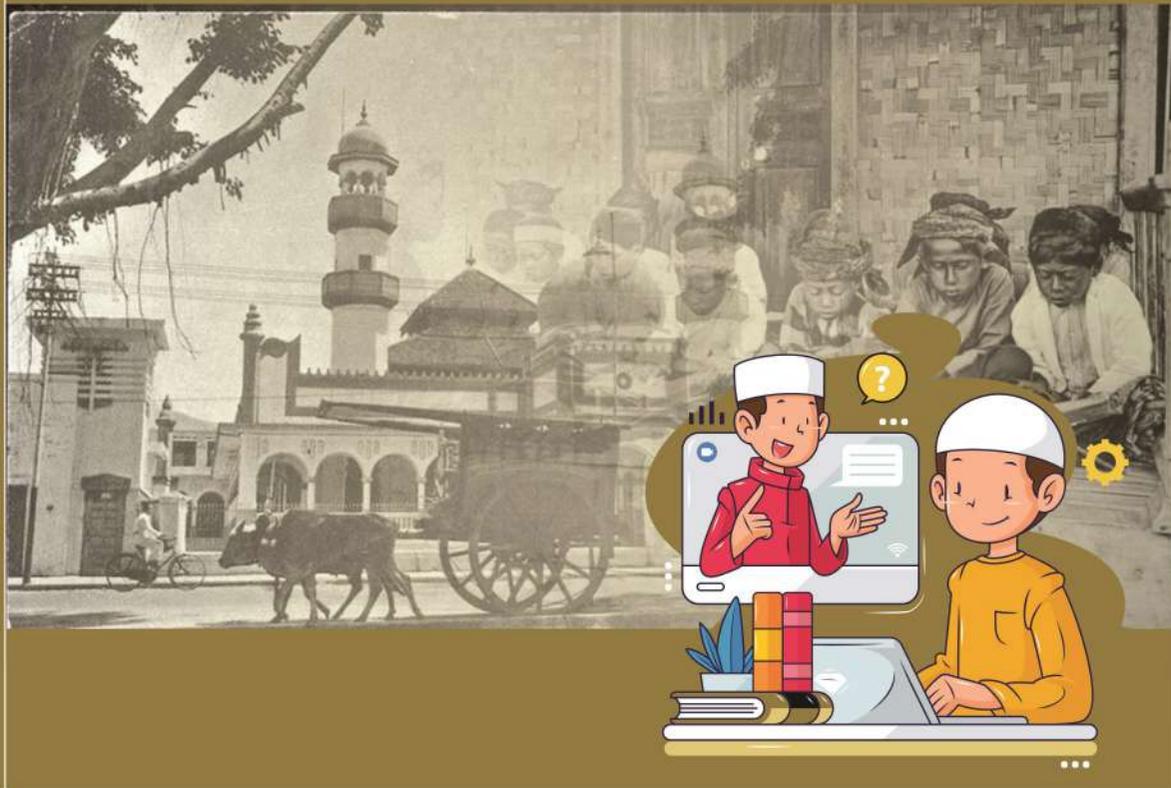




# Strategi Pembelajaran SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM

Dengan Menggunakan E-modul Untuk Tingkat SD Kelas V



Hasbi Ibrahim, M.Pd  
Prof. Dr. Nurdin Ibrahim, M.Pd  
Dr. Widiasari, M.Pd

*Strategi Pembelajaran*  
**SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM**  
Dengan Menggunakan E-modul Untuk Tingkat SD Kelas V

**Hasbi Ibrahim, M.Pd**  
**Prof. Dr. Nurdin Ibrahim, M.Pd**  
**Dr. Widyasari, M.Pd**



**STRATEGI PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM  
DENGAN MENGGUNAKAN E-MODUL UNTUK TINGKAT SD KELAS V**

Penulis:

**Hasbi Ibrahim, M.Pd**  
**Prof. Dr. Nurdin Ibrahim, M.Pd**  
**Dr. Widyasari, M.Pd**

Desain Cover:

**Septian Maulana**

Sumber Ilustrasi:

**www.freepik.com**

Tata Letak:

**Handarini Rohana**

Editor:

**Dr. Rudi Hartono, M.Pd**  
**Desy Ayu Ratna Pangesty, M.Pd**

ISBN:

**978-623-500-303-0**

Cetakan Pertama:

**Juli, 2024**

---

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang

**by Penerbit Widina Media Utama**

---

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

**PENERBIT:**

**WIDINA MEDIA UTAMA**

Komplek Puri Melia Asri Blok C3 No. 17 Desa Bojong Emas  
Kec. Solokan Jeruk Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat

**Anggota IKAPI No. 360/JBA/2020**

Website: [www.penerbitwidina.com](http://www.penerbitwidina.com)

Instagram: [@penerbitwidina](https://www.instagram.com/penerbitwidina)

Telepon (022) 87355370

## PRAKATA

Rasa syukur yang tak terhingga kami ucapkan kepada Allah SWT. Karena berkat rahmat dan karunia-Nyalah buku yang berjudul **“STRATEGI PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DENGAN MENGGUNAKAN E-MODUL UNTUK TINGKAT SD KELAS V”** telah selesai disusun dan berhasil diterbitkan.

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang ada di sekolah-sekolah Islam. Mengingat pembelajaran sejarah yang cenderung membosankan, diperlukan trik khusus untuk membuatnya menjadi lebih menarik. Oleh karena itu, mengembangkan E-Modul sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan efektif, khususnya dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, menjadi penting dan tak dapat diabaikan.

Kami menyadari, buku ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karenanya, saran dan kritik membangun sangat kami harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kami haturkan kepada semua pihak yang sudah membantu hingga buku ini dapat terbit. Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipatganda. Kami berharap karya ini dapat bermanfaat serta dapat memperkaya khasanah pendidikan di tanah air.

Penulis

# DAFTAR ISI

<b>PRAKATA</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>BAB 1 MAKNA PENTING SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM</b> .....	1
A. Pentingnya Pendidikan Sejarah .....	1
B. Tantangan Pembelajaran Sejarah .....	2
C. Penggunaan E-Modul Dalam Mata Pelajaran SKI .....	6
<b>BAB 2 TEORI DAN KONSEP DASAR</b> .....	7
A. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam .....	7
B. E-Modul .....	14
C. <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> .....	20
D. Metode <i>Blended Learning</i> .....	25
<b>BAB 3 PERANCANGAN E-MODUL</b> .....	29
A. Model Rancangan E-Modul .....	29
B. Langkah-Langkah Pengembangan .....	31
C. Persiapan Penulisan .....	33
D. Penulisan dan Penyuntingan .....	35
<b>BAB 4 IMPLEMENTASI PENGGUNAAN</b>	
<b>E-MODUL UNTUK MATA PELAJARAN SKI</b> .....	41
A. <i>Expert Review</i> .....	41
B. Persiapan Perangkat Teknologi .....	53
C. Pengenalan E-Modul Kepada Siswa .....	55
D. Integrasi Dalam Proses Pembelajaran .....	56

**DAFTAR PUSTAKA ..... 60**

# 1

## MAKNA PENTING SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM

### A. PENTINGNYA PENDIDIKAN SEJARAH

Pendidikan merupakan aspek penting dalam pembentukan dan pemahaman siswa tentang nilai-nilai budaya dan sejarah. Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Penggunaan aplikasi seluler atau *mobile application* konteks pendidikan telah terbukti menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan teknologi, banyak aplikasi mobile telah dikembangkan untuk mendukung pembelajaran berbagai mata pelajaran. Namun sehubungan dengan mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam, terdapat kebutuhan untuk mengembangkan aplikasi mobile yang khusus mengenai kisah-kisah teladan dari khulafaur Rasyidin.

Dalam upaya membelajarkan peserta didik guru dituntut memiliki multi peran sehingga mampu menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif. Serangkaian kemampuan teknik dan keterampilan dasar

# 2

## TEORI DAN KONSEP DASAR

### A. PENGERTIAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM

Mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam adalah merupakan salah satu mata pelajaran pada Madrasah Ibtidaiyah, Tsanawiyah dan juga Aliyah. Mata pelajaran ini, merupakan mata pelajaran yang termasuk dalam kategori Pendidikan Agama Islam, atau masih dalam naungan Pendidikan Agama Islam. Mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam yang terdapat pada ruang lingkup Kemenag, bukan hanya menceritakan tentang sejarah yang terdapat pada jenjang masing-masing, tetapi inti yang lebih penting adalah mengambil ibrah dari kisah tersebut. (Murdani, 2015: 252).

Secara khusus, Dalam peraturan Menteri Agama RI, tujuan dari pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah adalah sebagai berikut:

1. Pemberian pengetahuan tentang sejarah Islam dan kebudayaan kepada peserta didik. Pengetahuan dalam hal ini yang sangat ditekankan adalah dalam ranah kognitifnya, sehingga siswa dapat membedakan sesuatu perbuatan yang baik dan buruk sesuai dengan hati nuraninya.

# 3

## PERANCANGAN E-MODUL

### A. MODEL RANCANGAN E-MODUL

Pengembangan modul untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V menggunakan model rancangan Rowntree (Rowntree, 1994, p. 1) yang dikolaborasikan dengan model pengembangan FDD (*Feature Driven Development*) dengan menggunakan *Smart Apps Creator*. Pemilihan tool multimedia *Smart Apps Creator* karena *Smart Apps Creator* merupakan tool multimedia yang sangat mudah karena bisa dibuat tanpa programming sehingga guru yang tidak mempunyai latar belakang programming dapat membuat mobile apps dengan baik dan menarik, tampilan yang mudah dimengerti, dan tidak memakan banyak RAM.

Pemilihan model Rowntree didasari pada kebutuhan akan acuan dan pedoman untuk pengembangan modul, oleh karena itu diperlukan model yang memiliki karakteristik pengembangan modul.

Model *Feature Driven Development* dapat digunakan untuk pengembangan model berupa produk digital (software). FDD adalah proses *development* yang iterative yang banyak digunakan dalam industri praktis. Sebagaimana namanya, fokus metode ini adalah

# 4

## IMPLEMENTASI PENGGUNAAN E-MODUL UNTUK MATA PELAJARAN SKI

### A. *EXPERT REVIEW*

Sebelum E-modul Sejarah Kebudayaan Islam diimplementasikan, terlebih dahulu dilakukan *expert review* oleh para ahli. Uji coba oleh para pakar ini bertujuan untuk menilai kelayakan produk hasil pengembangan pembelajaran dari aspek materi, media dan desain pembelajaran dengan menggunakan instrumen penilaian berdasarkan pedoman pelaksanaan evaluasi media pembelajaran (Siregar & Hadiansyah, 2018). Adapun hasil review dari para ahli adalah sebagai berikut.

Uji Kelayakan Oleh Ahli

#### 1. **Data Validasi oleh ahli materi**

Kelayakan E-modul berbasis android berdasarkan penilaian dari ahli materi pembelajaran. Berikut hasil uji validitas oleh validator ahli materi pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. R., Ningtyas, S., Aziz, F., Rini, F., Putra, I. N. A. S., Adhicandra, I., ... & Junaidi, S. (2023). *MULTIMEDIA: Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Alpiani, N., & Pamungkas, A. S. (2022). Pengembangan E-modul Matematika pada Materi Barisan dan Deret Berbantuan Smart App Creator untuk Siswa SMA/SMK. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 2110-2121.
- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). Statistik pendidikan: teori dan praktik dalam pendidikan.
- Andreasen, M. M., Hansen, C. T., & Cash, P. (2015). *Conceptual Design. Interpretations, Mindset and Models*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-19839-2>
- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., ... & Suseni, K. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"*. Tohar Media.
- Aslan, A., & Suhari, S. (2018). Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
- AZIZAH, N. (2022). *Desain E-Modul Interaktif Independent Learning dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Amanatul Huda Surya Indah* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif kasim Riau).

- Borg, W.R. and ve Gall, D. (2003) Educational Research. Longman, Newyork.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). New York: Springer.
- Brown, A. H., & Green, T. D. (2019). *The essentials of instructional design: Connecting fundamental principles with process and practice*. Routledge.
- Budoya, C., Kissaka, M., & Mtebe, J. (2019). *Instructional design enabled agile method using ADDIE model and feature driven development method*. International Journal of Education and Development using ICT, 15(1).
- Daryanto dan Aris Dwicahyono. 2014. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. (Yogyakarta: Gava Media)
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). The systematic design of instruction.
- Fahri, A. (2022). Smart Apps Creator (Sac) Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Sejarah Di Smait Insan Mulia Boarding School. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 4(2), 200-209.
- Fatirul, A. N., ST, M. P., & Winarto, B. (2019). *Instructional Development Design: Model-Model Pengembangan Pembelajaran*. Jakad Media Publishing.
- Frankel, L., & Racine, M. (2010). The complex field of research: For design, through design, and about design.

- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2007). *Educational research: an introduction* (8. utg.). AE Burvikovs, Red.) USA: Pearson.
- Hanafi. (2009). *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia
- Hari, S. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Lembaga Akademik & Reasearch Institute. Perum Sekar Indah II. Pasuruan. Jawa Timur.
- Hartono. (2008). *Statistik Untuk Penelitian*. Pekanbaru: Zanafa Publishing
- Hutami, I. M., & Widiana, G. T. (2021). Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 33-50.
- Jusuf, H., & Istiyowati, L. S. *Penelitian R&D dalam Bidang Teknologi Pendidikan*. Indonesia Emas Group.
- JUSUF, Heni; ISTIYOWATI, Lucia Sri. *Penelitian R&D dalam Bidang Teknologi Pendidikan*. Indonesia Emas Group. 2023 maret
- Kementrian Agama, (2022), *Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia No. 347 Tahun 2022 tentang Pedoman Implementasi Kurikulum Merdeka pada Madrasah*. Jakarta
- Kurniawan, C., & Kuswandi, D. (2021). *Pengembangan E-Modul Sebagai Media Literasi Digital Pada Pembelajaran Abad 21*. Academia Publication.

- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Mesra, R., Pratiwi, D., Handayani, R., Wiguna, I. B. A. A., Suyitno, M., Sampe, F., ... & Aina, M. (2023). *Teknologi Pendidikan*. Sada Kurnia Pustaka.
- Mignon, C. A. Conception: The Design and Implementation of an Online Learning Management System for Secondary Schools in Grenada.
- Mills, G. E., & Gay, L. R. (2019). *Educational research: Competencies for analysis and applications*. Pearson. One Lake Street, Upper Saddle River, New Jersey 07458.
- Morrison, G. R., Ross, S. J., Morrison, J. R., & Kalman, H. K. (2019). *Designing effective instruction*. John Wiley & Sons
- Muhammad, M. P. I. (2020). *Pembelajaran SKI di Madrasah: Kiat Praktis Desain Instruksional*. Sanabil.
- Murdani, M. (2015). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DEMOKRATIS: Sebuah Studi Tentang Pembelajaran Ski Pada Madrasah Tsanawiyah Di Aceh. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 14(2), 250-260.
- Nizwardi, J. (2016). Media dan Sumber Pembelajaran. *Jakarta: Kencana*.
- Palmer, S. R., & Felsing, M. (2001). *A practical guide to feature-driven development*. Pearson Education.
- Prabowo, M. (2020). *Metodologi Pengembangan Sistem Informasi*. LP2M Press IAIN Salatiga.

- Prawiradilaga, D. S. (2006). Penulisan modul untuk pelatihan peneliti.
- Prijowuntato, S. W. (2020). *Evaluasi pembelajaran*. Sanata Dharma University Press.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2014). *Design and development research: Methods, strategies, and issues*. Routledge.
- Rusdi, M. (2018). Penelitian desain dan pengembangan kependidikan. Depok: PT. RajaGrafindo Persada.
- Safira, D., & Batubara, H. H. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Terhadap Materi Sejarah Kebudayaan Islam Abu Bakar As-Shiddiq Sang Pembena Kelas V MI/SD. *EduBase*, 2(2), 69-77.
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (2012). *Instructional technology: The definition and domains of the field*. IAP.
- Setiyawan, M., Winarno, W. W., & Sunyoto, A. (2019). Implementasi Gamification pada Aplikasi Perkuliahan Mahasiswa dengan Metode Feature Driven Development (Studi Kasus: AMIK Cipta Darma Surakarta). *Jurnal Ilmiah IT CIDA: Diseminasi Teknologi Informasi*, 5(1).
- Setyosari, P. (2018). Metode penelitian dan pengembangan. Jakarta: kencana.
- Sitepu, B. P. (2006). Penyusunan buku pelajaran. Jakarta: Verbum Publishing.
- Smaldino, S. E. Et all. 2014. *Instructional Technology & Media Learning*. Jakarta.

- Sugianti, Y. H. R. (2020). Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2. *Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.*
- Tung, K. Y. (2017). Desain instruksional perbandingan model dan implementasinya. *Yogyakarta: Andi.*
- Van den Akker, J., Branch, R. M., Gustafson, K., Nieveen, N., & Plomp, T. (Eds.). (2012). *Design approaches and tools in education and training.* Springer Science & Business Media.
- Yaumi, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran Edisi Kedua.* Prenada Media.

# Strategi Pembelajaran

## SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM

Dengan Menggunakan E-modul Untuk Tingkat SD Kelas V



Dalam era digital saat ini, pendidikan telah melangkah kedepan dengan penggunaan teknologi sebagai alat pembelajaran yang efektif. Dalam konteks ini, pengembangan E-Modul menggunakan *Smart Apps Creator* merupakan langkah inovatif untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

E-Modul dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa. Dengan memanfaatkan fitur-fitur kreatif dari *Smart Apps Creator*, E-Modul dapat disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum serta gaya belajar siswa.

Salah satu keunggulan utama E-Modul adalah kemampuannya untuk menyajikan informasi secara visual yang menarik, seperti gambar, video, dan animasi, yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep sejarah dengan lebih baik. Selain itu, E-Modul juga dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.