

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KBK BERBASIS 4C PADA MATA
PELAJARAN FIIQH DI MIN 3 KERENG BANGKIRAI KOTA PALANGKA
RAYA**

**Muhammad Syabrina^{1*}, Siti Masitah², Sri Wenti³, Putri Sakha Jilburrahmah⁴,
Ridho Mahpera⁵**

^{1*.2.3} Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

syabrina@iain-palangkaraya.ac.id, msith6404@gmail.com, wentisri58@gmail.com,
putrisakhajilburrahmah@gmail.com, ridhomahpera@gmail.com

Abstract

In the era of the industrial revolution 4.0, teaching materials need to be adapted to technological developments so that students can be interested. The type of teaching material that can attract students' interest is teaching materials in the form of interactive media. This study aims to develop digital teaching materials in the form of interactive learning media that can be used by students in grade V in Fiqh lessons. This study follows the ADDIE model with five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through interviews, observations, documentation, and questionnaires. The results of the questionnaire from material experts, design and field trials showed that this interactive learning media was very appropriate, with a percentage score reaching 87% including the "Very Appropriate" Qualification according to design experts 82,1%, teacher assessment of 90,3%, field trial results 90,4%, T-Test Results 0.00 that the teaching materials were very significant in improving learning outcomes, and N-gain Analysis of 0.83 with high criteria. While the effectiveness of the teaching materials was 83.19 with the category of effective use in learning. The conclusion of the research on the development of teaching materials can improve student learning outcomes.

Keywords: *Development, Teaching Materials, Deep Learning*

Abstrak

Di zaman revolusi industri 4.0, bahan ajar perlu disesuaikan dengan perkembangan teknologi untuk siswa dapat tertarik. Jenis bahan ajar yang bisa menarik minat siswa adalah bahan ajar berupa media interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital berupa media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh siswa di kelas V dalam pembelajaran Fiqih. Penelitian ini mengikuti model ADDIE dengan lima tahap yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Hasil angket dari ahli materi, desain dan uji coba lapangan memperlihatkan bahwa media pembelajaran interaktif ini sangat sesuai, dengan skor persentase mencapai 87% termasuk Kualifikasi "Sangat Layak" menurut ahli desain 82,1%, penilaian guru sebesar 90,3%, hasil uji coba lapangan 90,4%, Hasil Uji T 0,00 bahwa bahan ajar sangat signifikan dalam meningkatkan hasil belajar, dan Analisis N-gain sebesar 0,83 dengan kriteria tinggi. Sedangkan efektifitas dari bahan ajar adalah 83.19 dengan kategori efektif digunakan dalam pembelajaran. Kesimpulan penelitian pengembangan bahan ajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Pengembangan, Bahan Ajar, Berbasis Android*

Article History:

| Submitted | Accepted | Published |
|-----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| March 17 th 2026 | June 10 th 2026 | June 15 th 2026 |

PENDAHULUAN

Saat ini, teknologi telah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi tidak hanya

mempengaruhi aktivitas sehari-hari, tetapi juga mempengaruhi proses pembelajaran di sekolah dan madrasah (Resti et al., 2024, p. 1146). Dalam dunia pendidikan, teknologi dapat digunakan sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran agar lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kemajuan teknologi juga mendorong perubahan cara belajar siswa, baik di sekolah maupun secara mandiri di rumah. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran membantu siswa mengembangkan keterampilan seperti pemecahan masalah, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi sebagai bagian dari keterampilan abad ke-21 (Sari & Munir, 2024, p. 979). Sejalan dengan hal tersebut, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kecerdasan, akhlak mulia, keterampilan, serta kemampuan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Hal tersebut tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat (1) tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pembelajaran abad ke-21 tidak hanya mengajarkan siswa untuk membaca materi pendidikan, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, keterampilan komunikasi, dan kerja sama tim, yang dikenal sebagai 4C. Keterampilan ini sangat penting bagi siswa untuk menghadapi tantangan dan perubahan dunia modern di era globalisasi. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus inovatif dan berpusat pada siswa agar keterampilan 4C dapat dikembangkan secara optimal (Agustinovaa et al., 2022, p. 50). Dalam studi fiqh, keterampilan 4C dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih jelas, mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, serta mengembangkan kemampuan untuk bekerja sama dan berkomunikasi secara efektif (Mubarokah et al., 2026, pp. 252–257).

Berdasarkan hasil pengamatan pertama di MIN 3 Kereng Bangkirai Kota Palangka Raya, proses pembelajaran Fiqih masih menghadapi sejumlah tantangan, terutama terkait penggunaan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan abad ke-21. Metode pengajaran yang digunakan masih lebih banyak berfokus pada analisis materi dan belum tentu mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, serta kerja sama tim siswa. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah, sehingga siswa kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Situasi ini mengakibatkan pengajaran Fiqih menjadi kurang efektif dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran pun kurang optimal.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi di bidang pendidikan, salah satunya adalah pengembangan bahan ajar KBK yang didasarkan pada 4C dalam bidang Fiqih. Pengembangan bahan ajar tersebut diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada siswa sehingga dapat mendukung pengembangan pemikiran kritis, kreativitas, komunikasi, dan kerja sama tim sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

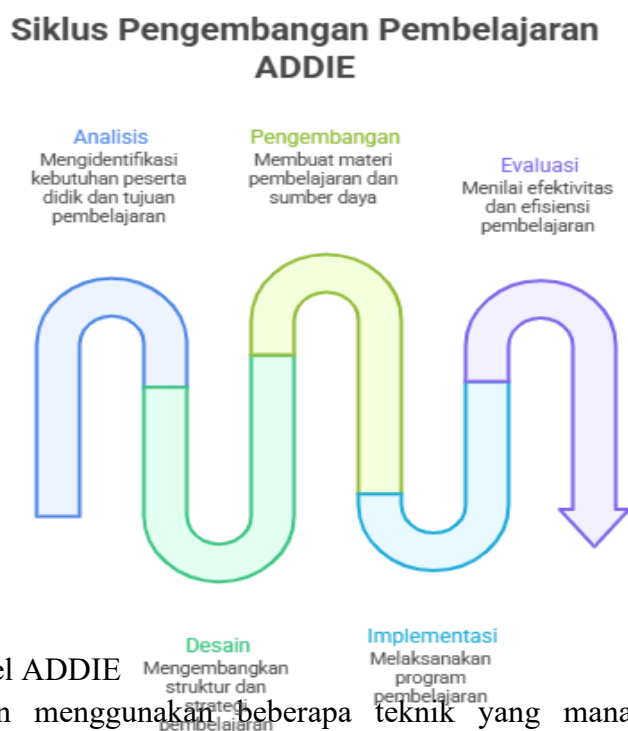
Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan di atas, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran KBK berbasis 4C di kelas Fiqih MIN 3 Kereng Bangkirai Kota Palangka Raya. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk memahami efektivitas materi yang diajarkan serta tanggapan siswa terhadap

penerapannya dalam proses pembelajaran.

METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 17–22 April di MIN 3 Kereng Bangkirai 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 (Fitri et al., 2023). Kajian pengembangan ini ditujukan untuk pengembangan produk, mendeskripsikan proses pengembangan selengkap mungkin dan mengevaluasi produk akhir (Setyawan & Wahyuni, 2019).

Penelitian ini mengadopsi model ADDIE, menggunakan lima langkah: analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. (Syabrina & Sulistyowati, 2020), sebagai model desain sistem pembelajaran, dianggap sebagai suatu model yang mudah dimengerti dan dapat dijalankan secara berurutan (Purba et al., 2021)



Gambar 1. Model ADDIE

Penelitian menggunakan beberapa teknik yang mana teknik itu terdiri mengumpulkan data, melalui wawancara, observasi di lingkungan sekolah, dan penggunaan angket (Tahulending, 2019: 63).

Data kuantitatif, yang terdiri dari skor dan angka, diperoleh dari uji coba. (Suttrisno & Puspitasari, 2021). Data kuantitatif didapatkan dari penilaian lembar validasi para ahli dan lembar respon 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-module seperti yang dievaluasi oleh para ahli materi pelajaran (ahli materi, dan ahli media) (Dwiqi et al., 2020).

Dalam validasi ahli juga dikumpulkan data berupa kritik, saran, dan komentar para ahli mengenai bahan ajar pada materi Fiqih tentang Ibadah Qurban. Kuesioner digunakan sebagai instrumen pengumpulan data dalam pengembangan ini. Angket ini diberikan untuk subyek yang diuji coba. Angket yang dibutuhkan adalah:

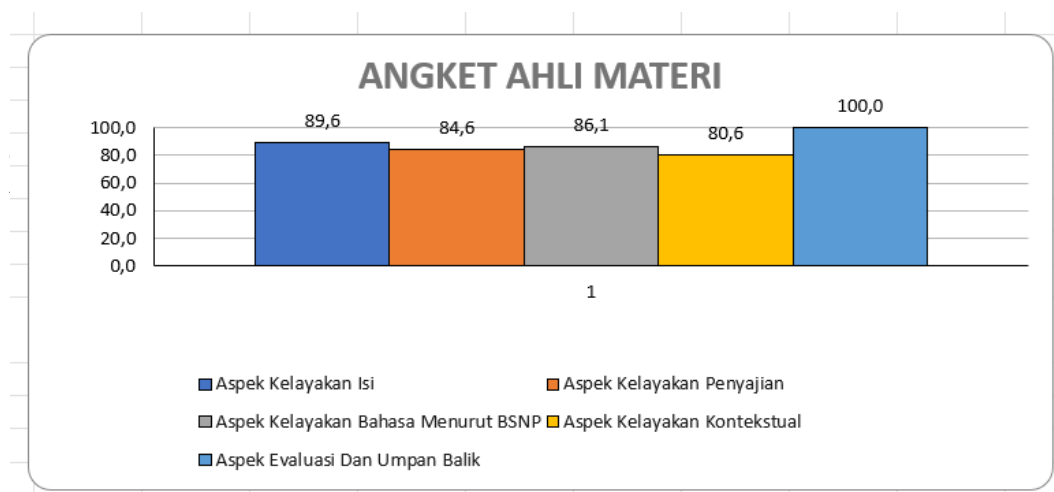
1. Angket Evaluasi Ahli Materi,
2. Angket Evaluasi Ahli desain,
3. Angket penilaian bahan ajar oleh Guru Kelas V A MIN 3 Kereng Bangkirai Palangkaraya;
4. Angket evaluasi siswa uji coba lapangan (Syabrina & Sulistyowati, 2020).

Produk dalam penelitian ini yang dikembangkan berupa produk yang valid/layak, praktis, dan sangat berefek terhadap pembelajaran. Untuk mengukur Kelayakan produk dilakukan melalui penyebaran angket untuk para ahli yaitu ahli materi dan desain (Donna et al., 2021). 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.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

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. Sebagaimana ditunjukkan oleh studi sebelumnya, bahan ajar yang dibuat harus berhasil melewati tahap validasi sebelum digunakan dalam proses pendidikan (Ernawati, 2017).



Gambar 2. Grafik Penilaian Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi ditunjukkan pada gambar 2, bahwa pengembangan bahan ajar digital berupa media pembelajaran interaktif materi

Fikih tentang Ibadah Qurban kelas V A di MIN 3 Kereng Bangkirai Palangka Raya sebesar 87% atau sangat layak.

Saran masukkan dari ahli digunakan peneliti untuk memperbaiki produk.

Tabel 2. Saran perbaikan dari ahli materi

| No. | Sebelum | Setelah |
|---------------------------------|---|--|
| 1 |  |  |
| Tambahkan Daftar Pustaka | | |
| 2 3 |  |  |

**BAB I
PENGERTIAN QURBAN**

A. Menurut Bahasa

Secara bahasa, kata qurban berasal dari bahasa arab *qaruba-yaqribu-qurbanan* yang berarti **dekat** atau **mendekatkan diri kepada Allah SWT** melalui suatu amalan yang dilakukan dengan penuh keikhlasan.



Dalam Islam, qurban menjadi salah satu cara bagi umat islam untuk menunjukkan **ketaatan, rasa syukur, dan kecintaan kepada orang lain**, terutama kepada orang yang membutuhkan.

Contoh sederhana:
Saat hari raya idul adha, umat islam menyembelih hewan qurban sebagai bentuk ketaatan kepada Allah dan untuk berbagi daging kepada sesama. Hal ini termasuk salah satu cara **mendekatkan diri kepada Allah SWT**.

**BAB I
PENGERTIAN QURBAN**

A. Menurut Bahasa

Secara bahasa, kata qurban berasal dari bahasa arab *qaruba-yaqribu-qurbanan* yang berarti **dekat** atau **mendekatkan diri kepada Allah SWT** melalui suatu amalan yang dilakukan dengan penuh keikhlasan.



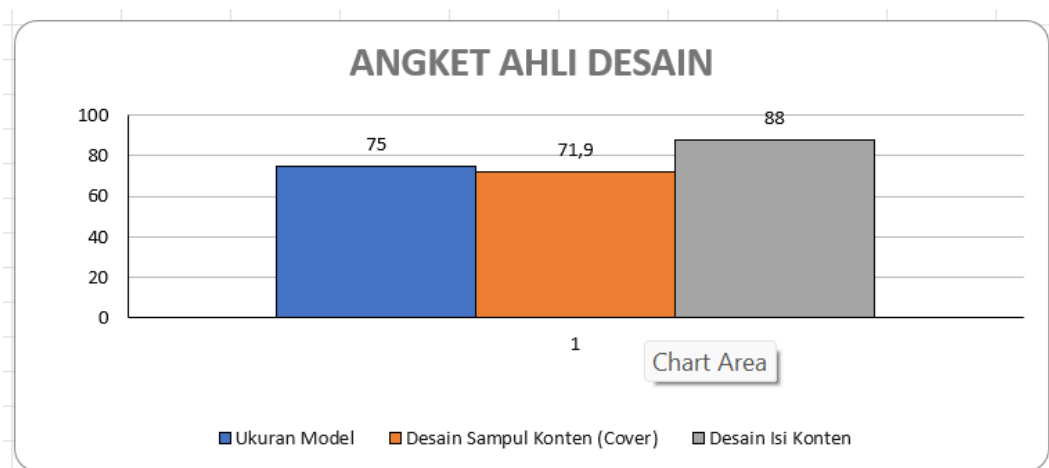
Dalam Islam, qurban menjadi salah satu cara bagi umat islam untuk menunjukkan **ketaatan, rasa syukur, dan kecintaan kepada orang lain**, terutama kepada orang yang membutuhkan.

Contoh sederhana:
Saat hari raya idul adha, umat islam menyembelih hewan qurban sebagai bentuk ketaatan kepada Allah dan untuk berbagi daging kepada sesama. Hal ini termasuk salah satu cara **mendekatkan diri kepada Allah SWT**.
Di beberapa daerah Kalimantan Tengah, masyarakat bekerja sama membagikan daging qurban kepada tetangga dan warga sekitar sebagai bentuk kebersamaan dan kepedulian.

Tambahkan Narasi Materi pada slide ini

2. Ahli Desain

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



Gambar 3. Grafik penilaian ahli desain

Berdasarkan hasil validasi ahli desain pada gambar 3, pengembangan bahan ajar digital berupa media pembelajaran interaktif untuk materi Fiqih tentang Ibadah Qurban kelas V A di MIN 3 Kereng Bangkirai Palangka Raya sebesar **82,1%** atau sangat layak.

Saran masukan dari ahli digunakan peneliti untuk memperbaiki produk.

Tabel 4. Saran perbaikan dari ahli desain

| No. | Sebelum | Sesudah |
|-----|---------|---------|
|-----|---------|---------|

DOA SEBELUM BELAJAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

رَضِيتُ بِاللَّهِ رَبًّا وَبِالْإِسْلَامِ دِينًا وَبِمُحَمَّدٍ نَبِيًّا وَرَسُولًا رَبِّي عَلَّمَا وَرَزَقْنِي فَهَمَّا

Rodlittu billahirobba, wabil islamidina, wabimuhammadin nabiyyaw warasulla, robbi zidnii ilmaa warzuqnii fahmaa.

Artinya: "Kami ridha Allah SWT sebagai Tuhanku, Islam sebagai agamaku, dan Nabi Muhammad sebagai Nabi dan Rasul, Ya Allah, tambahkanlah kepadaku ilmu dan berikanlah aku pengertian yang baik"



DOA SEBELUM BELAJAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

رَضِيتُ بِاللَّهِ رَبًّا وَبِالْإِسْلَامِ دِينًا وَبِمُحَمَّدٍ نَبِيًّا وَرَسُولًا رَبِّي عَلَّمَا وَرَزَقْنِي فَهَمَّا

Rodlittu billahirobba, wabil islamidina, wabimuhammadin nabiyyaw warasulla, robbi zidnii ilmaa warzuqnii fahmaa.

Artinya: "Kami ridha Allah SWT sebagai Tuhanku, Islam sebagai agamaku, dan Nabi Muhammad sebagai Nabi dan Rasul, Ya Allah, tambahkanlah kepadaku ilmu dan berikanlah aku pengertian yang baik"



BAB II KETENTUAN IBADAH QURBAN

A. Hukum Qurban

1. Sunnah Muakkad

Menurut jumhur ulama (para ulama) hukum qurban adalah sunnah muakkad, orang yang mendapatkan pahala dan yang tidak mengerjakan tidak mendapat dosa. Namun orang yang mampu tetapi tidak melaksanakannya maka dianggap tercela dalam pandangan agama. Pendapat tersebut berdasarkan dalil hadist yang di riwayatkan imam Tirmizi, sebagai berikut:

أَبِي بَالِغٍ وَهُوَ مُتَّفَقٌ لَكُمْ (رواه الترمذي)

Artinya: saya di suruh menyembelih qurban dan berqurban itu sunnah bagi kamu (HR. Tirmizi).

2. Hukum Wajib

Hukum qurban akan berubah menjadi wajib karna ada sebab sebagai berikut:

- Jika seseorang bernadzar untuk berqurban
- Jika ia telah mengatakan ketika membeli (memilih) hewan tersebut "ini adalah hewan qurban" atau dengan perkataan yang bermakna sama.

Dasar hukum qurban adalah perintah Allah Swt. berfirman dalam Qur'an surah Al-Kautsar ayat 2:

فَصَلِّ لِرَبِّكَ وَأَنْحَرْ

Artinya: Maka laksanakanlah shalat karna Tuhanmu dan berqurbanlah

BAB II KETENTUAN IBADAH QURBAN

A. Hukum Qurban

1. Sunnah Muakkad

Menurut jumhur ulama (para ulama) hukum qurban adalah sunnah muakkad, orang yang mendapatkan pahala dan yang tidak mengerjakan tidak mendapat dosa. Namun orang yang mampu tetapi tidak melaksanakannya maka dianggap tercela dalam pandangan agama. Pendapat tersebut berdasarkan dalil hadist yang di riwayatkan imam Tirmizi, sebagai berikut:

أَبِي بَالِغٍ وَهُوَ مُتَّفَقٌ لَكُمْ (رواه الترمذي)

Artinya: saya di suruh menyembelih qurban dan berqurban itu sunnah bagi kamu (HR. Tirmizi).

2. Hukum Wajib

Hukum qurban akan berubah menjadi wajib karna ada sebab sebagai berikut:

- Jika seseorang bernadzar untuk berqurban
- Jika ia telah mengatakan ketika membeli (memilih) hewan tersebut "ini adalah hewan qurban" atau dengan perkataan yang bermakna sama.

Dasar hukum qurban adalah perintah Allah Swt. berfirman dalam Qur'an surah Al-Kautsar ayat 2:

فَصَلِّ لِرَبِّكَ وَأَنْحَرْ

Artinya: Maka laksanakanlah shalat karna Tuhanmu dan berqurbanlah

e. Peruntukan Hewan Qurban

- 1) Seekor kambing atau domba untuk qurban satu orang.
- 2) Seekor unta, kerbau atau sapi untuk qurban tujuh orang.






Unta Domba Kerbau Kambing

Sesuai dengan Hadis di bawah ini:

وَعَنْ جَابِرِ بْنِ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا قَالَ: نَحَرْنَا مَعَ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ غَنَمَ الْحَدِيثِيَّةِ الْبَدَنَةَ عَنْ سَبْعَةِ وَالْبَقَرَةَ (عَنْ سَبْعَةِ زَوَادٍ مُسْلِمٍ)

Artinya: Dari Jabir bin Abdilllah Radhiyallahu 'anhuma, ia berkata, "Kami pernah berqurban (melakukan nahr atau penyembelihan) bersama Nabi Shallallahu 'alaihi wa sallam pada tahun Hudaibiyah, yaitu kami berqurban untuk unta dengan patungan tujuh orang Sedangkan sapi untuk patungan tujuh orang." (HR. Muslim).

e. Peruntukan Hewan Qurban

- 1) Seekor kambing atau domba untuk qurban satu orang.
- 2) Seekor unta, kerbau atau sapi untuk qurban tujuh orang.






Unta Domba Kerbau Kambing

Sesuai dengan Hadis di bawah ini:

وَعَنْ جَابِرِ بْنِ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا قَالَ: نَحَرْنَا مَعَ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ غَنَمَ الْحَدِيثِيَّةِ الْبَدَنَةَ عَنْ سَبْعَةِ وَالْبَقَرَةَ (عَنْ سَبْعَةِ زَوَادٍ مُسْلِمٍ)

Artinya: Dari Jabir bin Abdilllah Radhiyallahu 'anhuma, ia berkata, "Kami pernah berqurban (melakukan nahr atau penyembelihan) bersama Nabi Shallallahu 'alaihi wa sallam pada tahun Hudaibiyah, yaitu kami berqurban untuk unta dengan patungan tujuh orang Sedangkan sapi untuk patungan tujuh orang." (HR. Muslim).

C. Waktu Penyembelihan Hewan Qurban

Waktu menyembelih qurban sudah ditentukan syariat Islam tidak bisa sembarangan saja, melainkan sudah ditentukan waktunya. Menurut sebagian besar ulama bahwa waktu penyembelihan hewan qurban adalah tanggal 10 Zulhijah setelah solat idhul adha dan tiga hari berikutnya, yaitu pada hari tasyrik (tanggal 11, 12, 13 Zulhijah).



Adapun waktu pelaksanaan penyembelihan hewan qurban sebagai berikut;

a. Awal waktu penyembelihan adalah setelah shalat idul adha. Hal itu didasarkan pada Hadis Nabi Muhammad Saw, sebagai berikut:

عَنْ جُنْدَبِ بْنِ سُوْفْيَانَ قَالَ قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَوْمَ النَّحْرِ فَقَالَ مَنْ قَتَلَ قَبْلَ أَنْ يُصَلِّيَ فَلْيُجِدْ أُخْرَى وَمَنْ لَمْ يَبْدَأْ فَلْيَبْدَأْ (رواه البخاري)

Artinya: Dari Jundab bin Sufyan berkata: Nabi Saw, pada hari Nahr bersabda, "Barang siapa menyembelih (hewan kurban) sebelum ia bershalat maka hendaklah ia mengulanginya di tempat lain. Dan barang siapa belum menyembelih hendaklah ia menyembelihnya."

C. Waktu Penyembelihan Hewan Qurban

Waktu menyembelih qurban sudah ditentukan syariat Islam tidak bisa sembarangan saja, melainkan sudah ditentukan waktunya. Menurut sebagian besar ulama bahwa waktu penyembelihan hewan qurban adalah tanggal 10 Zulhijah setelah solat idhul adha dan tiga hari berikutnya, yaitu pada hari tasyrik (tanggal 11, 12, 13 Zulhijah).



Adapun waktu pelaksanaan penyembelihan hewan qurban sebagai berikut;

a. Awal waktu penyembelihan adalah setelah shalat idul adha. Hal itu didasarkan pada Hadis Nabi Muhammad Saw, sebagai berikut:

عَنْ جُنْدَبِ بْنِ سُوْفْيَانَ قَالَ قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَوْمَ النَّحْرِ فَقَالَ مَنْ قَتَلَ قَبْلَ أَنْ يُصَلِّيَ فَلْيُجِدْ أُخْرَى وَمَنْ لَمْ يَبْدَأْ فَلْيَبْدَأْ (رواه البخاري)

Artinya: Dari Jundab bin Sufyan berkata: Nabi Saw, pada hari Nahr bersabda "Barang siapa menyembelih (hewan kurban) sebelum ia

b. Akhir waktu penyembelihan adalah pada akhir hari Tasyrik, sebagaimana diriwayatkan Jubair bin Mut'im dalam Hadis berikut:

عَنْ جُبَيْرِ بْنِ مُطْعِمٍ قَالَ: كُنْتُ أَيَّامَ التَّشْرِيقِ ذَبِحُ (رواه أحمد)

Artinya: Dari Jubair bin Mut'im berkata, "Seluruh hari-hari Tasyrik adalah waktu penyembelihan" (HR. Ahmad)



e. Menurut Imam Syafi'i akhir waktu penyembelihan adalah sebelum matahari terbenam pada tanggal 13 Zulhijah.

Masalah waktu pelaksanaan kurban tersebut harus diperhatikan betul. Apabila melakukannya diluar waktu yang telah ditentukan, berarti tidak termasuk kurban.

b. Akhir waktu penyembelihan adalah pada akhir hari Tasyrik, sebagaimana diriwayatkan Jubair bin Mut'im dalam Hadis berikut:

عَنْ جُبَيْرِ بْنِ مُطْعِمٍ قَالَ: كُنْتُ أَيَّامَ التَّشْرِيقِ ذَبِحُ (رواه أحمد)

Artinya: Dari Jubair bin Mut'im berkata, "Seluruh hari-hari Tasyrik adalah waktu penyembelihan"



e. Menurut Imam Syafi'i akhir waktu penyembelihan adalah sebelum matahari terbenam pada tanggal 13 Zulhijah.

Masalah waktu pelaksanaan kurban tersebut harus diperhatikan betul. Apabila melakukannya diluar waktu yang telah ditentukan, berarti tidak termasuk kurban.

DOA SESUDAH BELAJAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
سُبْحَانَكَ اللَّهُمَّ وَبِحَمْدِكَ أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا أَنْتَ أَسْتَغْفِرُكَ وَأَتُوبُ إِلَيْكَ

Artinya: "Maha suci engkau, ya Allah aku memuji-Mu. Aku bersaksi bahwa tiada Tuhan kecuali engkau, aku meminta ampun dan bertaubat kepada-Mu"



DOA SESUDAH BELAJAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
سُبْحَانَكَ اللَّهُمَّ وَبِحَمْدِكَ أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا أَنْتَ أَسْتَغْفِرُكَ وَأَتُوبُ إِلَيْكَ

Artinya: "Maha suci engkau, ya Allah aku memuji-Mu. Aku bersaksi bahwa tiada Tuhan kecuali engkau, aku meminta ampun dan bertaubat kepada-Mu"



Memperbesar Huruf Arab, Karena Terlalu Kecil.

e. Menurut Imam Syafi'i akhir waktu penyembelihan adalah sebelum matahari terbenam pada tanggal 13 Zulhijah.

Masalah waktu pelaksanaan kurban tersebut harus diperhatikan betul. Apabila melakukannya diluar waktu yang telah ditentukan, berarti tidak termasuk kurban.



Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti 7

e. Menurut Imam Syafi'i akhir waktu penyembelihan adalah sebelum matahari terbenam pada tanggal 13 Zulhijah.

Masalah waktu pelaksanaan kurban tersebut harus diperhatikan betul. Apabila melakukannya diluar waktu yang telah ditentukan, berarti tidak termasuk kurban.

Scan QR berikut untuk mempelajari materi kurban lebih lanjut.




Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti 7

QR atau Link Website Pengayaan Materi

3

a. Setelah shalat idhul adha
b. Setelah shalat idhul fitri
c. Tanggal 11 Dzulhijah
d. Tanggal 12 Dzulhijah

4. Syariat qurban dimulai sejak zaman Nabi....
a. Ibrahim
b. Sulaiman
c. Musa
d. Muhammad

5. Di bawah ini hewan yang digunakan untuk berkorban adalah....
a. Sapi, kerbau, sigala, unta
b. Sapi, kerbau, harimau, unta
c. Sapi, kerbau, kambing, unta
d. Sapi, kerbau, ayam, unta

B. Isian Singkat

1. Ketika menyembelih hewan qurban, hendaklah menghadap _____

2. HPerintah berqurban terdapat dalam surah _____ ayat _____

3. Kambing yang sah untuk berqurban harus berumur _____

4. Seekor unta, kerbau, atau sapi untuk qurban berapa orang _____

5. Seekor kambing atau domba untuk qurban berapa orang _____



Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti 8

a. Setelah shalat idhul adha
b. Setelah shalat idhul fitri
c. Tanggal 11 Dzulhijah
d. Tanggal 12 Dzulhijah

4. Syariat qurban dimulai sejak zaman Nabi....
a. Ibrahim
b. Sulaiman
c. Musa
d. Muhammad

5. Di bawah ini hewan yang digunakan untuk berkorban adalah....
a. Sapi, kerbau, sigala, unta
b. Sapi, kerbau, harimau, unta
c. Sapi, kerbau, kambing, unta
d. Sapi, kerbau, ayam, unta

B. Isian Singkat

1. Ketika menyembelih hewan qurban, hendaklah menghadap _____

2. HPerintah berqurban terdapat dalam surah _____ ayat _____

3. Kambing yang sah untuk berqurban harus berumur _____

4. Seekor unta, kerbau, atau sapi untuk qurban berapa orang _____

5. Seekor kambing atau domba untuk qurban berapa orang _____

Kerjakan evaluasi online melalui QR berikut!




Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti 8

QR atau Link Website Evaluasi

4.

Artinya: "Kami ridha Allah SWT sebagai Tuhanku, Islam sebagai agamaku, dan Nabi Muhammad sebagai Nabi dan Rasul, Ya Allah, tambahkanlah kepadaku ilmu dan berkanlah aku pengertian yang baik"




Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti vi

Artinya: "Kami ridha Allah SWT sebagai Tuhanku, Islam sebagai agamaku, dan Nabi Muhammad sebagai Nabi dan Rasul, Ya Allah, tambahkanlah kepadaku ilmu dan berkanlah aku pengertian yang baik"



Gambar ini diambil dari salam.online.com



Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti vi

BAB I PENGERTIAN QURBAN

A. Menurut Bahasa

Secara bahasa, kata qurban berasal dari bahasa arab *qaruba-yaqubu-qurbanan* yang berarti **dekat** atau **mendekatkan diri** **kepada Allah SWT** melalui suatu amalan yang dilakukan dengan penuh keikhlasan.



Dalam Islam, qurban menjadi salah satu cara bagi umat islam untuk menunjukkan **ketaatan, rasa syukur, dan kecintaan kepada orang lain**, terutama kepada orang yang membutuhkan.

BAB I PENGERTIAN QURBAN

A. Menurut Bahasa

Secara bahasa, kata qurban berasal dari bahasa arab *qaruba-yaqubu-qurbanan* yang berarti **dekat** atau **mendekatkan diri** **kepada Allah SWT** melalui suatu amalan yang dilakukan dengan penuh keikhlasan.



Gambar ini diambil dari id.pngtree.com

Gambar ini diambil dari alimasoem.sch.id

Dalam Islam, qurban menjadi salah satu cara bagi umat islam untuk menunjukkan **ketaatan, rasa syukur, dan kecintaan kepada orang lain**, terutama kepada orang yang membutuhkan.

e. Peruntukan Hewan Qurban

- 1) Seekor kambing atau domba untuk qurban satu orang.
- 2) Seekor unta, kerbau atau sapi untuk qurban tujuh orang.



Unta

Domba

Kerbau

Kambing

Sesuai dengan Hadis di bawah ini:

وعَنْ جَابِرِ بْنِ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا قَالَ: نَحَرْنَا مَعَ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ (عَامَ الْحَدِيثِ الْبَدَنَةَ عَنْ سَبْعَةِ وَالْبَقَرَةَ عَنْ سَبْعَةِ رَوَاهُ مُسْلِمٌ)

e. Peruntukan Hewan Qurban

- 1) Seekor kambing atau domba untuk qurban satu orang.
- 2) Seekor unta, kerbau atau sapi untuk qurban tujuh orang.



Unta

Domba

Kerbau

Kambing

Gambar ini diambil dari template.canva

Gambar ini diambil dari Linggandedu.com

Gambar ini diambil dari www.facebook.com

Gambar ini diambil dari template.canva

Sesuai dengan Hadis di bawah ini:

وَعَنْ جَابِرِ بْنِ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا قَالَ: نَحَرْنَا مَعَ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ (عَامَ الْحَدِيثِ الْبَدَنَةَ عَنْ سَبْعَةِ وَالْبَقَرَةَ عَنْ سَبْعَةِ رَوَاهُ مُسْلِمٌ)

C. Waktu Penyembelihan Hewan Qurban

Waktu menyembelih qurban sudah ditentukan syariat islam tidak bisa sembarangan saja, melainkan sudah ditentukan waktunya. Menurut sebagian besar ulama bahwa waktu penyembelihan hewan qurban adalah tanggal 10 zulhijah setelah solat idhul adha dan tiga hari berikutnya, yaitu pada hari tasyrik (tanggal 11, 12, 13 zulhijah).



Adapun waktu pelaksanaan penyembelihan hewan qurban sebagai berikut;

- a. Awal waktu penyembelihan adalah setelah shalat Idul adha. Hal itu didasarkan pada Hadis Nabi Muhammad Saw, sebagai berikut:

عَنْ جُنْدُبِ بْنِ سُلَيْمَانَ قَالَ سَمِعْتُ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَوْمَ النَّحْرِ فَقَالَ: ذَبْحٌ قَبْلَ أَنْ يُسَلَّى فَلْيُعَدَّ الْآخَرَى وَمَنْ لَمْ يَذْبَحْ فَلْيَذْبَحْ (رواه البخاري)

C. Waktu Penyembelihan Hewan Qurban

Waktu menyembelih qurban sudah ditentukan syariat islam tidak bisa sembarangan saja, melainkan sudah ditentukan waktunya. Menurut sebagian besar ulama bahwa waktu penyembelihan hewan qurban adalah tanggal 10 zulhijah setelah solat idhul adha dan tiga hari berikutnya, yaitu pada hari tasyrik (tanggal 11, 12, 13 zulhijah).



Gambar ini diambil dari Universitasmulia.ac.id

C. Waktu Penyembelihan Hewan Qurban

Waktu menyembelih qurban sudah ditentukan syariat islam tidak bisa sembarangan saja, melainkan sudah ditentukan waktunya. Menurut sebagian besar ulama bahwa waktu penyembelihan hewan qurban adalah tanggal 10 zulhijah setelah solat idhul adha dan tiga hari berikutnya, yaitu pada hari tasyrik (tanggal 11, 12, 13 zulhijah).




Adapun waktu pelaksanaan penyembelihan hewan qurban sebagai berikut;

C. Waktu Penyembelihan Hewan Qurban

Waktu menyembelih qurban sudah ditentukan syariat islam tidak bisa sembarangan saja, melainkan sudah ditentukan waktunya. Menurut sebagian besar ulama bahwa waktu penyembelihan hewan qurban adalah tanggal 10 zulhijah setelah solat idhul adha dan tiga hari berikutnya, yaitu pada hari tasyrik (tanggal 11, 12, 13 zulhijah).

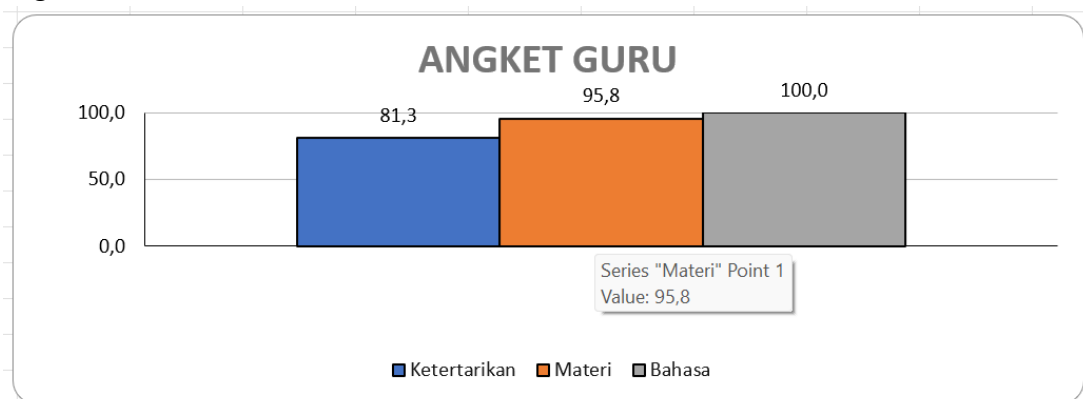


Gambar ini diambil dari Universitasmulia.ac.id

| | |
|---|---|
| <p>b. Akhir waktu penyembelihan adalah pada akhir hari Tasyrik, sebagaimana diriwayatkan Jubair bin Mut'im dalam Hadis berikut:</p> <p>عَنْ جُبَيْرِ بْنِ مُطْعِمٍ قَالَ: كُلُّ أَيَّامِ التَّشْرِيقِ ذَبْحٌ (رواه أحمد)</p> <p>Artinya: Dari Jubair bin Mut'im berkata, "Seluruh hari-hari Tasyrik adalah waktu penyembelihan" (HR. Ahmad)</p>  | <p>b. Akhir waktu penyembelihan adalah pada akhir hari Tasyrik, sebagaimana diriwayatkan Jubair bin Mut'im dalam Hadis berikut:</p> <p>عَنْ جُبَيْرِ بْنِ مُطْعِمٍ قَالَ: كُلُّ أَيَّامِ التَّشْرِيقِ ذَبْحٌ (رواه أحمد)</p> <p>Artinya: Dari Jubair bin Mut'im berkata, "Seluruh hari-hari Tasyrik adalah waktu penyembelihan" (HR. Ahmad)</p>  <p>Gambar ini diambil dari mozaik.inilah.com</p> |
| mencantumkan sumber gambar pada materi | |

3. Hasil Penilaian Guru

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

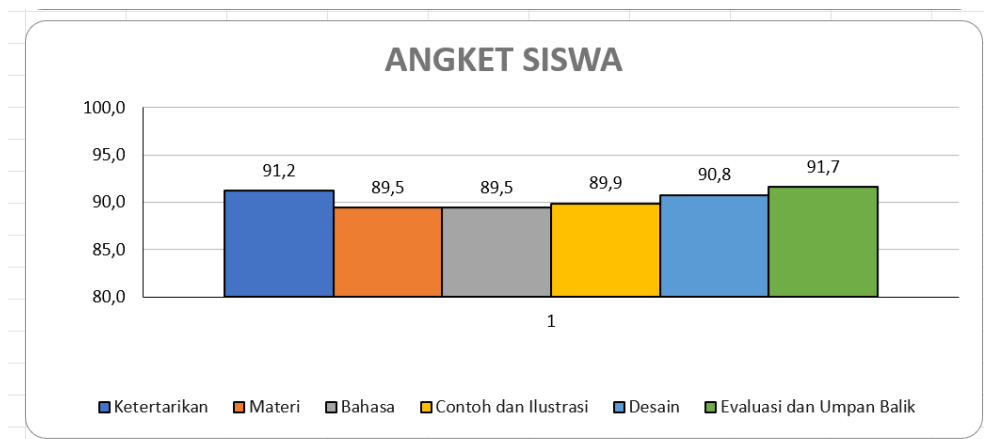


Gambar 4. Grafik Penilaian Guru

Penilaian guru di atas menunjukkan bahwa bahan ajar digital berupa media pembelajaran interaktif memperoleh kualifikasi "sangat layak" sebesar 90,3% dan dapat digunakan pada uji coba lapangan.

4. Hasil Uji Coba Lapangan

Tes yang diberikan kepada Siswa kelas V A sebanyak 25 siswa. Dari Hasil uji lapangan ditampilkan dalam grafik di bawah ini.



Gambar 5. Grafik Penilaian Uji Coba Lapangan

Berdasarkan grafik sebelumnya, bahwa bahan ajar digital berupa media pembelajaran interaktif memperoleh kualifikasi "sangat layak" sebesar 90,4%, yang menunjukkan bahwa siswa dapat mendapatkan keuntungan yang signifikan dari bahan ajar elektronik berbasis android sebagai media interaktif ini sepanjang proses belajar.

Pembahasan

1. Pengembangan Produk

Analisis

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 (Ardhani et al., 2021).

Pada fase ini, peneliti menganalisis dengan melaksanakan observasi dan wawancara terhadap guru sebagai sumber informasi. Fase Analisis karakteristik siswa pada kelas V A MIN 3 Kereng Bangkirai Palangka Raya yang berumur antara 9 hingga 11 tahun merupakan anggota generasi alpha yang memiliki tingkat rasa penasar yang tinggi terhadap kemajuan teknologi. Maka dari itu, dalam bidang ini, para siswa lebih dominan dan tertarik terhadap pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik (Setiawan et al., 2022).

Pada tahap analisis kebutuhan, peneliti mengumpulkan informasi tentang kebutuhan dan minat siswa dengan tujuan untuk memahami apa yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran (Syar & Sulistyowati, 2021). Penelitian terhadap kebutuhan siswa dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai teknik yang diambil dari pengalaman praktis, antara lain: observasi, wawancara, dan kemungkinan kebutuhan vokasional (Fio Pranata, 2023).

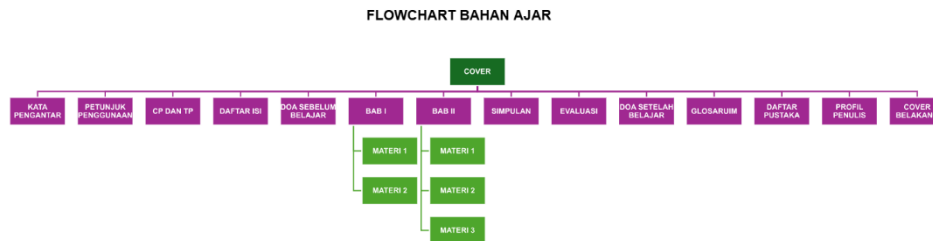
Desain

Pada tahap desain peneliti merancang produk yang dikembangkan berupa bahan ajar digital berupa media pembelajaran interaktif. Pengembangan bahan ajar didesain dengan membuat *flowchart* dan *storyboard*. Untuk merancang pengembangan bahan ajar, *flowchart* dan *storyboard* harus dibuat pada tahapan ini (Maulana et al., 2021), 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 (Syabrina & Sulistyowati, 2020).

Tentu saja, beberapa perubahan dilakukan pada *storyboard* selama proses mengalirkannya ke dalam bahan ajar. Hal ini dilaksanakan sebagai bentuk penyesuaian terhadap *storyboard* dengan kondisi yang memungkinkan (Maulana et al., 2021).

1. Flowchart

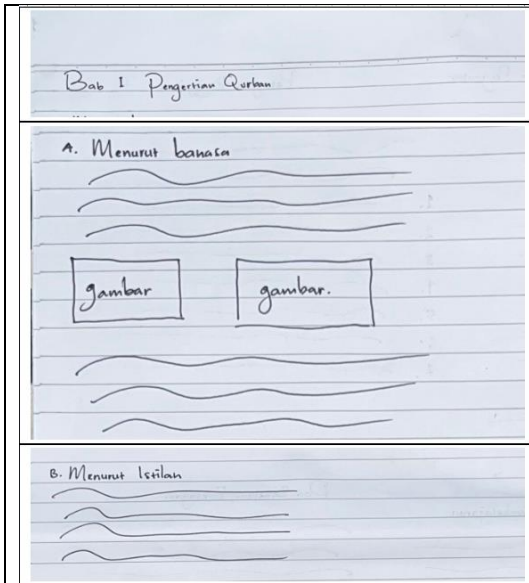


Gambar 6. Flowchart

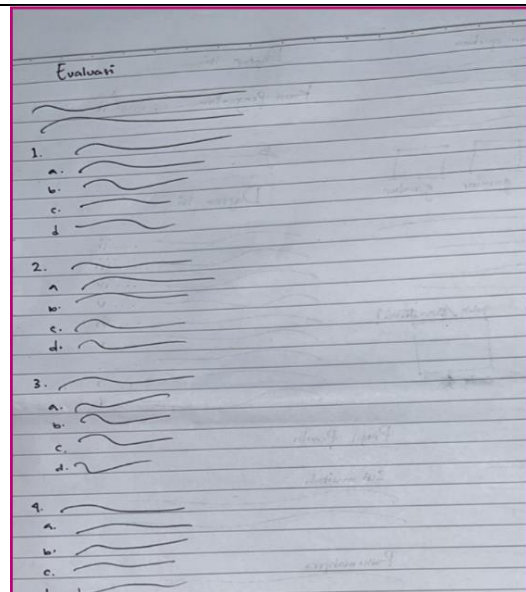
2. Storyboard

Tabel 5. Storyboard

| | |
|---|--|
| | <p style="text-align: center;">Capaian Pembelajaran</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p style="text-align: center;">Tujuan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____ |
| <p>Halaman ini berisi Cover dari bahan ajar</p> | <p>Pada Bagian berikutnya terdapat Identitas bahan ajar dilanjutkan CP dan TP</p> |



Halaman berikutnya terdapat Materi pelajaran berupa gambar dan penjelasan, Link Materi tambahan di Google Sites, dan juga ada video pembelajaran yang terbuat berupa link/QR code.



Dan pada bahan ajar terdapat Refleksi penilai dan latihan soal mengenai materi tentang qurban. Dan juga terdapat *Glosarium* dan Daftar rujukan yang digunakan

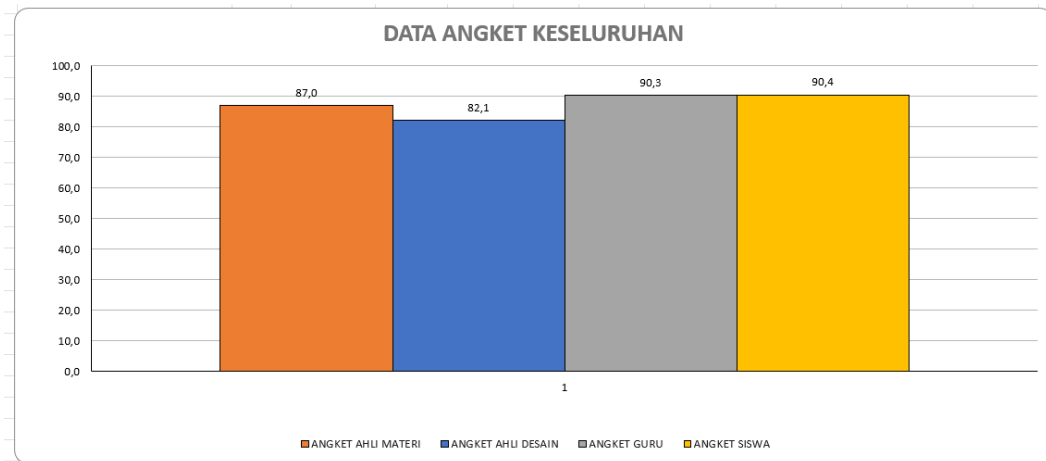
Pengembangan

Pada tahap ini seluruh elemen bahan ajar dibuat berdasarkan desain yang telah direncanakan sebelumnya. Pada tahap pengembangan, media pembelajaran dapat diperkaya dengan unsur multimedia seperti musik, video, animasi, dan gambar untuk meningkatkan daya tarik dan interaktivitas penyajian media (Awwalin, 2021) serta tombol yang berisi link menuju ke Website atau Youtube.

Implementasi

Tahap implementasi adalah penerapan bahan ajar pengembangan dan diuji oleh ahli media dan materi. Bahan ajar juga dicobakan pada siswa dengan uji coba lapangan yang terdiri dari 15 siswa. Tahap ini merupakan tahapan yang terakhir dalam uji coba, dimana aplikasi tersebut telah diuji cobakan langsung ke siswa (Ardhani et al., 2021).

Tahap implementasi bisa dilihat dari diagram dibawah ini:



Gambar 7. Grafik Penilaian Keseluruhan

Data yang disajikan, dapat disimpulkan media tersebut memiliki tingkat kelayakan yang baik.

Saran masukan oleh para ahli yaitu huruf arabic terlalu kecil, tidak mencantumkan sumber gambar pada materi, biografi penulis jadikan 4 halaman & wajib ada foto penulis, tidak ada QR atau link website pengayaan materi dan evaluasi, daftar pustaka terlalu sedikit, materi kaitkan dengan kearifan lokal siswa. Setelah adanya evaluasi ini, peneliti melakukan perbaikan sesuai saran masukan dari ahli.

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 (Ardhani et al., 2021). Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi formatif dalam bentuk tes yang terdapat pada bahan ajar (Sari sasi gendro, 2022). Tes formatif terdiri dari pretest dan posttest.

Peningkatan Hasil Belajar

1. 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.

Tabel 6. Paired Samples Test

| One-Sample Test | | | | | | |
|-----------------|--------|----|-----------------|-----------------|---|-------|
| Test Value = 0 | | | | | | |
| | t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| | | | | | Lower | Upper |
| pretest | 26.004 | 14 | <,001 | 53.333 | 48.93 | 57.73 |
| posttes | 38.639 | 14 | <,001 | 91.333 | 86.26 | 96.40 |

Nilai Signifikansi adalah <,001, menurut hasil Uji T yang menunjukkan bahwa antara variabel awal dengan akhir mengalami perbedaan yang signifikan. Ini

menunjukkan bahwa perbedaan pemberian perlakuan mempengaruhi masing-masing variabel.

2. Uji N-Gain

Uji N-Gain untuk menentukan seberapa besar peningkatan hasil belajar menggunakan bahan ajar. Hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan nilai N-Gain 1,00 kategori tinggi. Berikut data peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 7. Perolehan Nilai Pretest, Posttest, N-gain

| No. | Nilai Pretest | Nilai Posttest | Post-Pre | Skor Maks (100-pre) | N Gain Score | Kategori N Gain | N Gain Score (%) | Kategori Efektifitas |
|-----|---------------|----------------|----------|---------------------|--------------|-----------------|------------------|----------------------|
| 1. | 50 | 100 | 50 | 50 | 1,00 | Tinggi | 100,00 | Efektif |
| 2. | 45 | 85 | 40 | 55 | 0,73 | Tinggi | 72,73 | Cukup Efektif |
| 3. | 55 | 100 | 45 | 45 | 1,00 | Tinggi | 100,00 | Efektif |
| 4. | 50 | 80 | 30 | 50 | 0,60 | Sedang | 60,00 | Cukup Efektif |
| 5. | 60 | 90 | 30 | 40 | 0,75 | Tinggi | 75,00 | Cukup Efektif |
| 6. | 65 | 85 | 20 | 35 | 0,57 | Sedang | 57,14 | Cukup Efektif |
| 7. | 60 | 100 | 40 | 40 | 1,00 | Tinggi | 100,00 | Efektif |
| 8. | 55 | 100 | 45 | 45 | 1,00 | Tinggi | 100,00 | Efektif |
| 9. | 50 | 100 | 50 | 50 | 1,00 | Tinggi | 100,00 | Efektif |
| 10. | 55 | 100 | 45 | 45 | 1,00 | Tinggi | 100,00 | Efektif |
| 11. | 50 | 100 | 50 | 50 | 1,00 | Tinggi | 100,00 | Efektif |
| 12. | 45 | 85 | 40 | 55 | 0,73 | Tinggi | 72,73 | Cukup Efektif |
| 13. | 50 | 90 | 40 | 50 | 0,80 | Tinggi | 80,00 | Efektif |
| 14. | 70 | 80 | 10 | 30 | 0,33 | Sedang | 33,33 | Cukup Efektif |
| 15. | 40 | 75 | 35 | 60 | 0,58 | Sedang | 58,33 | Cukup Efektif |
| | | | | | 0,83 | Tinggi | 83,19 | Efektif |

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 efektifitas dari bahan ajar adalah 83.19 dengan kategori efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kategori efektifitas

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

| | |
|-------|---------------|
| <40 % | Tidak Efektif |
|-------|---------------|

KESIMPULAN

Dalam penelitian pengembangan ini, bahan ajar digital berupa media pembelajaran interaktif materi ibadah qurban di Fikih merupakan produk hasil pengembangannya. Model ADDIE adalah tahapan pengembangan yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar. Observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Menurut ahli materi 87%, menurut ahli desain 82,1%, penilaian guru sebesar 90,3%, hasil Uji Coba Lapangan 90,4%. Hasil Uji T 0,00 bahwa bahan ajar sangat signifikan dalam meningkatkan hasil belajar, dan Analisis N-gain diperoleh nilai 0,83 dengan kriteria tinggi. Sedangkan efektifitas dari bahan ajar adalah 83.19 dengan kategori efektif digunakan dalam pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini sejalan dengan perkembangan teknologi dan harapan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam era digital. Dalam analisis kebutuhan, ditemukan bahwa siswa memiliki minat dalam pembelajaran yang menarik dan memanfaatkan media elektronik. Oleh karena itu, penggunaan modul ajar elektronik mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa dan meningkatkan motivasi belajar mereka.

Penelitian menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengamatan dan wawancara guru berfungsi sebagai sumber data sepanjang tahap analisis. Analisis komponen termasuk tujuan belajar, indikator, kompetensi inti, dan kompetensi fundamental adalah proses analisis material. Storyboards dan flowcharts digunakan sepanjang tahap desain untuk mengatur penciptaan bahan pembelajaran interaktif.

Untuk meningkatkan daya tarik media, komponen multimedia termasuk musik, video, animasi, dan grafis dibuat sepanjang proses pengembangan. Implementasi adalah tahap di mana aplikasi akan diterapkan dalam pembelajaran. Terakhir, tahap evaluasi formatif dilakukan untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan dalam pengembangan media.

diharapkan bahwa sumber daya belajar interaktif ini akan menawarkan keuntungan substansial bagi siswa kelas empat saat mereka mempelajari materi ibadah qurban. Bahan-bahan ini dapat memanfaatkan teknologi di kelas dan menawarkan lingkungan belajar yang lebih menarik dan dinamis.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinovaa, D. E., Sariyatun, Sutimin, L. A., & Purwanta, H. (2022). Urgensi Ketertarikan 4C Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 19(1), 5–6. <https://journal.uny.ac.id/index.php/sosia/article/view/49478>
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>

- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Fio Pranata. (2023). *Persepsi siswa kelas xii ips man 02 lebong utara terhadap layanan bimbingan karir dengan pengambilan jurusan di perguruan tinggi*. 52. <http://e-theses.iaincurup.ac.id/4780/1/LENGKAP BRO.pdf>
- Maulana, D., Mazrur, & Rizal, S. U. (2021). *Pengembangan Computer Based Instructional Materi “Haji” Di Madrasah Aliyah*. 4(2).
- Mubarokah, S. F., Hermawan, W., & Budiyanti, N. (2026). pembelajaran PAI : Strategi guru dalam membangun karakter adaptif dan religius. *Journal of Management in Islamic Education*, 7(2), 248–262. <https://doi.org/10.32832/itjmie.v7i2.22938>
- Ragil, I., Atmojo, W., & Maret, U. S. (2015). *Penggunaan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Proses*. 76–83.
- Resti, Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar Resti Universitas Sriwijaya , Palembang , Indonesia Rizka Annisa Wati Universitas Sriwijaya , Palembang , Indonesia Salamun Ma ' Arif Universitas Sriwijaya , Palembang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1145–1157. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Sari, A. P., & Munir. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan di Kelas. *Teknologi Transformasi Digital (Digitech)*, 4(September), 977–983.
- Sari sasi gendro, dea aulya. (2022). Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. In *LP2M UST Jogja* (Issue March).
- Sutrisno, & Puspitasari, H. (2021). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) untuk Siswa Kelas Awal. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 83–91.
- Setiawan, R., Syahria, N., Andanty, F. D., & Nabhan, S. (2022). Pengembangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Bahasa Inggris Smk Kota Surabaya. *Jurnal Gramaswara*, 2(2), 49–62. <https://doi.org/10.21776/ub.gramaswara.2022.002.02.05>
- Setyawan, A. A., & Wahyuni, P. (2019). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Statistika Pendidikan. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika*, 12(1), 94–102. <https://doi.org/10.30870/jppm.v12i1.4857>
- Syabrina, M., & Sulistyowati. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Flash Ibtidaiyah. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan & Pembelajaran*, 7(1), 25–36.
- Syar, N. I., & Sulistyowati, S. (2021). Analysis of Students' Need and Perception on Integrated Natural Science Worksheet based on Contextual Teaching and Learning. *Elementary: jurnal ilmiah pendidikan dasar*, 7(1), 85–97. <https://doi.org/10.32332/ejipd.v7i1.3071>