyaan Di Bawah Ini dengan Dan Benar !</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sebutkan dan jelaskan jalur masuknya ide-ide pembaruan dari luar ke Indonesia? 2. Jelaskan 3 gerakan keagamaan Islam di Indonesia? 3. Jelaskan nilai-nilai positif yang dapat diambil dari gerakan pembaruan Islam? 4. Jelaskan pengaruh gerakan Pembaruan Islam terhadap perkembangan Islam di Indonesia? 5. Sebutkan nama-nama organisasi Islam yang muncul di Indonesia setelah munculnya pembaruan dalam Islam <p style="text-align: center;">Pertanyaan Bab 2</p>	<p>REFERENSI</p> <p>Harun Nasution, <i>Pembaruan dalam Islam: Sejarah Gerakan</i>. (Jakarta: PT.Bulan Bintang, 2003)</p> <p>Ibrahim Hasan, <i>Sejarah dan Kebudayaan Islam</i>, (Yogyakarta: Kembang, 1989)</p> <p>DEPAG RI, <i>Sejarah Kebudayaan Islam</i>, (Kelas XI, 2018)</p> <p>Daliar Noer, <i>Gerakan Modern Islam di Indonesia</i>, Jakarta: 1980.</p> <p style="text-align: center;">Referensi Bab 2</p>
--	--	--

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa (1) Desain pengembangan buku ajar Sejarah Kebudayaan Islam berbasis QR Code mendorong siswa untuk belajar secara mandiri karena lebih menarik karena dilengkapi dengan gambar-gambar dan video-video yang sesuai dengan materi yang dikembangkan sehingga mendorong siswa untuk belajar secara mandiri (2) Hasil pembelajaran dengan menggunakan buku ajar Sejarah Kebudayaan Islam berbasis QR Code di MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang dapat dikatakan efektif dan layak digunakan untuk kegiatan belajar mengajar pada peserta didik kelas XI IPA dan XI IPS berdasarkan validasi hasil penilaian ahli materi diperoleh jumlah skor 51 dinyatakan sesuai, dan dari penilaian ahli media diperoleh jumlah skor 77 dinyatakan sangat sesuai, serta validasi hasil peserta didik diperoleh jumlah skor 52 dinyatakan sesuai.

REFERENSI

- Assyauqi, Moh Iqbal. "Model Pengembangan Borg and Gall." *Researchgate*, No. December, 2020.
- Azizeh, Siti Nur. "Metode Kisah Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Bercerita Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah." *Al-Insyiroh: Jurnal Studi Keislaman* 7, no. 1 (2021): 88–114.
- Fauzan, Ahmad, Aldila Intan Maharani, Nazida Wahyu Dyah Pramesti, and Candra Ar Roziq I Pranoto. "Penerapan Qr Code Dalam Media Pembelajaran Terintegrasi Big Data Berbasis Smart And Green Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Dan Identifikasi Tumbuhan Di Sekolah." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 1 (2024): 145–54.
- Gunawan, Rudy. *Modul Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar/Modul Pembelajaran*. Feniks Muda Sejahtera, 2022.

- Hartoto, Muhammad, Dodik Mulyono, and Wawan Syafutra. "Pengembangan Modul Pembelajaran Atletik Berbantuan QR Code." *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education* 2, no. 1 (2021): 51–60.
- Kartikasari, Cika, Sholeh Hidayat, and Isti Rusdiyani. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Videoscribe Materi Gaya Dan Gerak Mata Pelajaran Ipa." *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)* 6, no. 1 (2023): 1–11.
- Maksum, Muh. "Prosedur Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam (PAI)." *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)* 4, no. 02 (2024): 1037–50.
- Muna, Ani Roisatul. "Analisis Materi Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam MA Kelas XI Terbitan Kemenag Kurikulum 2013." *Fajar Historia* 4, no. 1 (2020).
- Nurdyansyah, Nurdyansyah. "Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar." *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 2018.
- Oktavia, Putri, and Khusnul Khotimah. "Pengembangan Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital." *An Najah (Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial Keagamaan)* 2, no. 5 (2023): 66–76.
- Pratiwi, Maulidatul Kurnia, and Sifak Indana. "Pengembangan E-Modul Berbasis QR-Code Untuk Melatihkankemampuan Literasi Digital Siswa Pada Materi Perubahan Lingkungan." *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)* 11, no. 2 (2022): 457–68.
- Sari, Kartika, Suslinda Suslinda, Citra Elia Kartika, Irsad Alhapis, and Muhammad Nuzli. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Negeri 6 Merangin." *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)* 4, no. 1 (2023): 134–45.
- Shaner, Willis W. *Farming Systems Research and Development: Guidelines for Developing Countries*. Routledge, 2019.
- Yani, Rahma, Rahmad Bustanul Anwar, and Ira Vahlia. "Pengembangan Modul Matematika Berbasis Pendekatan Kontesktual Disertai Qr Code Pada Materi Logaritma." *Jurnal Pendidikan Matematika (EMTEKA)* 11, no. 1 (2022): 224–34.