



Pengembangan Bahan Ajar Buku Rukun Iman pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MIS NU Kota Palangkaraya

Development of Teaching Materials For the Book the Pillars of Faith in the Subject of Akidah Akhlak at MIS NU in Palangkaraya City

Muhammad Syabrina ^{1*}, Yuli Triani ², Yuliana ³, Raudlatul Jannah ⁴

^{1,2,3} Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia,

⁴ PGMI di Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Miftahul Ulum Bangkalan.

Email: syabrina@iain-palangkaraya.ac.id ^{1*}, trianiyuli2023@gmail.com ², yuliana1027@gmail.com ³,
raudlatuljannahmpdi@gmail.com ⁴

*Penulis Korespondensi: syabrina@iain-palangkaraya.ac.id

Article History:

Naskah Masuk: 18 Oktober 2025;

Revisi: 22 November 2025;

Diterima: 29 Desember 2025;

Terbit: 31 Desember 2025;

Keywords: ADDIE Model;
Development; Islamic Creed
Ethics; Learning Outcomes;
Pillars of Faith.

Abstract: The purpose of this study is to develop teaching materials in the form of interactive textbooks on the subject of Rukun Iman (the Five Pillars of Islam) for MIS NU students in Palangkaraya City. The motive for this study is the need for more contextual and relevant teaching resources on Aqidah Akhlak (Islamic beliefs and morals) in order to optimize students' understanding. The ADDIE development model, which includes the phases of needs analysis, product design, development, implementation, and evaluation, was used in this study. Validation was carried out by subject matter experts, design experts, and educators as practitioners to ensure the suitability of the product. Based on the validation results, subject matter experts and designers consistently rated the teaching materials as "very feasible" in terms of media functionality, visual appeal, and material completeness. Improved learning outcomes through pre- and post-tests, as well as a feasibility rate of 93.02%, were demonstrated during implementation in a field test with 30 second-grade students. Moderate to significant learning gains were shown by N-Gain analysis. The findings prove the effectiveness of interactive learning books in improving students' understanding of the Five Pillars of Islam and providing alternative teaching resources that are more interesting and easier to understand. It is hoped that this publication will serve as a guide for educators in Islamic elementary schools to maximize the teaching of Aqidah Akhlak.

Abstrak

Tujuannya studi ini guna melaksanakan pengembangan bahan ajar berupa buku pembelajarannya interaktif pada materi Rukun Iman untuk siswa MIS NU Kota Palangkaraya. Motif studi ini adalah kebutuhan akan sumber daya pengajaran Akidah Akhlak yang lebih kontekstual dan relevan guna meningkatkan pemahaman siswa secara optimal. Model pengembangan ADDIE, yang mencakup fase analisis kebutuhan, desain produk, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, dipakai pada studi ini. Validasi dilaksanakan oleh para ahli materi pelajaran, ahli desain, dan pendidik sebagai praktisi untuk memastikan kesesuaian produk. Berdasarkan hasil validasi, ahli materi pelajaran dan desain secara konsisten menilai bahan ajar tersebut sebagai "sangat layak" dalam hal fungsi media, daya tarik visual, dan kelengkapan materi. Peningkatan hasil belajar melalui tes pra-tes dan pasca-tes, serta tingkat kelayakan 93,02%, ditunjukkan selama implementasi dalam uji lapangan dengan 30 siswa kelas dua. Peningkatan pembelajaran yang moderat hingga signifikan ditunjukkan oleh analisis N-Gain. Temuan membuktikan efektivitas buku pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang Lima Rukun Islam dan menyediakan sumber daya pengajaran alternatif yang lebih menarik dan mudah dipahami. Diharapkan publikasi ini akan menjadi panduan bagi pendidik di sekolah dasar Islam untuk memaksimalkan pengajaran Akidah Akhlak.

Kata Kunci: ADDIE; Akidah Akhlak; Hasil Belajar; Pengembangan Bahan Ajar; Rukun Iman.

1. PENDAHULUAN

Kepribadian, karakter, dan landasan spiritual siswa dibentuk secara strategis melalui Pendidikan Agama Islam. Lima Rukun Iman merupakan topik penting yang harus dipahami siswa mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah. Lima Rukun Iman tidak hanya merupakan konsep teologis, tetapi juga berfungsi sebagai kerangka kerja untuk membentuk keyakinan dasar yang mendasari perilaku seorang Muslim. Siswa yang memiliki pemahaman yang kokoh tentang Rukun Iman akan lebih mampu memahami dan menerapkan prinsip-prinsip agama dalam kehidupan sehari-hari mereka. Oleh karena itu, untuk mengajarkan Akidah Akhlak secara efektif, bahan ajar harus mampu membantu siswa memahami topik tersebut secara mendalam, menarik, dan relevan.

Namun, berbagai studi memperlihatkan bahwasannya bahan ajar dipakai pada pembelajarannya Akidah Akhlak masih menghadapi beberapa keterbatasan. Banyak buku yang digunakan di sekolah masih bersifat tekstual, kurang interaktif, minim ilustrasi, dan belum sepenuhnya menyesuaikan kebutuhan belajar generasi sekarang. Peserta didik abad ke-21 biasanya mempunyai ketertarikan pada bahan ajarnya visual, kontekstual, serta mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih dekat dengan keseharian mereka (Nugraha, 2021). Ketika bahan ajar tidak dirancang sesuai karakteristik peserta didik, maka minat belajar akan menurun, dan pemahaman konsep menjadi kurang optimal.

Pada sisi lain, pembelajaran Akidah Akhlak mengharuskan siswa tidak hanya mengenal konsep Rukun Iman, tetapi juga memahami makna di baliknya dan merasakan keterkaitannya dengan kehidupan. Dengan demikian, sumber daya pendidikan perlu memenuhi kebutuhan kognitif, emosional, dan psikomotorik siswa. Dalam hal ini, pengembangan bahan ajar merupakan langkah strategis untuk meningkatkan proses pembelajaran secara keseluruhan. Sumber daya pengajaran yang efektif dapat memudahkan penyampaian materi, meningkatkan motivasi siswa, dan memberikan pengalaman pendidikan yang lebih memuaskan.

Pendekatan yang paling sering diusulkan untuk menciptakan bahan ajar adalah model R&D. Mulai dari penelitian kebutuhan hingga desain produk, pengembangan, validasi oleh ahli, dan pengujian lapangan, pendekatan ini menawarkan prosedur yang sistematis. Dengan mengikuti prosedur ini, produk akhir dijamin benar-benar memenuhi kebutuhan baik guru maupun siswa. (Pratama & Rukmini, 2022). Penggunaan model R&D juga memungkinkan pengembang memperbaiki bahan ajar secara berkelanjutan berdasarkan masukan dari pengguna dan ahli, sehingga produk yang dihasilkan semakin berkualitas.

Pengembangan bahan ajar Rukun Iman menjadi sangat relevan, mengingat pentingnya materi tersebut sebagai dasar akidah dalam Islam. Siswa akan memahami makna agama secara

menyeluruh jika bahan ajar yang digunakan menarik, mudah dipahami, dan dilengkapi dengan contoh-contoh nyata dari kehidupan sehari-hari. Selain itu, sejumlah penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar inovatif dapat meningkatkan sikap keagamaan, minat, dan hasil belajar siswa (Fauziah, 2023). Ini memperlihatkan pengembangannya bahan ajar bukan hanya sekadar membuat buku baru, tetapi sebuah upaya memperkaya pengalaman belajar siswa secara nyata.

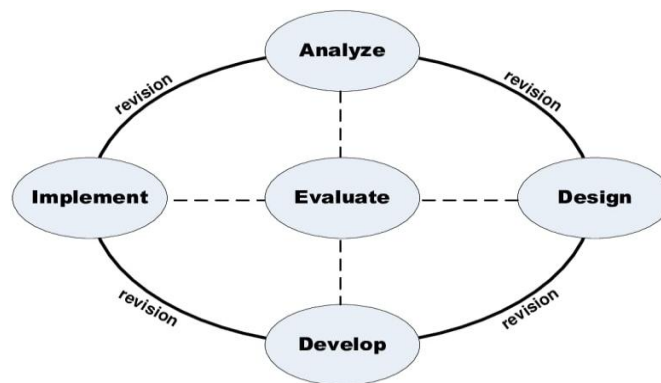
Berdasarkan urgensi tersebut, studi dilaksanakan guna mengembangkannya bahan ajar buku Rukun Iman yang layak, menarik, serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pengembangan bahan ajarnya ini diharapkan bisa memberi alternatif sumber belajar lebih relevan serta efektif dalam mendukung pembelajaran Akidah Akhlak. Selain itu, produk bahan ajar ini diharapkan bisa membantunya guru saat memaparkan materi secara lebih variatif, meningkatkan interaksi pembelajaran, serta mendorong siswa memahami dan mengamalkan nilai-nilai keimanan dengan lebih mendalam.

2. METODE

Berisi Penelitian ini dilaksanakan di MIS NU Kota Palangkaraya pada rentang waktu sesuai proses pengembangan dan uji coba produk. Pendekatannya dipakai ialah Research and Development/R&D, yang berorientasi pada pembuatan produk pendidikan sekaligus pengujian kelayakan serta efektivitasnya dalam mendukung pembelajarannya. Studi dan pengembangan tujuannya guna menghasilkannya bahan ajar yang layak digunakan, mendeskripsikan proses pengembangannya secara menyeluruh, serta mengevaluasi kualitas produk yang telah dihasilkan sebagaimana ditegaskan dalam kajian pengembangan pendidikan sebelumnya. Model R&D dipilih karena mampu menghasilkannya bahan ajar yang tidak informatif, namun menarik serta relevan bagi kebutuhan peserta didik Akidah Akhlak.(Abdullah;, 2023)

Lima fase utama model ADDIE yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, serta evaluasi dipakai pada studi ini. Struktur sederhana dan penerapan berurutan yang terfokus dari model ADDIE menjadikannya acuan sistematis dalam pembuatan bahan ajar. Peneliti mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa dalam memahami konten tentang Enam Artikel Iman selama tahap analisis. Desain materi pembelajaran, penentuan tujuan pembelajaran, pembuatan presentasi visual, dan pengorganisasian sumber daya pendukung merupakan bagian dari tahap desain. Draft materi pembelajaran digital dibuat pada tahap pengembangan dan kemudian diverifikasi oleh ahli materi pelajaran dan desain. Sementara tahap evaluasi menggunakan data kuantitatif dan

kualitatif untuk menentukan kualitas dan efektivitas materi pembelajaran, tahap implementasi melibatkan uji coba lapangan dengan siswa.



Gambar 1. Model ADDIE.

Berbagai metodologi dipakai guna menghimpun data pada studi ini, termasuk observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner pada siswa, guru, dan ahli. Temuan survei tanggapan guru dan siswa, lembar validasi ahli, serta skor pra-tes dan pasca-tes digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif. Ahli materi pelajaran dan ahli desain diberikan kuesioner untuk mengevaluasi fungsi, tampilan, dan substansi media dalam bahan ajar Rukun Iman. Teknik pengumpulan data berbasis kuesioner ini dianggap efektif karena memberikan gambaran sistematis mengenai kualitas produk berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan.(Siregar & Rhamayanti, 2025)

Selain data kuantitatif, komentar, kritik, dan saran dari para ahli dikumpulkan untuk memperbaiki kekurangan produk, khususnya terkait penambahan alur tujuan pembelajaran, kelengkapan narasi materi, dan kesesuaian tombol navigasi pada bahan ajar. Instrumen angket juga diberikan kepada guru mata pelajaran Akidah Akhlak serta siswa yang menjadi subjeknya uji coba lapangan. Jenisnya angket yang digunakan meliputi:

- (a) angket validasi ahli materi
- (b) angket validasi ahli desain
- (c) angket penilaian guru terhadap bahan ajar Rukun Iman
- (d) angket respon siswa selama uji coba lapangan.

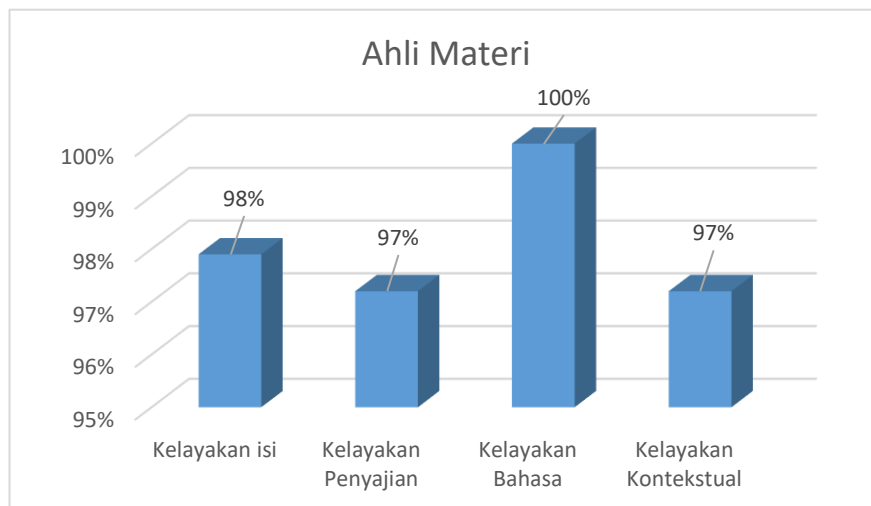
Dalam memenuhi persyaratan validitas, kegunaan, dan efektivitas, barang-barang yang dipakai pada studi ini dibuat. Evaluasi oleh ahli dan guru digunakan untuk menguji kelayakan produk, dan perhitungan skor kuesioner menghasilkan persentase kelayakan. Uji T dipakai untuk menguji efektivitas bahan ajar dan membandingkan hasil belajar sebelum dan setelah penggunaan sumber daya. Selain itu, uji N-Gain dipakai untuk menilai tingkat kemajuan dalam hasil belajar siswa guna memberikan gambaran menyeluruh tentang perkembangan kesuksesan buku belajar interaktif Rukun Iman.

3. HASIL

Berisi Eksperimen pada studi meliputi dari validasi ahli serta pengujian coba lapangan kepada peserta didik. Validasinya ahli melibatkan ahli materi serta ahli desain, sedangkan uji coba lapangan dilaksanakan pada siswa kelas II MIS NU Kota Palangkaraya. Langkah-langkah ini bertujuan mengevaluasi tingkat kelayakan bahan ajar buku Rukun Iman yang dikembangkan, serta memastikan produk memenuhi standar kualitas pembelajaran. Sejalan dengan kajian sebelumnya, bahan ajar dikembangkannya harus melalui prosesnya validasi sebelum digunakan dalam kegiatan belajar mengajar guna memastikan kesesuaiannya dengan kebutuhan pendidikan(Puspayanti et al., 2023)

Ahli Materi

Konfirmasi materi dilakukan terlebih dahulu. Grafik di bawah ini, yang menampilkan evaluasi materi pembelajaran interaktif oleh para ahli materi, mencerminkan hasil validasi ini.

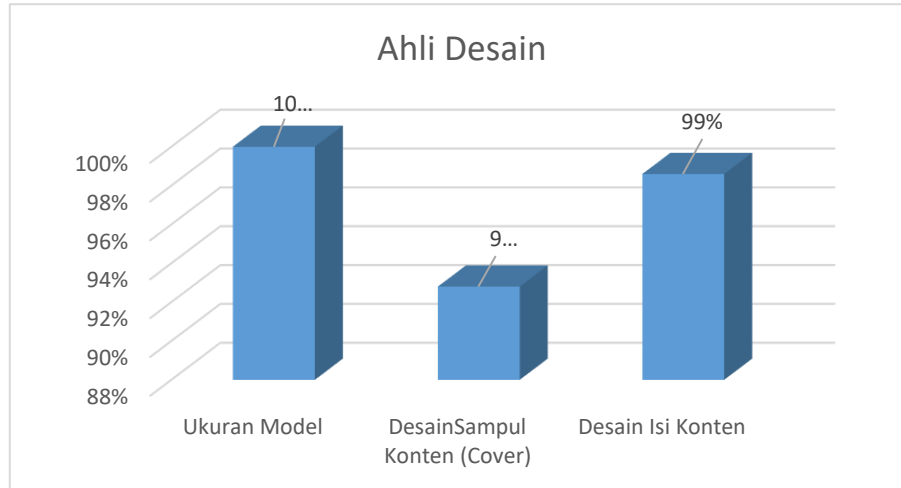


Gambar 2. Grafik Penilaian Ahli Materi.

Hasil validasi oleh para ahli bidang terkait ditampilkan pada Gambar 2, yang menunjukkan bahwa pembuatan media pembelajaran interaktif sebagai sumber daya pengajaran digital untuk topik tersebut.

Ahli Desain

Persetujuan dari para ahli desain akan diberikan selanjutnya. Evaluasi bahan ajar yang disediakan oleh para ahli desain ditampilkan pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. Grafik penilaian ahli desain.

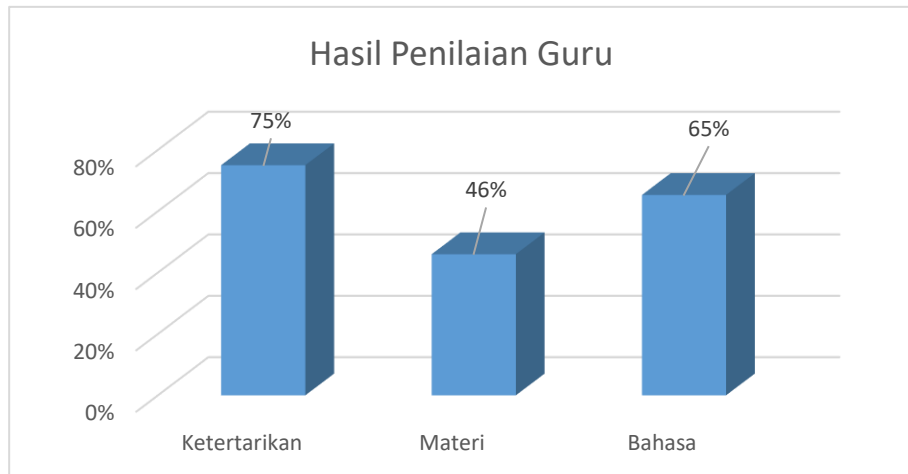
Peneliti memanfaatkan masukan dari para ahli untuk menghasilkan produk yang lebih baik.

Tabel 4. Saran perbaikan dari ahli media.

No.	Sebelum	Sesudah
1		
	Gambar pada sampul belakang (B) di ubah menjadi besar.	
2		
	Gambar diubah menjadi gambar yang nyata.	

Hasil Penilaian Guru

Sebagai praktisi, guru mengevaluasi bahan ajar yang dibuat, seperti yang terlihat pada gambar. Grafik di bawah ini menampilkan hasil uji lapangan.

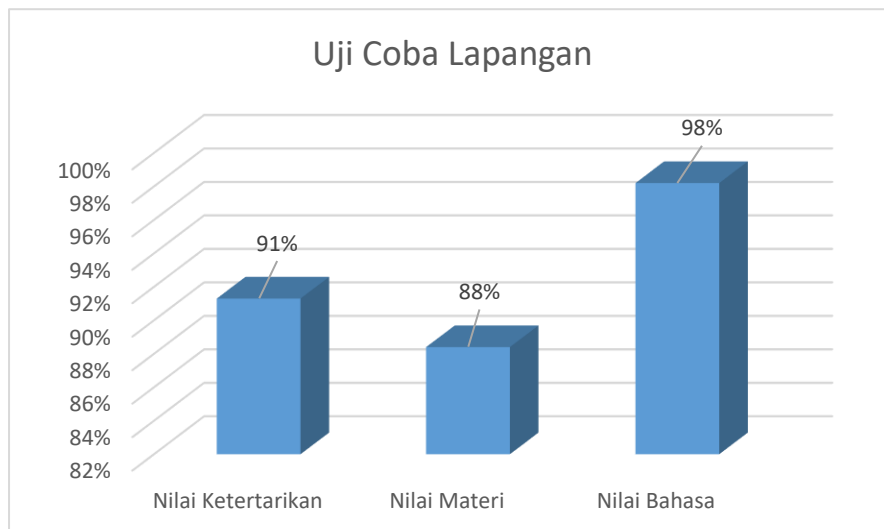


Gambar 4. Grafik Penilaian Guru.

Berdasarkan penilaian guru di atas, buku pembelajaran interaktif yang dirancang untuk mengajarkan Rukun Iman dinilai “sangat cocok” dengan skor 92,85%, artinya buku-buku tersebut dapat digunakan dalam uji coba lapangan.

Hasil Uji Coba Lapangan

Tiga puluh siswa kelas dua mengikuti ujian. Grafik di bawah ini menampilkan hasil dari uji coba lapangan.



Gambar 5. Grafik Penilaian Uji Coba Lapangan.

Bahan ajar Rukun Iman dalam bentuk buku belajar interaktif mendapatkan penilaian “sangat cocok” sebesar 93,02% berdasarkan grafik sebelumnya, menunjukkan bahwa siswa dapat memperoleh manfaat yang besar dari buku interaktif ini sepanjang proses belajar.

4. DISKUSI

Berisi Pengembangan Produk

Analisis

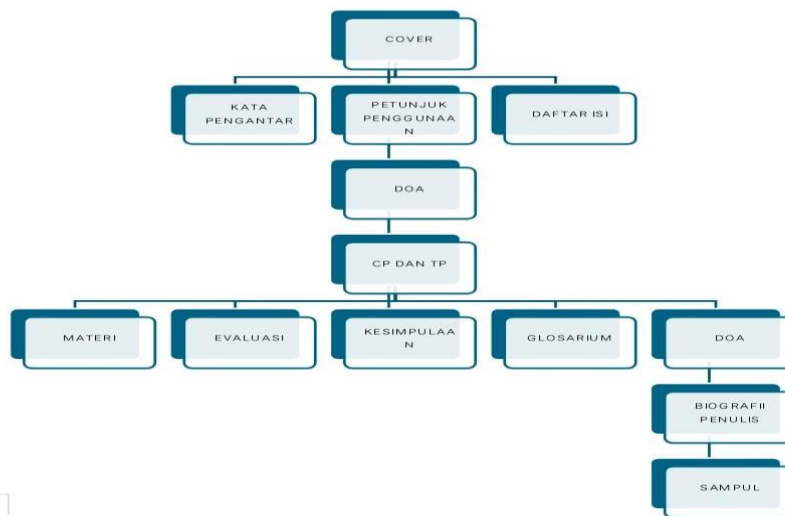
Persyaratan pembelajaran, karakteristik siswa, dan kesesuaian konten Rukun Iman untuk dikembangkan menjadi bahan ajar ditentukan selama tahap analisis. Agar bahan ajar dapat memenuhi persyaratan akademik siswa MIS NU Kota Palangkaraya, sangat penting untuk mengidentifikasi konten yang relevan dan komponen pendukungnya. Pada tahap ini, peneliti mengamati dan berbicara langsung dengan guru Akidah Akhlak untuk mendapatkan informasi yang dapat diandalkan mengenai tantangan yang dihadapi siswa, strategi pengajaran yang digunakan, serta kelengkapan sumber daya pengajaran sebelumnya.

Karakteristik siswa kelas II yang ada pada tahapan perkembangannya operasional konkret membuat mereka membutuhkannya bahan ajar yang sederhana, visual, dan menarik. Siswa juga cenderung tertarik pada bahan ajar yang memuat gambar, ilustrasi, dan aktivitas interaktif sederhana, sehingga pengembangan buku Rukun Iman diarahkan pada bentuk yang mudah dipahami dan sesuai perkembangan kognitif mereka. Analisis kebutuhan dilakukan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan kajian kebutuhan belajar siswa agar pengembangan produk benar-benar relevan dengan pembelajaran di kelas.(Astutik, 2024)

Desain

Kerangka kerja bahan ajar Rukun Iman yang dibuat dirancang sepanjang tahap desain. Pada tahap ini, alur pembelajaran yang mencakup tujuan pembelajaran, kompetensi, indikator, sumber daya, aktivitas, dan refleksi disusun oleh para peneliti. Perancangan dilakukan menggunakan flowchart dan storyboard sebagai panduan pembuatan produk. Flowchart digunakan untuk memberikan gambaran alur sistematis dari setiap komponen bahan ajar, sementara storyboard berfungsi memetakan konten pada setiap halaman secara rinci.(Rahayu, 2025)

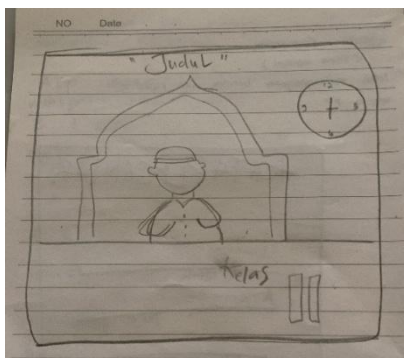
1. Flowchart



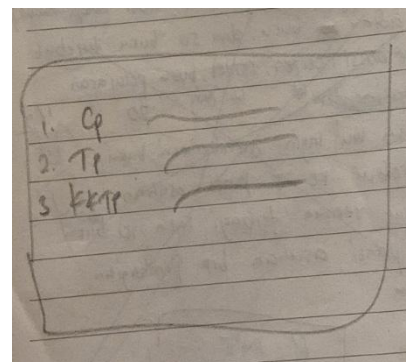
Gambar 6. Flowchart.

2. Storyboard

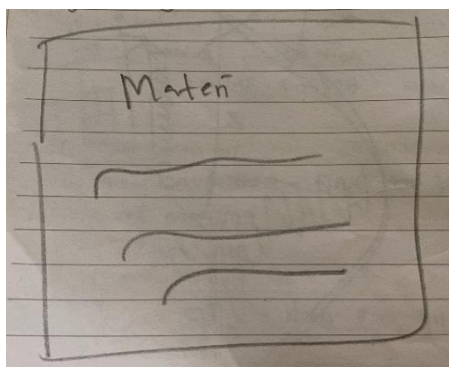
Tabel 5. Storyboard.



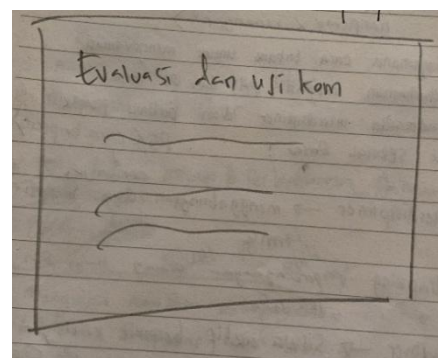
Halaman berisikan Cover bahan ajar



Pada Bagiannya berikut ada Identitasnya bahan ajar dilanjutkannya CP, TP.



Halaman berikutnya mencakup video panduan dalam bentuk tautan atau kode



Soal latihan tentang fotosintesis, proses paling penting di Bumi, dan komentar

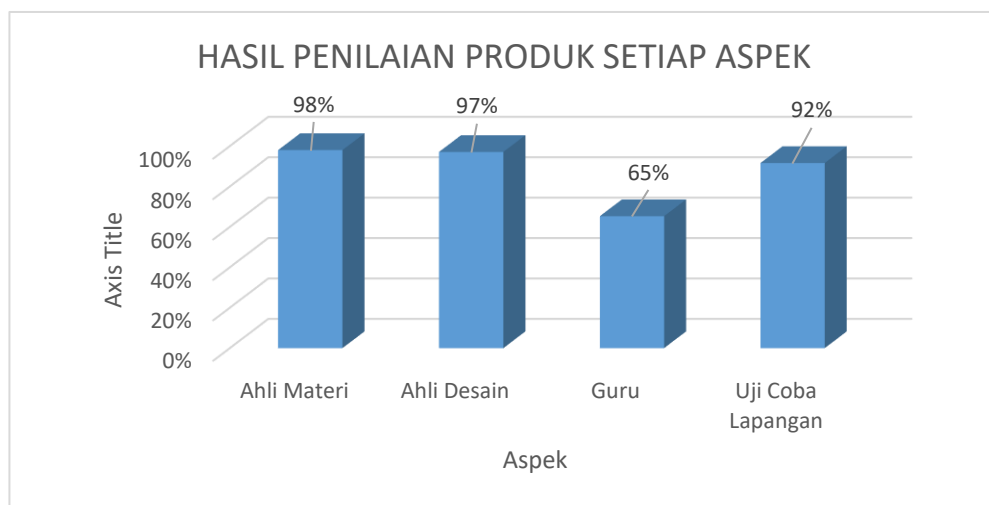
QR, tautan ke sumber daya lain di Google penilai termasuk dalam bahan ajar. Selain Sites, dan materi pelajaran dalam bentuk itu, terdapat daftar referensi dan glosarium. gambar dan penjelasan.

Pengembangan

Tahap pengembangannya adalah tahap pembuatan bahan ajar berdasarkan desain yang telah disusun. Dalam tahap ini, keseluruhan elemen bahannya ajar seperti teks, gambar, ilustrasi, dan komponen pendukung lainnya dirancang untuk menghasilkan buku pembelajaran interaktif Rukun Iman yang menarik dan mudah digunakan. Pengembangan isi materi disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa, disertai penjelasan sederhana dan ilustrasi pendukung. Untuk memperkuat interaktivitas, peneliti menambahkan QR Code yang mengarahkan siswa ke video pembelajaran pendukung.(Hardika, 2021)

Implementasi

Setelah materi pembelajaran diperbarui berdasarkan masukan dari para ahli materi pelajaran dan desain, fase implementasi dilaksanakan. Uji coba lapangan kemudian dilakukan pada mahasiswa tahun kedua di MIS NU Kota Palangkaraya untuk menguji produk tersebut. Grafik keseluruhan yang mengikuti menunjukkan evaluasi kelayakan produk:



Gambar 7. Grafik Penilaian Keseluruhan.

Media tersebut memiliki tingkatan kelayakan yang cukup, berdasarkan bukti yang telah disediakan.

Rekomendasi para ahli mencakup operasi tombol produk, seperti malfungsi tombol mulai/lanjut, slide yang kekurangan ATP, dan ketidakhadiran narasi materi. Setelah tinjauan ini, para peneliti melakukan penyesuaian berdasarkan saran para ahli(Firmantika et al., 2023)

Evaluasi

Langkah terakhir dari Model ADDIE adalah tahap penilaian. Tujuan penilaian adalah untuk menentukan sejauh mana sumber daya pendidikan meningkatkan pemahaman siswa. Evaluasi dilakukan dalam bentuk tes formatif melalui pretest dan posttest. Hasil evaluasi menjadi dasar penilaian apakah bahan ajar berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi Rukun Iman.(Mulyasari et al., 2023)

Peningkatan Hasil Belajar

Uji T Pretest dan Posttest

Tabel 6. Paired Samples Tes.

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_score	30	.40	1.00	.6533	.16100
NGain_persen	30	40.00	100.00	65.3254	16.10033
Valid N (listwise)	30				

Uji N-Gain

Guna menilai sejauh mana pembelajaran telah meningkat dengan penggunaan sumber daya pembelajaran, memakai ujian N-Gain. Temuan pembelajaran telah meningkat, berdasarkan data pra-tes dan pasca-tes. Informasi berikut ini menunjukkan bagaimana hasil pembelajaran siswa telah meningkat, seperti yang terlihat pada Tabel 2.

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

No	Pretest	Posttest	N-Gain	Kriteria
1	40	90	0.83	Tinggi
2	30	70	0.57	Sedang
3	50	90	0.80	Tinggi
4	40	80	0.67	Sedang
5	60	100	1.00	Tinggi
6	50	80	0.60	Sedang
7	40	90	0.83	Tinggi
8	50	70	0.40	Sedang
9	60	80	0.50	Sedang
10	40	80	0.67	Sedang
11	50	90	0.80	Tinggi
12	50	80	0.60	Sedang
13	60	90	0.75	Tinggi
14	50	80	0.60	Sedang
15	30	70	0.57	Sedang
16	40	70	0.50	Sedang
17	20	60	0.50	Sedang

18	50	70	0.40	Sedang
19	40	70	0.50	Sedang
20	40	80	0.67	Sedang
21	50	90	0.80	Tinggi
22	30	70	0.57	Sedang
23	70	100	1.00	Tinggi
24	40	80	0.67	Sedang
25	60	90	0.75	Tinggi
26	40	70	0.50	Sedang
27	30	60	0.43	Sedang
28	30	70	0.57	Sedang
29	50	90	0.80	Tinggi
30	20	80	0.75	Tinggi
Maksimum	70	100	1.00	
Minimum	20	60	0.40	
Rata-rata	45	80	0.65	

Tabel 8. 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

5. KESIMPULAN

Temuan akhir dari penelitian pengembangan ini adalah buku pembelajaran interaktif yang digunakan sebagai bahan ajar untuk mata pelajaran Akidah Akhlak (Iman dan Akhlak) di MIS NU Kota Palangkaraya mengenai Rukun Iman, atau Lima Rukun Islam. Pendekatan ADDIE, yang terdiri dari fase analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, digunakan untuk menciptakan bahan ajar tersebut. Pengamatan, wawancara, dokumentasi, dan penyebaran kuesioner kepada pengguna dan ahli merupakan beberapa metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi pelajaran, ahli desain, guru, dan uji lapangan menunjukkan bahwa bahan ajar ini sangat praktis, dengan persentase kelayakan yang tinggi secara keseluruhan. Kelayakan tinggi dibuktikan melalui validasi oleh ahli materi pelajaran, kesesuaian tampilan dan navigasi dikonfirmasi melalui validasi oleh ahli desain, penilaian guru mencapai 92,85%, dan hasil uji lapangan mencapai 93,02%, menunjukkan efektivitas dan keterapan bahan ajar ini.

Bahan ajar buku Rukun Iman dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, yang semakin menuntut pendekatan inovatif dan kontekstual yang relevan dengan kemajuan

teknologi pendidikan. Menurut analisis kebutuhan, siswa belajar lebih baik ketika diberikan bahan ajar yang menarik dan didukung oleh komponen visual yang kuat. Oleh sebab itu, penggunaan buku pembelajaran interaktif terbukti mampu memenuhi ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang lebih modern dan membantu meningkatkan motivasi belajar mereka.

Model ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini memberikan arah sistematis saat menghasilkannya bahan ajar berkualitas. Pada tahap analisis, observasi dan wawancara guru digunakan sebagai data utama untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran Akidah Akhlak. Tahap desain dilakukan melalui penyusunan flowchart dan storyboard sebagai pedoman pembuatan bahan ajar secara terstruktur. Pada tahap pengembangan, seluruh komponen bahan ajar disusun dan diperkaya dengan elemen visual, ilustrasi, serta narasi materi yang mudah dipahami oleh siswa. Uji lapangan dipakai dalam implementasi, dan masukan ahli dimanfaatkan sepanjang tahap tinjauan pembentukan untuk mengatasi kelemahan produk.

Sumber daya pembelajaran dalam buku belajar interaktif Rukun Iman ini diharapkan dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa kelas dua tentang konsep iman. Selain menjadi alat pembelajaran yang lebih menarik dan efektif yang disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan siswa, produk ini dapat digunakan sebagai sumber daya pengajaran alternatif untuk meningkatkan kualitas pengajaran Akidah Akhlak di madrasah.

DAFTAR REFERENSI

- Abdullah, Z. R. R. H. A. R. (2023). *Metode penelitian dan pengembangan research and development (R&D): Konsep, teori-teori, dan desain penelitian*. Literasi Nusantara. https://elib.sanagustin.ac.id/index.php?p=show_detail&id=3167
- Astutik, P. P. (2024). *Analisis kebutuhan belajar siswa dalam pembelajaran berdiferensiasi oleh guru sekolah dasar di Kota Malang* (Disertasi doktoral, Universitas Negeri Malang). <https://repository.um.ac.id/349749/>
- Fauziah, S. (2023). *Penguatan nilai keimanan melalui media pembelajaran PAI*. Cendekia Press.
- Firmantika, L., Cholifah, N., Salwa, A. R. P., & Salsabila, S. (2023). Pengembangan bahan ajar geografi kebencanaan berbasis model *small group discussion* di Jurusan Pendidikan IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 8(1), 121–130. <https://doi.org/10.28926/briliant.v8i1.1161>
- Hardika, R. T. (2021). Pengembangan learning management system (LMS) dalam implementasi media pembelajaran di perguruan tinggi. *Perspektif*, 1(2), 143–150. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.14>
- Mulyasari, R., Irvan, & Doly, M. (2023). Pengembangan bahan ajar bangun ruang sisi datar dengan model ADDIE (sekolah dasar). *Jurnal Genta Mulia*, 14(1). <https://doi.org/10.61290/gm.v14i1.698>

- Nugraha, R. (2021). Kebutuhan peserta didik terhadap bahan ajar abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 115–128.
- Pratama, A., & Rukmini, D. (2022). *Model R&D dalam pengembangan media pembelajaran*. EduMedia.
- Puspayanti, N. K. M., Santoso, D., Hadiprayitno, G., & Ilhamdi, M. L. (2023). Pengembangan laboratorium virtual berbasis Android dengan aplikasi Adobe Animate untuk pemahaman konsep sains peserta didik kelas XI MIPA SMAN 8 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 507–515. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1252>
- Rahayu, A. (2025). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Pengertian, jenis, dan tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi pengembangan model ADDIE pada dunia pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85–100. <https://doi.org/10.61116/jhpp.v3i2.561>