ABSTRAK

Asep Andi Rahman. 2025. Pengembangan Bahan Ajar Digital Mata Kuliah Sejarah Peradaban Islam Berbasis *Problem Based Learning* (Penelitian di Jurusan PAI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati Bandung).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya ketersediaan bahan ajar digital yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan dosen dalam pembelajaran Sejarah Peradaban Islam (SPI). Pengembangan bahan ajar digital berbasis Problem Based Learning (PBL) bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, mendorong keterlibatan mahasiswa, serta menanggapi tantangan pendidikan di era digital.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengidentifikasi kebutuhan bahan ajar digital berbasis PBL dalam mata kuliah SPI; 2) Menyusun desain dan pengembangan bahan ajar digital SPI berbasis PBL; 3) Menganalisis diseminasi bahan ajar digital SPI berbasis PBL; dan 4) Menggambarkan penerimaan penggunaan bahan ajar oleh dosen dan mahasiswa.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini berlandaskan pada teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh individu melalui pengalaman dan interaksi sosial. Teori ini diterapkan dalam model *Problem Based Learning* (PBL), yang memungkinkan mahasiswa berperan aktif dalam memecahkan masalah nyata, sehingga mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konseptual.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan Four-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes, serta dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Validasi dilakukan oleh ahli materi, teknologi pembelajaran, dan praktisi pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Terdapat kebutuhan tinggi terhadap bahan ajar digital berbasis PBL dari dosen dan mahasiswa, karena bahan ajar ini meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif; 2) Desain bahan ajar yang dikembangkan mengintegrasikan sintaks PBL dalam LMS eNaba; 3) Pengembangan bahan ajar terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan partisipasi mahasiswa; dan 4) Diseminasi dilakukan melalui pembuatan artikel ilmiah dan uji coba luas yang menunjukkan penerimaan positif dari mahasiswa dan dosen. (5) Penerimaan mahasiswa dan dosen sangat positif. Secara keseluruhan, pengembangan bahan ajar digital berbasis PBL efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman mahasiswa, serta dapat diimplementasikan lebih luas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran

Kata Kunci: Bahan Ajar Digital, *Problem Based Learning*, Sejarah Peradaban Islam.

ملخّص البحث

آصف أندي رحمن،٢٠٢٥ تطوير المواد التعليمية الرقمية لمقرر تاريخ الحضارة الاسلامية بناءً على التعلم القائم على المشكلات (دراسة في قسم التربية الاسلامية، كلية التربية والتعليم، جامعة سونان غونج دجاتي باندونج).

ينطلق هذا البحث من محدودية توفر مواد التدريس الرقمية التي تلبي احتياجات كل من الطلاب والمدرسين في تدريس مادة تاريخ الحضارة الاسلامية .يهدف تطوير مواد التدريس الرقمية باستخدام التعلم القائم على حل المشكلات إلى تحسين جودة التعليم، وتعزيز مشاركة الطّلاب، ومعالجة التحديات التي تطرأ على التعليم في العصر الرقمي.

يهدف هذا البحثُ إلى :١ (تحديد احتياجات مواد التدريس الرقمية القائمة على التعلم القائم على حلّ المشكلات في مادة تاريخ الحضارة الاسلامية ٢ (تصميم وتطوير مواد التدريس الرقمية لمادة تاريخ الحضارة الاسلامية باستخدام التعلم القائم على حل المشكلات ٣ (تحليل نشر مواد التدريس الرقمية المعتمدة على التعلم القائم على حل المشكلات٤ (تقييم قبول استخدام مواد التدريس الرقمية من قبل المعلّمين والطّلاب.

يعتمد الاطار المفاهيمي لهذا البحث على النظرية البنائية التي توكّد أن المعرفة تُبنى بشكل نشط من خلال خبرات الأفراد وتفاعلاتهم الاجتماعية. يتم تطبيق هذه النظرية في نموذج التعلم القائم على حل المشكلات، الذي يتيح للطلاب المشاركة الفعّالة في حلّ المشكلات الواقعية، مما يعزز التفكير النقدي والفهم العميق للمفاهيم.

يستخدم هذا البحث منهجية البحث والتطوير مع نموذج التطوير لرباعي الأبعاد (التعريف (*define*)، والتصميم (*design*) ،والتطوير (*develop*)، والنشر (*disseminate*).تمّ جمع البيانات من خلال الملاحظة، المقابلات، الاستبيانات، والاختبارات، ثم تم تحليلها باستخدام تقنيات وصفية كمية وكيفية. تم التحقق من صحة المواد من قبل خبراء في المادة والتكنولوجيا والممارسات التعليمية.

تشير نتائج البحث إلى أنّ:١ (هناك طلب كبير من قبل المعلّمين والطّلاب على مواد التدريس الرقمية القائمة على التعلم القائم على حل المشكلات، حيث تسهم هذه المواد في زيادة التحفيز والمشاركة الفعالة ٢(التصميم الذي تم تطويره يدمج تنسيق التعلم القائم على حل المشكلات في نظام إدارة التعلم الالكتروني مع سبع مراحل: المقدمة، تمهيد المشكلة، تنظيم التعلم، التحقيق، عرض النتائج، التحليل، والتقييم ٣ (ثبت أن تطوير المواد التعليمية قد ساهم في تحسين نتائج التعلم والمشاركة الطلابية ٤ (تم نشر المواد من خلال كتابة مقالات علمية تم تقديمها إلى مجلات دولية وتجارب واسعة النطاق أظهرت أن هذه المواد الرقمية ساهمت في تحسين فهم الطلاب وزيادة تحفيزهم ومشاركتهم ٥ (كانت آراء المعلمين والطلاب حول المواد إيجابية للغاية. بشكل عام، يمكن القول أن تطوير مواد التدريس الرقمية القائمة على التعلم القائم على حل المشكلات يساهم بشكل فعال في تعزيز المشاركة والتحفيز والفهم لدى الطلاب، ويمكن تطبيقها بشكل أوسع لتحسين جودة التعليم..

الكلمات المفتاحية :المواد التعليمية الرقمية، التعلم القائم على المشكلات، تاريخ الحضارة الاسلامية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

ABSTRACT

Asep Andi Rahman. 2025. Developing Problem-Based Digital Teaching Materials for the History of Islamic Civilization Course (A Study at the Department of Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Education, UIN Sunan Gunung Djati Bandung)

This study was motivated by the limited availability of digital teaching materials that adequately support both students and lecturers in the History of Islamic Civilization (SPI) course. To address this challenge, digital teaching materials were developed using a Problem-Based Learning (PBL) approach with the aim of improving instructional quality, fostering active student engagement, and responding to the demands of education in the digital era.

The purposes of this research were fourfold: (1) to identify the needs for PBL-based digital teaching materials in the SPI course; (2) to design and develop such materials; (3) to analyze their dissemination process; and (4) to evaluate their acceptance among lecturers and students.

The study was grounded in constructivist theory, which holds that knowledge is actively constructed by learners through experiences and social interaction. This theoretical foundation informed the use of the PBL model, which encourages students to solve authentic problems, thereby promoting critical thinking and deeper conceptual understanding.

A Research and Development (R&D) approach was employed, utilizing the Four-D model—Define, Design, Develop, and Disseminate—as the framework for the development process. Data were collected through observations, interviews, questionnaires, and tests, and analyzed using both descriptive quantitative and qualitative methods. The developed materials underwent validation by experts in subject matter, educational technology, and instructional practice.

The results of the study show that: (1) there is a strong demand from lecturers and students for PBL-based digital teaching materials, as they enhance motivation, flexibility, and active participation; (2) the materials effectively incorporated the PBL syntax into the eNaba Learning Management System (LMS) through seven stages—module introduction, problem orientation, learning organization, investigation, presentation of results, analysis, and evaluation; (3) their implementation proved effective in improving learning outcomes and student engagement; (4) dissemination efforts, including scholarly publications and large-scale trials, confirmed their positive impact on students' understanding, motivation, and involvement; and (5) both lecturers and students expressed highly positive feedback. Overall, the findings demonstrate that PBL-based digital teaching materials significantly enhance student engagement, motivation, and comprehension, and have strong potential for broader application in improving the quality of education.

Keywords: Digital Teaching Materials, Problem Based Learning, Islamic Civilization History.