

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BENDA DISEKITARKU PADA MATA  
PELAJARAN TEMATIK DI MIS ISLAMIYAH KOTA PALANGKA RAYA**

**Muhammad Syabrina**  
**UIN Palangkaraya, Palangkaraya, Indonesia**  
[syabrina@uin-palangkaraya.ac.id](mailto:syabrina@uin-palangkaraya.ac.id)

**Sulistyowati**  
**UIN Palangkaraya, Palangkaraya, Indonesia**  
[sulistyowati@uin-palangkaraya.ac.id](mailto:sulistyowati@uin-palangkaraya.ac.id)

**Yuliani**  
**UIN Palangkaraya, Palangkaraya, Indonesia**  
[Yuliani1632005@gmail.com](mailto:Yuliani1632005@gmail.com)

**Adinda Zaryanisa**  
**UIN Palangkaraya, Palangkaraya, Indonesia**  
[Adindazaryanisa11@gmail.com](mailto:Adindazaryanisa11@gmail.com)

***ABSTRACT***

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar *Benda di Sekitarku* pada pembelajaran Tematik di MIS Islamiyah Kota Palangka Raya dengan menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Penelitian dilatarbelakangi oleh penggunaan bahan ajar sebelumnya berupa lembar kerja sederhana yang belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, telaah dokumen, validasi ahli, serta uji coba terbatas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap define ditemukan kebutuhan akan bahan ajar yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai karakteristik siswa. Tahap design menghasilkan rancangan bahan ajar dengan tampilan visual yang lebih komunikatif dan aktivitas belajar yang variatif. Pada tahap develop, hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa bahan ajar termasuk dalam kategori layak dengan beberapa perbaikan minor. Uji coba terbatas menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap kemenarikan, kemudahan, dan kejelasan isi bahan ajar. Tahap disseminate juga menunjukkan bahwa guru menilai bahan ajar mudah digunakan dan relevan untuk pembelajaran. Dengan demikian, bahan ajar yang dikembangkan dinyatakan layak dan dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Tematik pada materi *Benda di Sekitarku*.

**Kata Kunci:** bahan ajar, pengembangan 4D, benda di sekitarku, pembelajaran tematik, MIS Islamiyah

***ABSTRAK***

This research aims to develop a Surrounding Objects thematic learning material for MIS Islamiyah Kota Palangka Raya by applying the 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). The study was conducted due to the use of a simple worksheet that did not fully meet students' learning needs. Data were collected through observation,

interviews, document analysis, expert validation, and limited trials. The findings indicate that the define stage revealed the need for a more engaging, contextual, and student-appropriate learning material. The design stage produced a visually communicative and activity-rich learning material layout. At the develop stage, material and media experts validated the product as feasible with minor revisions. Limited trials showed positive student responses regarding attractiveness, clarity, and usability. The disseminate stage also indicated that teachers found the material practical and relevant for classroom use. Thus, the developed learning material is considered feasible and can enhance the effectiveness of thematic learning on the topic Objects Around Us.

**Keywords:** learning material, 4D development model, objects around us, thematic learning, MIS Islamiyah

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam pembentukan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik. Pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah, pembelajaran Tematik Terpadu diterapkan untuk mengaitkan berbagai kompetensi dasar dalam satu tema sehingga siswa dapat memahami konsep secara utuh melalui pengalaman belajar yang bermakna (Sari, 2021). Salah satu tema yang dekat dengan kehidupan siswa adalah benda di sekitarku, yang bertujuan membantu siswa mengenali lingkungan fisik melalui aktivitas observasi, klasifikasi, dan pemecahan masalah sederhana (Rahmawati, 2022).

Namun, proses pembelajaran tematik di banyak satuan pendidikan masih menghadapi kendala, terutama dalam ketersediaan bahan ajar yang kontekstual, menarik, dan sesuai kebutuhan belajar siswa (Hakim, 2020). Di MIS Islamiyah Kota Palangka Raya,

hasil observasi saat praktik menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan guru masih bersifat umum dan belum sepenuhnya menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta lingkungan sekitar sekolah. Bahan ajar berupa lembar kerja sederhana yang berjudul "*Mengenal Lingkungan Sekitar*" memuat ilustrasi dan aktivitas pengamatan, tetapi belum mengintegrasikan pendekatan saintifik, pemanfaatan lingkungan nyata, dan penugasan yang dapat menstimulasi kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa (Lestari, 2023). Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan bahan ajar yang lebih relevan dan mendukung pembelajaran aktif.

Pengembangan bahan ajar tematik penting dilakukan untuk membantu guru menyediakan media belajar yang lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami siswa. Bahan ajar yang baik tidak hanya menampilkan informasi, tetapi juga

memungkinkan peserta didik membangun pengetahuan melalui aktivitas langsung dan kontekstual (Purnomo, 2024). Selain itu, penggunaan bahan ajar yang dikembangkan secara sistematis dapat meningkatkan motivasi belajar serta memperkuat keterkaitan antara materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari (Andini, 2025).

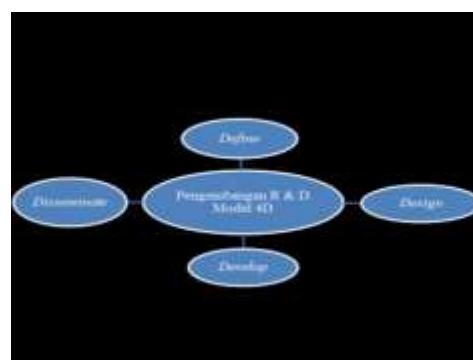
Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar “*Benda di Sekitarku*” pada mata pelajaran Tematik di MIS Islamiyah Kota Palangka Raya agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa, karakteristik lingkungan sekolah, serta tuntutan kurikulum. Diharapkan bahan ajar yang dihasilkan dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih bermakna dan meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap benda-benda yang ada di sekitar mereka.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan menghasilkan bahan ajar tematik pada materi Benda di Sekitarku untuk digunakan dalam proses pembelajaran di MIS Islamiyah Kota Palangka Raya. Model pengembangan yang digunakan adalah 4D (Define, Design, Develop,

Disseminate) karena model ini dianggap sesuai dan sederhana untuk pengembangan bahan ajar pada tingkat sekolah dasar. Model 4D membantu peneliti melakukan analisis kebutuhan, merancang produk, mengembangkan bahan ajar, dan menyebarluaskan hasil secara terstruktur.

### **4D Model**



Pada tahap Define, peneliti melakukan analisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, kompetensi dasar, serta kondisi nyata bahan ajar yang digunakan oleh guru. Observasi juga dilakukan terhadap bahan ajar yang telah digunakan sebelumnya, yaitu lembar kerja sederhana tentang lingkungan sekitar. Informasi ini menjadi dasar untuk menentukan materi, tujuan pembelajaran, dan jenis kegiatan yang perlu dimasukkan ke dalam bahan ajar yang akan dikembangkan.

Tahap Design meliputi proses perancangan struktur bahan ajar yang

mencakup susunan materi, tampilan desain, ilustrasi, serta jenis lembar aktivitas yang sesuai dengan perkembangan kognitif siswa MI. Perancangan dilakukan dengan memperhatikan prinsip bahan ajar yang menarik, berwarna, dan mudah dipahami siswa. Instrumen evaluasi juga dirancang pada tahap ini agar dapat digunakan dalam mengukur kualitas kelayakan bahan ajar.

Selanjutnya, pada tahap Develop, peneliti mengembangkan produk sesuai desain yang telah dibuat. Bahan ajar kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan isi dan tampilan. Masukan dari para ahli digunakan untuk memperbaiki produk sebelum dilakukan uji coba terbatas kepada siswa MIS Islamiyah Kota Palangka Raya. Uji coba ini bertujuan mengetahui tingkat keterbacaan, kemenarikan, dan kemudahan siswa dalam menggunakan bahan ajar.

Tahap terakhir adalah Disseminate, yaitu penyebaran bahan ajar dalam skala terbatas kepada guru kelas dan pihak sekolah. Pada tahap ini, peneliti memberikan gambaran mengenai cara menggunakan bahan ajar serta potensi penerapannya dalam pembelajaran tematik. Penyebaran dilakukan untuk memastikan guru memahami fungsi bahan

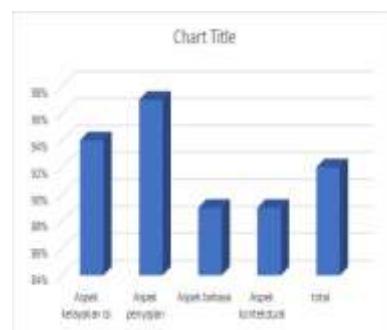
ajar dan dapat mengimplementasikannya secara efektif.

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket validasi, dan respons siswa. Data kualitatif yang diperoleh dianalisis melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis ini bertujuan menghasilkan deskripsi komprehensif tentang kualitas bahan ajar dan efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran.

## **C.Hasil Penelitian**

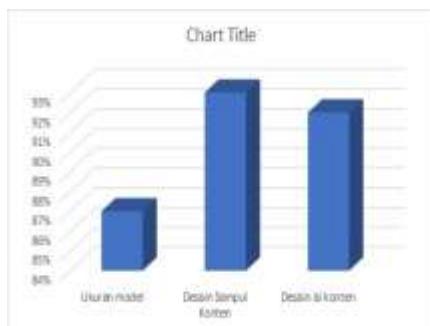
### **1. Ahli Materi**

Langkah pertama yang dilakukan adalah validasi ahli materi. Hasil validasi ini dituangkan pada data diagram berikut, yang menggambarkan hasil dari evaluasi ahli materi terhadap buku bahan ajar berbasis canva website.



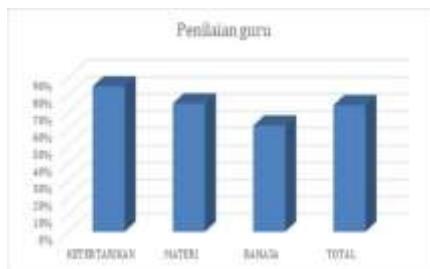
### **2. Ahli Desain**

Kemudian yang berikutnya adalah validasi dari ahli desain. Pada diagram berikut merupakan hasil penilian yang diberikan oleh ahli desain terhadap buku bahan ajar.



### 3. Hasil Penilaian Guru

Guru sebagai praktisi memberikan penilaian terhadap bahan ajar yang sedang dikembangkan. Berikut diagram hasil penilaian guru.



### 4.Uji Coba Lapangan

Lembar Respon dibagikan kepada siswa kelas III A Mis Islamiyah Palangka Raya Sebanyak 15 siswa. Dari hasil uji lapangan diperoleh hasil diagram sebagai berikut .



### D. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan bahan ajar menggunakan model 4D mampu menghasilkan produk yang sesuai dengan

kebutuhan pembelajaran di kelas rendah MI. Tahap define memberikan gambaran awal tentang permasalahan dan kebutuhan nyata di lapangan, terutama terkait kualitas bahan ajar awal yang masih sederhana dan belum memfasilitasi pembelajaran aktif. Bahan ajar sebelumnya hanya berfokus pada pengamatan dasar dan tidak mengintegrasikan aktivitas yang mendorong pengembangan keterampilan berpikir siswa.

Pada tahap design dan develop, peneliti berhasil merancang bahan ajar yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai karakteristik perkembangan kognitif siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Lestari (2023) bahwa bahan ajar yang baik harus komunikatif, menarik, dan menghubungkan materi dengan lingkungan nyata siswa. Uji coba terbatas menunjukkan bahwa bahan ajar mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, yang menandakan bahwa desain bahan ajar yang visual dan aktivitas langsung memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar.

Validasi ahli menunjukkan bahwa isi bahan ajar sudah sesuai kurikulum dan layak digunakan, sedangkan masukan ahli media turut memperkuat aspek kegrafikan dan keterbacaan produk. Penyebaran

bahan ajar kepada guru menunjukkan bahwa guru memandang produk ini sebagai inovasi yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran tematik karena membantu memudahkan penyampaian materi, terutama pada tema yang bersifat konkret seperti benda di sekitarku.

Secara keseluruhan, hasil penelitian memperkuat temuan sebelumnya bahwa bahan ajar kontekstual yang dirancang secara baik mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Andini, 2025). Produk pengembangan ini diharapkan dapat menjadi alternatif bahan ajar yang mendukung pencapaian kompetensi dasar sekaligus membangun pengalaman belajar bermakna bagi siswa.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar Benda di Sekitarku menggunakan model 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) mampu menghasilkan produk bahan ajar yang layak, menarik, serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran tematik di kelas rendah MIS Islamiyah Kota Palangka Raya. Tahap define menunjukkan bahwa bahan ajar sebelumnya, yaitu lembar kerja sederhana

tentang lingkungan sekitar, belum memenuhi kebutuhan siswa dan guru karena terbatas pada aktivitas dasar pengamatan dan minim variasi kegiatan.

Pada tahap design dan develop, bahan ajar berhasil dirancang dan dikembangkan dengan tampilan visual yang menarik, bahasa yang sederhana, serta aktivitas yang kontekstual. Validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa bahan ajar memiliki tingkat kelayakan yang baik dari segi isi, penyajian, dan kegrafikan. Uji coba terbatas kepada siswa menghasilkan respons positif bahwa bahan ajar mudah dipahami, mudah digunakan, dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Tahap disseminate menunjukkan bahwa guru menyambut baik dan bersedia menggunakan bahan ajar dalam proses pembelajaran karena dinilai efektif mendukung pemahaman konsep benda di sekitar.

Secara keseluruhan, pengembangan bahan ajar ini telah memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran tematik di MIS Islamiyah Kota Palangka Raya, terutama dalam membantu siswa memahami materi melalui kegiatan yang lebih aktif, variatif, dan dekat dengan lingkungan nyata mereka.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Andini, R. (2025). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD*. Yogyakarta: Pustaka Edukasi.
- Aulia, S. (2024). *Inovasi Bahan Ajar di Sekolah Dasar: Teori dan Praktik Pembelajaran*. Jakarta: Media Ilmu Indonesia.
- Fadhilah, N. (2020). *Implementasi Pembelajaran Tematik Terpadu di Madrasah Ibtidaiyah*. Bandung: Alfabeta.
- Hakim, M. (2020). *Pengembangan Media dan Bahan Ajar pada Pembelajaran Dasar*. Surabaya: Cakrawala Baru.
- Herlambang, A. (2022). *Metodologi Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kurikulum 2013*. Malang: EduTech Press.
- Hidayati, T. (2023). *Pembelajaran Tematik untuk Kelas Rendah Sekolah Dasar*. Jakarta: Graha Pendidikan.
- Kusuma, D. (2023). *Bahan Ajar Kontekstual untuk Pembelajaran Bermakna*. Bandung: Primedia.
- Lestari, P. (2023). *Desain dan Evaluasi Bahan Ajar pada Pendidikan Dasar*. Yogyakarta: Samudra Ilmu.
- Melati, W. (2024). *Model-model Pengembangan Bahan Ajar di Sekolah Dasar*. Semarang: Rumah Ilmu Nusantara.
- Nasution, E. (2025). *Pendidikan Lingkungan Hidup untuk Siswa Sekolah Dasar*. Medan: Garuda Mandiri.
- Purnomo, H. (2024). *Teori dan Praktik Pengembangan Bahan Ajar di MI dan SD*. Yogyakarta: Lentera Karya.
- Putra, I. (2023). *Model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) dalam Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Cendekia.
- Rahmawati, D. (2022). *Pembelajaran Tema Benda di Sekitarku pada Kurikulum SD/MI*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sari, W. (2021). *Pembelajaran Tematik sebagai Upaya Peningkatan Keterpaduan Belajar Siswa*. Bandung: Pustaka Mandiri.
- Syamsudin, R. (2024). *Strategi Pembelajaran Kontekstual di Kelas Rendah Sekolah Dasar*. Malang: Nusa Edu Press.
- Widodo, A. (2021). *Pembelajaran Berbasis Lingkungan untuk Siswa SD*. Solo: Pustaka Adi Cipta.