PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *CANVA* PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK DI MAS ULUMUL QUR'AN LANGSA

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

RISKA ANNISA PUTRI
1012020104

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Agama Islam

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONDESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2024 M /1446 H

PENGESAHAN PEMBIMBING

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *CANVA* PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK DI MAS ULUMUL QUR'AN LANGSA

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan.
Institut Agama Islam Negeri Langsa Sebagai Salah
Satu Beban Studi Program Sarjana Pendidikan
Strata 1 (S-1) Program Studi
Pendidikan Agama Islam

Diajukan oleh:

RISKA ANNISA PUTRI
NIM. 1012020103

Disetujui Oleh:

PEMBIMBING I	PEMBIMBING II
Dr.IQBAL, S.Ag,M.Pd.	**MEUTIA RAHMAH,MA**
NIP. 19730606 199905 1 003	NIDN. 2029058401

PENGESAHAN PENGUJI

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *CANVA* PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK DI MAS ULUMUL QUR'AN LANGSA

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Dewan Penguji Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana Pendidikan Strata 1 (S-1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam

Pada Hari/Tanggal:

Rabu, 21 Januari 2025 M
22 Rajab 1446 H

Dewan Penguji:

Ketua,

Dr. IQBAL, S.Ag, M.Pd.
NIP. 19730606 199905 1 003

Sekretaris,

MEUTIA RAHMAH, MA
NIDN. 2029058401

Anggota,

Dr. FAKHRURRAZI, MA
NIDN. 2110088503

Anggota,

NURHANIFAH, MA
NIDN. 2027038203

Mengetahui:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa

Dr. AMIRUDDIN, MA
NIP. 197509092008011013

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Riska Annisa Putri

Nim : 1012020104

Fakultas : Tarbiyah Ilmu Keguruan

Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **"Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di Mas Ulumul Qur'an Langsa"** untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyan dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa adalah benar hasil karya saya sendiri.

Apabila di kemudian hari ternyata / terbukti hasil plagiasi karya orang lain atau di buatkan orang lain maka saya menerima segala sanksiyang diberikan dengan ketentuan yang berlaku.

Langsa, 12 November 2024
Yang membuat pernyataan.



Riska Annisa Putri
NIM. 1012020104

MOTTO

“Allah Tidak Membebani Seseorang Melainkan Sesuai Dengan Kesanggupannya. Dia Mendapat (Pahala) Dari (Kebijakan) Yang Dikerjakannya Dan Mendapat (Siksa) Dari (Kejahatan) Yang Diperbuatnya.”

(Q.S Al-Baqarah :286)

“Slow Progress Is Better Than No Progress”

“Selalu Ada Harga Dalam Setiap Proses. Nikmati Saja Lelah-Lelah Itu. Lebarkan Lagi Rasa Sabar Nya. Semua Yang Kau Investasikan Untuk Menjadikan Dirimu Serupa Yang Kau Impikan,Mungkin Tidak Akan Selalu Berjalan Lancar. Tapi Gelombang-Gelombang Itu Yang Akan Bisa Kau Ceritakan.”

(Boy Candar)

“Jika Yang Kita Dengar Adalah Nasihat,Maka Jangan Lihat Siapa Yang Mengucapkan,Tapi Dengarlah Apa Yang Diucapkan. Namun Jika Menyangkut Suatu Pemikiran/Pendapat Lihatlah Siapa Yang Mengucapkan,Baru Dengar Apa Yang Dia Ucapkan.”

(Ustad Adi Hidayat)

“Life Is Tough,And Things Don’t Always Work Out Well. But, We Should Be Brave And Go On With Our Lives”

(August D)

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Segala puji bagi Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang. yang senantiasa menganugerahkan rahmat, taufik dan hidayah-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di Mas Ulumul Qur'an Langsa"** yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana Strata 1 (S-1) Program Studi Pendidikan Agama Islam Pada Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa. Shalawat serta salam semoga selalu terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarganya, para sahabatnya, alim ulama dan orang-orang yang mengikuti jejak perjuangannya yang telah menjadi pelita dalam kegelapan umat manusia.

Dalam upaya menyelesaikan skripsi ini, peneliti telah berusaha dengan segala daya dan upaya menyelesaikannya, namun tanpa bantuan dari berbagai pihak penyusunan ini tidak mungkin dapat terwujud. untuk itu penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Ismail Fahmi Arrauf Nasution, MA, Selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Langsa
2. Dr. Amiruddin, MA Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa.
3. Dr. Hatta Sabri, M.Pd. Selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Agama Islam.
4. Syamsiah Z, M.Pd.I. Selaku Sekretaris Jurusan Program Studi Pendidikan Agama Islam.
5. Dr.Iqbal,S.Ag,M.Pd Selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan dengan baik sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

6. Meutia rahmah,MA. Selaku Pembimbing kedua yang telah meluangkan waktu untuk mengoreksi, memberikan bimbingan dan masukan kepada penulisan skripsi ini.
7. Yustizar, M.Pd.I Selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, saran, dukungan dan pengetahuan dalam penyusunan proposal skripsi untuk ketahap selanjutnya.
8. Ibu kepala sekolah MAS Ulumul Qur'an Langsa serta jajaran nya yang telah memberikan izin dan memberikan data kepada penulis selama melaksanakan penelitian pada lembaga tersebut.
9. Yang terhormat bapak/ ibu selaku Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan,beserta seluruh staf dan pegawai Institut Agama Islam Negeri Langsa, yang telah banyak memberikan ilmu, bantuan dan bimbingannya kepada penulis hingga penulis bisa menyelesikan skripsi ini dan melanjutkan ke jenjang selanjutnya.
10. Secara khusus peneliti mengucapkan terima kasih yang tiada taranya kepada Ayahanda Aswir dan Ibunda Cut Zulfahmi yang sangat penulis sayangi dan yang telah mendidik, merawat, membesarkan, penulis dengan baik, serta selalu memberikan yang terbaik untuk anak-anaknya. terima kasih atas doa yang tak henti-hentinya beliau langitkan serta selalu memotivasi untuk senantiasa bersemangat dan tak mengenal kata putus asa. Terima kasih atas segala dukungannya, baik secara material maupun spiritual hingga terselesaikannya skripsi ini.
11. Terima kasih kepada kedua saudara kandung saya. Abang saya Ade Iman Syah Putra serta adik saya Syafa Az zahra.
12. Terima kasih kepada abang saya Ardiansyah Putra serta kakak saya Natasya yang selalu mendengarkan keluh kesah saya serta selalu mensupprot saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
13. Terima kasih kepada teman teman unit 4 yang sudah membersamai penulis selama masa kuliah serta memberikan kenangan manis selama perkuliahan berlangsung.

14. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada Sirriyatur Rifa'ah selaku teman seperjuangan penulis selama mengerjakan skripsi ini.
15. Terima kasih penulis ucapkan kepada sahabat terbaik penulis yaitu Annisa Adila Putri yang selalu ada di titik terendah penulis,yang selalu mendengarkan cerita serta keluh kesan selama penulis mengerjakan skripsi ini yang selalu memberikan semangat serta motivasi agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
16. Terima kasih juga kepada keluarga,serta saudara yang mensupport dan kepada Semua pihak yang telah membantu, mendukung, dan memberikan semangat hingga terselesaikannya skripsi ini.
17. Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri, karna telah mampu berusaha dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan dan tidak pernah memutuskan untuk menyerah, sesulit apapun peroses penyusunan skripsi ini, menyelesaikannya dengan penuh kesabaran, walaupun banyak hambatan yang terjadi, tapi penulis tetap teguh dalam menyelesaikan skripsi ini, dengan sebaik baiknya dan semaksimal mungkin, you are great……

Skripsi ini telah tersusun sedemikian rupa, namun penulis menyadari sepenuhnya, bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Ini disebabkan oleh keterbatasan kemampuan penulis. Oleh karana itu, penulis mengharapkan kritik dan saran untuk menyempurnakan skripsi ini. Akhir kata dengan ucapan Alhamdulillah penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun pembaca.

Langsa, 12 November 2024

Penulis,

Riska Annisa Putri

NIM. 1012020104

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ..... **i**
DAFTAR ISI ..... **iv**
DAFTAR TABEL ..... **vi**
DAFTAR GAMBAR ..... **vii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **viii**
ABSTRAK ..... **ix**
ABSTRACT ..... **x**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Batasan Masalah 4
C. Rumusan Masalah 4
D. Tujuan Pengembangan 4
E. Manfaat Pengembangan 5
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan 5
G. Definisi Operasional 6
BAB II TINJAUAN TEORITIS **8**
A. Landasan Teori 8
1. Pengertian Media Pembelajaran 8
2. Media Interaktif 9
3. Media Canva 10
4. Aqidah Akhlak 14
B. Penelitian Terdahulu 16
BAB III METODELOGI PENELITIAN **22**
A. Model Pengembangan 22
B. Prosedur Pengembangan 23
C. Waktu dan Tempat Penelitian 25
D. Sumber Data Penelitian 25
E. Teknik Pengumpulan Data 26
F. Teknik Analisis Data 30

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....34
A. Hasil Penelitian 34
B. Pembahasan 55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 61
A. Kesimpulan 61
B. Saran 61
DAFTAR PUSTAKA.....63
LAMPIRAN-LAMPIRAN 66
DAFTAR RIWAYAT HIDUP 116

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Penilaian Ahli Desain/Media.....27
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Materi 28
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Penilaian Ahli Bahasa 28
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik.....29
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket respon Guru 29
Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan 31
Tabel 3.7 Skala Guttman 31
Tabel 3.8 Skala Likert 32
Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan 32
Tabel 3.10 Kriteria N-Gain 33
Tabel 4.1 Hasil Validasi ahli Materi sebelum revisi 43
Tabel 4.2 Saran Validator Ahli Materi 44
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi Setelah Revisi 45
Tabel 4.4 Validasi Ahli Media 46
Tabel 4.5 Saran Validator Ahli Media 47
Tabel 4.6 Validasi Ahli Bahasa Sebelum revisi.....48
Tabel 4.7 Saran Validator Ahli Bahasa.....49
Tabel 4.8 Validasi Ahli Bahasa Sesudah Revisi 50
Tabel 4.9 Hasil Uji N-Gain Nilai Peserta Didik 51
Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Guru 53
Tabel 4.11 Hasil angket respon Peserta Didik 54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Peta Konsep Materi Menghindari Dosa Besar 37
Gambar 4.2 Tampilan Awal PPT Interaktif 39
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Menu 40
Gambar 4.4 Materi Tentang Minuman Khamr 40
Gambar 4.5 Materi Berjudi 41
Gambar 4.6 Materi Mencuri 41
Gambar 4.7 Tampilan Awal Quiz dan Jumlah Quiz 41
Gambar 4.8 Tampilan Isi Quiz.....42
Gambar 4.9 Tampilan Quotes 42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Format Tampilan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva 67
Lampiran 2. Lembar Validasi 70
Lampiran 3. Angket Respon Guru dan peserta Didik 80
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian 92
Lampiran 5. Surat Balasan Penelitian 93
Lampiran 6. Soal Pre-test dan Post-test 94
Lampiran 7. Modul Ajar 100
Lampiran 8. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah 107
Lampiran 9. Profil Sekolah Mas Ulumul Qur'an Langsa 110
Lampiran 10. Hasil Wawancara.....111
Lampiran 11. Dokumentasi 114
Lampiran 12. Riwayat Hidup Penulis 116

ABSTRAK

Riska Annisa Putri, 1012020104, ”Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di Mas Ulumul Qur’an Langsa”.
Pembimbing 1. Dr.Iqbal,S,Ag.M.Pd 2. Muetia Rahmah.MA.

Skripsi ini membahas tentang pengembangan media interaktif berbasis *canva* pada mata pelajaran aqidah akhlak di MAS Ulumul Qur’an . Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses kevalidan media interaktif ,kelayakan dan kepraktisan media interaktif berbasis canva pada mata pelajaran aqidah akhlak. Metodologi yang digunakan adalah rnd dengan model 4D yang terdiri dari empat tahap pengembangan: *define* (analisis kebutuhan), *design* (menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran), *develop* (uji validasi, uji kelayakan produk, serta uji praktikalitas). Dan *disseminate* (implementasi pada sasaran sesungguhnya). Lokasi penelitian di MAS Ulumul Qur’an Langsa. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI 2 dengan jumlah 20 siswa. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi,angket praktikalitas,soal pre-test dan post-test. Teknik analisis data yaitu analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitaif. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa nilai validitas media dari penilaian ahli materi adalah 96,9% (sangat valid), nilai ahli media 96% (sangat valid), dan nilai ahli bahasa 96% (sangat valid). Uji coba pada kelompok kecil menunjukkan nilai pre-test rata-rata 81,5 dan nilai post-test rata-rata 98,5, dengan n-gain sebesar 0,93 yang termasuk dalam kriteria "tinggi" dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan dari sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media . Penilaian dari guru mata pelajaran menunjukkan presentase 87,69% (sangat praktis) dan dari peserta didik kelas xi 2 mas ulumul qur’an langsa presentase 96,5% (sangat praktis). Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *canva* pada mata pelajaran aqidah akhlak di mas ulumul qur’an langsa dengan model 4D sangat layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: Media Interaktif,*Canva*,Aqidah Akhlak

ABSTRACT

Riska Annisa Putri, 1012020104, *"Development of Canva-Based Interactive Media in the Subject of Aqidah Akhlak at Mas Ulumul Qur'an Langsa".*

Pembimbing 1. Dr.Iqbal,S,Ag.M.Pd 2. Muetia Rahmah.MA

This thesis discusses the development of interactive media based on canva in the subject of aqidah akhlak at MAS Ulumul Qur'an. This study aims to determine how the process of interactive media validity, feasibility and practicality of interactive media based on canva in the subject of aqidah akhlak. The methodology used is rnd with a 4D model consisting of four stages of development: define (needs analysis), design (preparing the conceptual framework of the model and learning tools), develop (validation test, product feasibility test, and practicality test). And disseminate (implementation on real targets). The location of the research is at MAS Ulumul Qur'an Langsa. The subjects of the study were students in class XI 2 with a total of 20 students. The data collection technique used validation sheets, practicality questionnaires, pre-test and post-test questions. Data analysis techniques are qualitative descriptive and quantitative descriptive data analysis. The results of the development showed that the media validity value from the assessment of material experts was 96.9% (very valid), the media expert value was 96% (very valid), and the language expert value was 96% (very valid). The trial in a small group showed an average pre-test value of 81.5 and an average post-test value of 98.5, with an n-gain of 0.93 which is included in the "high" criteria. It can be concluded that there was an increase from before using the media and after using the media. The assessment from the subject teacher showed a percentage of 87.69% (very practical) and from students in class XI 2 Mas Ulumul Qur'an Langsa, the percentage was 96.5% (very practical). Based on the results of the study, it can be concluded that interactive media based on Canva in the subject of Aqidah Akhlak at Mas Ulumul Qur'an Langsa with the 4D model is very feasible and practical to use in learning.

Keywords: Interactive Media, Canva, Aqidah Akhlak

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tidak mungkin membahas pendidikan tanpa menyinggung teknologi masa kini, yang dikenal dengan sebutan Era Revolusi Industri 5.0. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan bukan lagi hal yang aneh. Revolusi Industri 5.0 ini mencakup sejumlah perubahan, dan pendidikan adalah salah satunya.[1] Meski banyak lembaga pendidikan yang masih belum memanfaatkan teknologi secara maksimal, namun dunia pendidikan harus menyediakan sarana dan prasarana yang mampu mengimbangi perkembangan teknologi. Adapun beberapa alasan yang membuat masih adanya institusi belom memanfaatkan teknologi adalah masih belum tercukupnya fasilitas di institus tersebut sehingga tidak berjalan nya pemanfaatan teknologi tersebut dengan baik seperti belum ada nya internet dengan baik,belom ada nya infokus untuk menunjang adanya pembelajaran. Sehingga itu menjadi salah satu kekurangan dalam pemanfaatan teknologi yang semakin maju di era revolusi industry 5.0.

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan (IPTEK) telah membuka peluang baru dalam dunia pendidikan, memudahkan guru dalam mengajar dan Peserta didik dalam memahami materi, khususnya Pendidikan Agama Islam (PAI). PAI, yang merupakan mata pelajaran esensial disemua tingkat pendidikan, berperan penting dalam membentuk perilaku dan moral Peserta

[1] Fitri Mulyani, Nur Haliza. "*Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan"*, Universitas Pahlwan Tuanku Tambusai, Jurnal Pendidikan Dan Konseling 2021 Vol. 3 (1),Hal,101-109

didik. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti dalam pengajaran Aqidah Akhlak, menjadi kunci untuk menghidupkan materi dan memotivasi Peserta didik mengamalkan nilai-nilai positif.[2] Dalam konteks ini, media interaktif tidak hanya mendukung penyampaian materi yang efektif tetapi juga membantu Peserta didik memahami konsep abstrak, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar, dan pada akhirnya, berkontribusi pada peningkatan prestasi akademis.[3]

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di MAS ulumul qur'an langsa,peneliti menemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran Aqidah Akhlak diantaranya adalah penyajian materi Aqidah Akhlak secara konvensional dan monoton, dan media pembelajaran yang digunakan hanya lah berupa buku cetak, LKS, spidol dan papan tulis. Dan metode yang diterapkan dalam pembelajaran adalah metode ceramah atau pun mencatat. Dan kurangnya pemakaian media pembelajaan saat proses pembelajaran, sehingga membuat Peserta didik merasa bosan dan kurang berminat dalam belajar,serta masih ada Peserta didik yang tidur di jam pembelajaran berlangsung.[4]

Dari observasi tersebut, peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran menggunakan Canva. Seperti yang diketahui, banyak aplikasi yang mendukung pembuatan media interaktif. Namun,peneliti tertarik pada

---

[2] Subahri Subahri, "Aktualisasi Akhlak Dalam Pendidikan," *Islamuna: Jurnal Studi Islam* 2, no. 2 (2015): 167, https://doi.org/10.19105/islamuna.v2i2.660.

[3] M. Miftah, "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Peserta didik," Jurnal Kwangsan 1, no. 2 (2013): 95, https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105.

[4] Hasil observasi Oktober 2023,MAS Ulumul Qur'an.

aplikasi Canva karena dilengkapi dengan sejumlah fitur menarik dan lengkap. Canva menawarkan templat yang lebih menarik untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran dan memberi guru area pembelajaran untuk digunakan saat menerapkan pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran. Salah satu dari banyak contoh yang dapat digunakan pendidik dalam aplikasi Canva untuk menunjukkan kepada siswa adalah berbagai templat PowerPoint yang menarik.[5] Pemprosesan teks, penyisipan gambar, musik, animasi, dan video adalah beberapa fungsi tersebut. Selain itu, Canva juga memiliki fitur lain yang menguntungkan, seperti kemampuan otomatis untuk menyimpan file yang sedang dikerjakan ketika aplikasi ditutup. Canva tersedia dalam bentuk aplikasi maupun situs web, dengan hasil produk yang dapat diunduh secara gratis dari kedua platform tersebut. Produk yang dikembangkan menggunakan Canva dapat disesuaikan dalam berbagai format, seperti video, PDF, JPG, dan PowerPoint (PPT).[6] Hasil akhir dari produk ini akan berbentuk presentasi PowerPoint interaktif.

Dari permasalahan yang ada peneliti akan melakukan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran aqidah akhlah dengan judul "**Pengembangan Media *Interaktif* Berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di MAS Ulumul Qur'an Langsa"**

[5] Mohammad Tegar Kharissidqi and Vicky Wahyu Firmansyah, "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif," *Indonesian Journal Of Education and Humanity* 2, no. 4 (2022): 108–13, http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34.

6 Brandy Klug and Ursula Williams, "Canva," *The Charleston Advisor* 17, no. 4 (2016): 13–16, https://doi.org/10.5260/chara.17.4.13.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalah yang ada,maka peneliti ingin membatasi penelitian ini dan berfokus pada pengembangan media interaktif dan kelayakan serta kepraktisan media tersebut dengan mengambil pada mata pelajaran aqidah akhlak di kelas XI dengan materi larangan meminum khamr,berjudi dan mencuri. Dengan harapan Peserta didik dapat lebih semangat,tidak bosan dan paham terhadap materi tersebut.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan informasi latar belakang yang diberikan di atas, pernyataan masalah utama dan bidang minat penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media interaktif berbasis *Canva* pada mata pelajaran aqidah akhlak ?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan dan kepraktisan pengembangan media interaktif berbasis *canva* pada mata pelajaran aqidah akhlak ?

D. Tujuan Pengembangan

Kegiatan Penelitian Ini Dilakukan Untuk Mencapai Tujuan Sebagai Berikut :

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media interaktif berbasis *canva* pada mata pelajaran aqidah akhlak.
2. Mengetahui hasil uji kelayakan dan praktikalitas pembuatan media interaktif mata pelajaran akhlak dan aqidah menggunakan Canva.

E. Manfaat Pengembangan

Penggunaan media yang variatif dalam pembelajaran memiliki manfaat utama yaitu menciptakan mode belajar yang efektif, bervariasi, dan tidak monoton.

1. bagi peserta didik. Media yang bervariasi mampu Ciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan berkesan untuk membantu siswa menyerap pelajaran dari guru dengan lebih baik. Siswa dapat memahami ide-ide yang sulit dan menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran mereka; akibatnya, minat mereka dalam belajar tumbuh dan mereka menjadi lebih terlibat.
2. Dan manfaat bagi guru adalah dapat memberikan umpan balik yang lebih spesifik, membantu Peserta didik mengatasi kesulitan mereka serta dapat menghemat waktu guru.
3. Bermanfaat sebagai bekal bagi peneliti untuk menjadi instruktur di masa mendatang guna memperoleh lebih banyak keahlian dan pengetahuan.

F. Spesifikasi produk yang diharapkan

1. Diharapkan bahwa Peserta didik akan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang materi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ini, yang dibantu oleh aplikasi *Canva.*
2. Hasil dari pengembangan bahan ajar yang terdiri dari media pembelajaran interaktif yang dibantu oleh aplikasi *Canva* materi larangan meminum khamr,berjudi dan mencuri yang menarik dan dapat meningkatkan keinginan Peserta didik untuk belajar

G. Definisi Operasional

1. Media interaktif

   Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan media interaktif sebagai alat perantara atau penghubung yang berhubungan dengan komputer yang bersifat timbal balik dan melakukan tindakan-tindakan yang saling berhubungan. Media interaktif merujuk pada segala bentuk media yang memungkinkan interaksi dua arah antara pengguna dan konten yang disajikan.[7]

2. *Canva*

   Canva adalah platform untuk membuat desain grafis dan menerbitkan konten yang lebih cepat dan lebih sederhana daripada alat grafis lainnya. Anda dapat menggunakan Canva untuk membuat grafis untuk presentasi, kartu ucapan, poster, media sosial, dan banyak lagi.[8]

3. Aqidah akhlak

   Menurut bahasa, akidah berarti iman atau kepercayaan. Akhlak adalah bentuk jamak dari mufradnya khuluk, yang berarti moralitas, dan memiliki etimologi bahasa Arab. Khalq (ciptaan), makhluq (diciptakan), dan khaliq (pencipta) semuanya berasal dari akar kata yang sama. Menurut penafsiran terminologis ini, akhlaq mengacu pada seperangkat norma atau prinsip

[7] Doni Tri Putra Yanto, *"Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik," INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi* 19, no. 1 (2019): 75–82, https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409.

[8] Klug and Williams, "Canva."

perilaku yang mengatur tidak hanya hubungan antara manusia tetapi juga antara manusia dengan Tuhan dan bahkan alam semesta.[9]

[9] Subahri, "Aktualisasi Akhlak Dalam Pendidikan."

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Media interaktif berbasis Canva tentang Aqidah Akhlak merupakan hasil penelitian. Tujuan dari pembuatan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4-D atau yang sering disebut model 4-D yang memiliki empat tahap. Tahap-tahap tersebut meliputi: pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan pendistribusian. Berikut ini adalah penjelasan data hasil pengembangan media pada setiap tahap:

1. Tahap define (pendefinisian)

Fakta dan sejumlah persyaratan untuk mempelajari Aqidah Akhlak di MAS Ulumul Qur'an tercantum dalam tahap definisi ini, yang dijabarkan menjadi beberapa bagian. Berikut ini adalah uraian yang lebih lengkap tentang langkah-langkah tahap definisi:

a. Analisis awal

Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk tahap analisis awal penelitian ini, peneliti melakukan observasi di sekolah. Sekolah berikut digunakan dalam penelitian ini. MAS ulumul qur’an langsa pelaksanaan observasi serta wawancara dengan guru mata pelajaran aqidah akhlak. Hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti ketika PPL pada bulan oktober 2023 di MAS ulumul qur’an langsa kelas XI, peneliti menemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran Aqidah Akhlak diantaranya adalah

penyajian materi Aqidah Akhlak secara konvensional dan monoton, dan media pembelajaran yang digunakan hanya lah berupa buku cetak, lks, spidol dan papan tulis.dan metode yang diterapkan dalam pembelajaran adalah metode ceramah,mencatat serta hafalan. Dan tidak ada pemakaian media lainnya saat proses pembelajaran, agar siswa merasa kurang berminat dalam belajar,serta masih ada Peserta didik yang tidur di jam pembelajaran berlangsung.

Guru mata pelajaran aqidah akhlak diwawancarai oleh peneliti selain melakukan observasi langsung. Lampiran berisi hasil wawancara secara lengkap.

Berikut ini adalah beberapa temuan hasil wawancara dengan guru mata kuliah aqidah akhlak:

1) Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang digunakan di MAS Ulumul Qur'an kelas XI.
2) Hanya buku cetak dan LKS yang dimanfaatkan sebagai sumber belajar..
3) Ceramah, diskusi kelompok, dan pekerjaan rumah merupakan cara pengajaran aqidah akhlak.
4) Papan tulis dan spidol merupakan alat bantu pembelajaran yang digunakan.
5) Proses pembelajaran aqidah akhlak lebih menekankan pada pendidikan yang berpusat pada guru, yang berarti bahwa pendidik lebih banyak menggunakan teknik ceramah dan diskusi di kelas serta memberikan soal-soal pekerjaan rumah.

6) Sesuai dengan informasi yang disajikan dalam buku cetak dan LKS, guru menyampaikan materi secara metodis dan berurutan.

b. Analisi peserta didik

Analisis peserta didik bertujuan untuk lebih memahami karakteristik siswa dalam rangka menciptakan materi pendidikan yang menarik. Siswa kelas XI diobservasi dan diwawancarai untuk mendapatkan data pada tahap ini. Hasil dari observasi peniliti menemukan bahwa pada saat berlangsung nya pembelajaran sebagian dari peserta didik tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran serta sedikit nya fokus peserta didik dalam mendengarkan materi yang di sampaikan oleh guru.

Mereka cenderung bermain dengan teman nya, tidur dikelas serta keluar kelas dengan alasan izin ke kamar mandi. Adapun hasil dari wawancara dengan peserta didik dengan rician terdapat pada lampiran 2. Peseta didik mengungkapkan bahwa metode belajar yang disukai oleh mereka adalah melalui diskusi dengan unsur permainan (belajar sambil bermain). Dengan demikian media interaktif berbasis canva merupakan media yang cocok untuk diterapkan pada kelas XI, karena media ini memenuhi kriteria yang mereka inginkan.

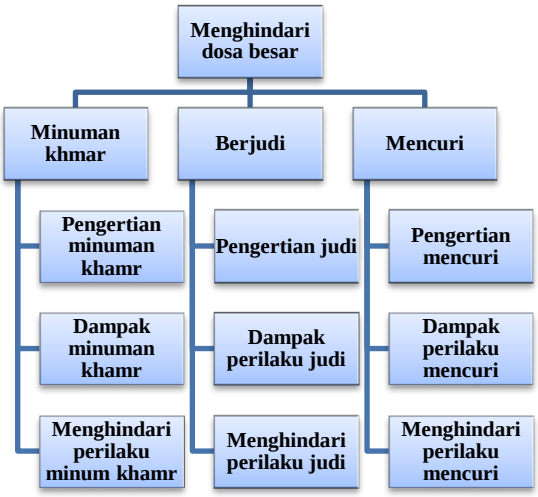
c. Analisi Tugas

Untuk mengetahui jenis soal yang biasanya digunakan dalam penilaian pembelajaran, pada tahap ini guru mata pelajaran aqidah akhlak kelas XI diberikan soal. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran aqidah akhlak, guru mata pelajaran aqidah akhlak kelas XI mendapatkan soal

yang sesuai dengan materi yang telah diberikan, soal pilihan ganda dan esai merupakan bentuk soal yang paling sering digunakan dalam penilaian pembelajaran. Selain itu, ada juga latihan menghafal hadist atau surah yang berkaitan dengan materi pelajaran.

d. Analisis Konsep

Tema atau substansi dipilih pada langkah ini. Ide-ide yang dipilih adalah pada materi pokok menghindari dosa besar dengan sub bab larangan meminum khamr,berjudi,serta mencuri. Dan terdapat beberapa soal untuk bahan evaluasi untuk melihat hasil belajar siswa. Peta konsep pada materi menghindari dosa besar disajikan pada gambar 4.1



Gambar 4.1 Peta konsep materi menghindari dosa besar

e. Perumusan tujuan pembelajaran

Pembuatan materi pembelajaran interaktif tentang topik aqidah dan akhlak menggunakan Canva didasarkan pada analisis tugas dan ide guna memenuhi capaian pembelajaran yang diinginkan. Adapaun perumusan tujuan

pembelajaran ini harus sesuai dengan cp dan tp pada modul ajar yang tertera dilampiran.

2. Design (perancangan)

Pada tahap ini, media yang digunakan beserta konten dirancang untuk menghindari kesalahan fatal. Untuk mendapatkan media interaktif berbasis Canva yang dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi sebelum diverifikasi oleh para profesional, peneliti pada tahap ini berkonsultasi dengan dosen pembimbing. Berikut ini adalah hal-hal yang termasuk dalam tahap perencanaan desain:

a. Penetapan konsep media interaktif berbasis canva

Berdasarkan hasil pada proses *define*, ditetapkan *software* yang di gunakan untuk membuat media pembelajaran adalah dengan menggunakan *canva*. Dasar dari pemilihan aplikasi tersebut di mana aplikasi tersebut dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, terdapat banyak fitur yang dapat menarik minat belajar peserta didik. yang dimana terdapat materi yang akan dimasukkan kedalam canva melalui konsep yang telah ditetapkan, Dan hasil akhir dari media ini berupa PPT interaktif.

b. Perancangan awal

Perlu untuk membuat rancangan atau kerangka untuk memulai dengan konstruksi struktur kerangka. Pada tahap ini desain memuat alur media pembelajaran aqidah akhlak dari tahap pembukaan hingga quiz yang akan dijawab oleh peserta didik. pembelajaran dalam bentuk media presentasi berbasis canva. Dan proses desain meliputi (teks, gambar,music,animasi, link

youtube), dan mengolahnya menjadi sebuah media presentasi, Perancangan yang perlu dilakukan dalam pengembangan media presentasi berbasis canva untuk Peserta didik kelas XI pada mata pelajaran aqidah akhlak di tingkat MAS sebagai berikut ini :

a) Tampilan Awal

Slide pertama digunakan sebagai perkenalan judul besar materi aqidah akhlak dan dibantu dengan animasi atau gambar minuman keras yang dilingkari tanda merah yang menunjukkan tanda larangan serta di tambah *icon* interaktif *start*. Tombol *start* yang berfungsi untuk masuk kehalaman selanjutnya. Slide kedua digunakan untuk memperkenalkan sub judul materi yang akan dipelajari serta di tambah *icon* mulai untuk masuk ke menu utama.



Gambar 4.2 Tampilan awal PPT Interaktif

b) Tampilan Menu

pada tampilan menu ini terdapat pilihan-pilihan materi yang akan diberikan kepada peserta didik,quiz dan quotes. Serta terdapat *icon open* untuk menampilkan penjelasan isi dari judul yang dipilih,serta terdapat *icon next* untuk ke tampilan slide pilahan menu berikutnya serta *icon* untuk kembali keslide sebelumnya.



Gambar 4.3 tampilan halaman menu

c) Halaman isi materi

Terdapat tombol home,next dan back serta link youtube pada slide ayat larangan minuman khamr. Materi yang disajikan dalam bentuk teks juga animasi/gambar sesuai konten materi yang di jelaskan.



Gambar 4.4 materi tentang minuman khamr







Gambar 4.5 materi berjudi







Gambar 4.6 materi mencuri

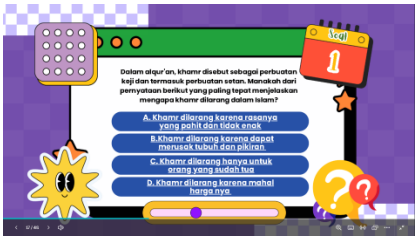
d). halaman quiz

Berisi latihan soal dalam bentuk pilihan ganda yang akan dijawab oleh peserta didik untuk evaluasi pembelajaran. Jawaban yang benar akan tertera pada saat peserta didik memilih jawaban.





Gambar 4.7 tampilan awal quiz dan jumlah quiz







Gambar 4.8 tampilan isi quiz

e). halaman quotes/motivasi

slide terakhir berisi quotes sebagai motivasi siswa dalam belajar.



Gambar 4.9 tampilan quotes

3. Pengembangan(develop)

Terdiri dari dua tahap pada tahap ini: pengujian pengembangan dan evaluasi ahli yang diikuti oleh revisi. Materi pembelajaran interaktif harus lulus uji validitas sebelum digunakan dalam proses pendidikan agar dapat menerima peringkat valid atau sangat valid dari validator. Berikut ini adalah tugas yang diselesaikan selama tahap pengembangan:

a. Validasi media pembelajaran interaktif

Tahap pertama adalah penilaian ahli media interaktif yang dihasilkan oleh validator dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTIK) IAIN Langsa yang merupakan ahli media, materi, dan bahasa. Berikut ini adalah hasil penilaian validator ahli terhadap bahasa, media, dan materi:

1) Validasi ahli materi

Salah satu dosen di Institut Agama Islam Negeri Langsa melakukan validasi perangkat pembelajaran interaktif berbasis Canva. Untuk mendapatkan penilian yang baik dilakukan 2 kali penilain oleh validator ahli materi. Berikut ini adalah tabel hasil validasi materi yang sebelum direvisi dan sesudah revisi:

Tabel 4.1
Hasil validasi ahli materi sebelum revisi

No	Aspek penilaian	indikator	skor
1	Kelayakan isi	Materi yang sesuai dengan CP dan TP	2
		Materi yang disajikan mudah dipahami dan sesuai dengan modul ajar.	2
		Dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa	2
		Materi yang sesuai dengan CP dan TP	2
		Kejelasan penulisan dan struktur kalimat sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	2
2	Kebahasaan	Penggunaan pola kalimat dan bahasa percakapan yang lugas	2
		Pertanyaan penilaian sesuai dengan konten.	3
		Kesesuaian media dengan isi setiap kegiatan pembelajaran	3
3	Penyajian	Langkah-langkah PowerPoint interaktif mudah diikuti.	1
		Mendorong proses belajar mengajar	1
		Meningkatkan keterlibatan siswa dengan kemudahan penggunaan PowerPoint interaktif.	1
4	Kemanfaatan	Bahan yang mematuhi pedoman CP dan TP	2
		Konten yang ditawarkan jelas dan konsisten dengan rencana pelajaran.	1
		Dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa	2

Jumlah skor	26
Maksimal skor	65

$$P = \frac{f}{N} \; x \; 100\%$$

$$P = \frac{26}{65} \; x \; 100\%$$

$$P = \frac{2300}{65} = 35{,}3\%$$

Dari penilaian diatas didapat hasil 3,35 % yang tidak valid sehingga harus dilakukan revisi. Berikut saran serta hasil revisi yang dilakukan oleh peneliti:

Tabel 4.2
Saran hasil revisi materi

No	Saran	Hasil revisi
1	 Soal nomor 1 jawabannya langsung terbaca	Soal nomor 1 diganti menjadi Dalam alqur'an,khamr disebut sebagai perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Manakah dari pernyataan berikut yang paling tepat menjelaskan mengapa khamr dilarang dalam islam ?
2	Jawaban no 1-4 diacak. Terlihat jawaban yang benar point A	Soal nomor 3 diganti agar jawaban tidak mudah di tebak oleh peserta didik. soal nomor 3 menjadi "Seorang teman mengajak anda dalam permainan kartu dengan taruhan kecil untuk membuat permainan lebih menantang. Anda tahu bahwa judi dilarang dalam islam. Bagaimana anda seharusnya merespon situasi ini, dan apa yang akan anda lakukan ? "

Tabel 4.3
Hasil validasi materi setelah revisi

No	Aspek penilaian	indikator	skor
1	Kelayakan isi	Materi yang sesuai dengan CP dan TP	5
		Materi yang disajikan mudah dipahami dan sesuai dengan modul ajar.	5
		Dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa	4
		Materi yang sesuai dengan CP dan TP	5
		Kejelasan penulisan dan struktur kalimat sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	5
2	Kebahasaan	Penggunaan pola kalimat dan bahasa percakapan yang lugas	5
		Pertanyaan penilaian sesuai dengan konten.	4
		Kesesuaian media dengan isi setiap kegiatan pembelajaran	5
3	Penyajian	Langkah-langkah PowerPoint interaktif mudah diikuti.	5
		Mendorong proses belajar mengajar	5
		Meningkatkan keterlibatan siswa dengan kemudahan penggunaan PowerPoint interaktif.	5
4	Kemanfaatan	Bahan yang mematuhi pedoman CP dan TP	5
		Konten yang ditawarkan jelas dan konsisten dengan rencana pelajaran.	5
		Dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa	5
Jumlah skor			63
Maksimal skor			65

$$P = \frac{f}{N} \; x \; 100\%$$

$$P = \frac{63}{65} \; x \; 100\%$$

$$P = \frac{6300}{65} = 96{,}9\%$$

Berdasarkan hasil kuesioner validasi materi di atas, persentase validasi adalah 96,9%, masuk dalam kategori "sangat valid" dan memenuhi persyaratan interpretasi 81%–100%.

2) Validasi ahli media

Validasi media untuk media interaktif berbasis canva dilakukan oleh salah satu dosen Institut Agama Islam Negeri Langsa. Hasil dari validasi media yaitu terdapat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4
Validasi ahli media

No	Aspek penilaian	Indikator	skor
1	Desain	Kesesuaian bentuk, dimensi, susunan, karakter, dan item	5
		kombinasi jenis huruf	5
		daya tarik desain	5
		pilihan warna	5
		kejelasan judul dan kemudahan kontak media	5
2	Kemanfaatan	pendidikan interaktif	4
		kemudahan penggunaan kegiatan pembelajaran	5
		menarik perhatian siswa	5
		konsistensi tata letak	5
3	Tata letak isi	ketepatan dan kesesuaian	5
		mudah dikendalikan	5
4	Kualitas media	sederhana dan mudah digunakan	4
		dapat digunakan kembali untuk membuat materi pendidikan tambahan	4
		sesuai dengan tujuan dan keinginan mereka	5
		Kesesuaian bentuk, dimensi, susunan, karakter, dan item	5
Jumlah skor			72
Skor maksimal			75

$$P = \frac{f}{N} \; x \; 100\%$$

$$P = \frac{72}{75} \; x \; 100\%$$

$$P = \frac{7200}{75} = 96\%$$

Kuesioner validasi media yang disebutkan di atas menghasilkan persentase validasi sebesar 96%, memenuhi persyaratan interpretasi 81% hingga 100% dengan kategori "sangat valid". Namun, validator ahli media telah membuat sejumlah rekomendasi untuk revisi terkait kualitas ini, yaitu meningkatkan sejumlah kemungkinan media. Rekomendasi tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5
Saran dan hasil revisi media

No	Saran	Hasil revisi
1	  Terlalu penuh dengan tulisan kalok bisa disederhanakan.	 Penjelasan nya sudah lebih disederhanakan agar tidak terlalu banyak slide.

3) Validasi ahli bahasa

Validasi bahasa untuk media interaktif berbasis canva dilakukan oleh salah satu dosen Institut Agama Islam Negeri Langsa. Berikut ini

adalah tabel hasil validasi bahasa yang sebelum direvisi dan sesudah revisi:

Tabel 4.6
Validasi ahli bahasa sebelum revisi

Aspe penilaian	Kriteria Penilaian	Skor
Aspek Isi	Kesesuaian kaidah bahasa	3
	Kesesuaian dengan pemahaman peserta didik	4
	Penggunaan kata	4
Aspek Penyajian	Komunikatif atau antusias	4
	Kebermanfaatan penyajian bahasa	4
Jumlah Skor		**19**
Skor Maksimal		**25**

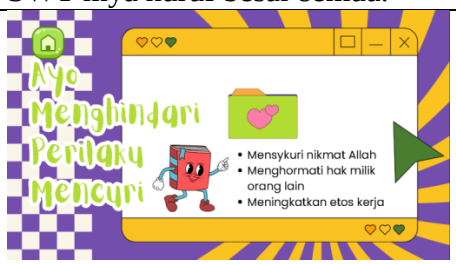
$$P = \frac{f}{N} \; x \; 100\%$$

$$P = \frac{19}{25} \; x \; 100\%$$

$$P = \frac{1900}{25} = 76\%$$

Dari penilaian diatas didapat hasil 76 % yang valid sehingga harus dilakukan revisi. Namun, validator ahli bahasa telah membuat sejumlah rekomendasi revisi yang berkaitan dengan kualitas ini, yaitu meningkatkan sejumlah alternatif media. Validator ahli bahasa telah membuat rekomendasi sebagai berikut:

Tabel 4.7
Saran dan hasil revisi bahasa

No	Saran	Hasil revisi
1	 Kata silahkan diganti menjadi silakan. Kata yang huruf Y besar diganti menjadi y kecil.	 Kata silahkan telah diganti menjadi kata silakan. Serta huruf Y telah diganti menjadi huruf y
2	 Pada bagian bergandeng tangan untuk bersama sama itu di kata untuk bersama sama nya di hapus. Di kalimat Allah swt bagian kata SWT mya huruf besar semua.	 kata bersama – sama telah di hapus. Kata swt telah diganti menjadi huruf besar menjadi SWT
3	 Di kata mensyukuri kurang huruf “U”	 Telah ditambahkan huruf “u” pada kata mensyukuri
4	 Tambahkan tanda seru (!) diakhir kata “dirimu!”.	 Telah ditambahkan tanda seru(!) diakhir kata “dirimu”.

Tabel 4.8
Validasi ahli bahasa sesudah revisi

Aspe penilaian	Kriteria Penilaian	Skor
Aspek Isi	Kesesuaian kaidah bahasa	4
	Kesesuaian dengan pemahaman peserta didik	5
	Penggunaan kata	5
Aspek Penyajian	Komunikatif atau antusias	5
	Kebermanfaatan penyajian bahasa	5
Jumlah Skor		**24**
Skor Maksimal		**25**

Berdasarkan hasil kuesioner validasi bahasa yang disebutkan di atas, persentase validasinya adalah 96%, masuk dalam kategori "sangat valid" dan memenuhi kriteria interpretasi 81% hingga 100%. Dari hasil ketiga penilaian para validator diatas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar interaktif berbasis Canva yang berisi materi aqidah dan akhlak serta cara menghindari dosa besar bagi siswa kelas XI 2 adalah “sangat valid” dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pendidikan.

b. Uji coba kelompok kecil/terbatas

Pada tahap uji coba kelompok kecil ini peneliti melakukan nya pada peserta didik kelas XI di MAS ulumul qur’an langsa dengan jumlah siswa 20 peserta. Peneliti melakukan penelitian ini diawasi langsung oleh guru mata pelajaran aqidah akhlak. Sebelum peneliti memberikan media interaktif kelas XI dua sudah terlebih dahulu belajar dengan guru mata pelajaran aqidah akhlah pada materi menghindari dosa besar dengan secara convensional.

Tedapat tiga tahap peneliti berikan kepada peserta didik yaitu, Pertama peneliti memberikan soal pre-test kepada peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman mereka sebelum menggunakan media interaktif berbasis canva pada mata pelajaran aqidah akhlak yang sudah peneliti kembangkan dan mendapatkan hasil pre test dengan nilai rata-rata 81,5. Kedua peneliti mulai memberikan media pembelajaran interaktif berbasis canva kepada peserta didik, dan yang terakhir peneliti memberikan soal post-test setelah selesai menggunakan media pembelajaran interatif berbasis canva diberikan dan mendapatkan hasil post-test dengan nilai rata-rata 98,5.

Hasil dari pre-test dan post-test peserta didik pada tabel berikut:

Tabel 4.9
Hasil uji N-Gain nilai peserta didik

NO	NAMA	POST TEST	PRE TEST	N-GAIN
1	AK	100	90	1
2	AAK	90	70	0.6
3	AA	90	80	0.5
4	ADS	100	90	1
5	EW	100	90	1
6	HA	100	70	1
7	IM	100	90	1
8	KW	100	70	1
9	NAA	100	80	1
10	NY	100	80	1
11	NB	100	80	1
12	PZ	100	80	1
13	SMA	100	90	1
14	SR	100	90	1
15	SF	100	90	1
16	SA	90	70	0.6
17	SN	100	80	1
18	SWN	100	70	1
19	SNR	100	90	1
20	ZA	100	80	1

JUMLAH	1.970	1.630	18,7
RATA-RATA	98,5	81,5	0,93

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa peserta didik mengalami peningkatan nilai. Adapun nilai peserta didik yang dihitung melalui bantuan N-Gain adalah 0,93 maka peningkatan ketika belajar melalui media pendidikan ini termasuk kedalam kriteria “tinggi”. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada mata pelajaran aqidah akhlak dengan materi menghindari dosa besar pada peserta didik kelas XI dua dinyatakan layak digunakan untuk media belajar pada kegiatan pembelajaran.

4. Penyebaran(dissiminate)

Tahap pengembangan terakhir adalah proses distribusi. Tahap ini bertujuan untuk menyebarluaskan materi hasil penelitian yang telah dikembangkan. Setelah dilakukan evaluasi oleh ahli materi, media, dan bahasa, produk media interaktif berbasis Canva dinyatakan layak untuk digunakan tanpa modifikasi. Selanjutnya, media interaktif berbasis Canva didistribusikan pada materi aqidah akhlak kelas XI di MAS Ulumul Qur'an Langsa.

Evaluasi angket respon guru dan siswa terhadap produk yang dikembangkan peneliti menghasilkan nilai kepraktisan sebagai hasil dari proses distribusi ini. Informasi yang dikumpulkan dari jawaban guru mata pelajaran aqidah akhlak MAS Ulumul Qur'an Langsa adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10
Hasil angket respon guru

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Konten dalam materi pendidikan interaktif mudah dipahami.	4
2	Informasi disajikan dalam bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.	5
3	Bahasa yang komunikatif.	5
4	Aksesibilitas ujian berdasarkan konten yang dipelajari	5
5	Penggunaan sumber belajar interaktif memudahkan penyampaian konten oleh guru.	5
6	Siswa dapat menyerap informasi dengan lebih mudah saat sumber belajar interaktif digunakan.	5
7	Penggunaan materi pendidikan interaktif dapat meningkatkan pemahaman.	4
8	memiliki kapasitas untuk beralih dari metode pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa.	4
9	Motivasi siswa untuk belajar dapat ditingkatkan dengan menggunakan sumber belajar interaktif.	4
10	Anak-anak dapat memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemandirian mereka melalui penggunaan media interaktif.	4
11	Dengan bantuan situs web Canva, materi pembelajaran interaktif mudah digunakan di Android atau laptop.	4
12	Berbeda dari sumber belajar yang biasanya digunakan	4
13	Penggunaan sumber belajar pendidikan ini menarik.	4
Jumulah Skor		57
Skor Maksimal		65

$$P = \frac{f}{N} \; x \; 100\%$$

$$P = \frac{57}{65} \; x \; 100\%$$

$$P = \frac{5700}{65} = 87{,}69\%$$

Guru mata pelajaran aqidah akhlak MAS Ulumul Qur'an Langsa yang digunakan sebagai media pembelajaran memberikan respon dalam kategori "sangat praktis" dengan nilai persentase sebesar 87,69%, sesuai dengan Tabel 4.10 di atas. Setelah mahasiswa menyelesaikan angket respon dan terlibat dalam pembelajaran melalui media interaktif berbasis Canva, dilakukan analisis respon peserat didik. Berikut ini adalah gambaran persentase respon peserta didik terhadap media interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran aqidah akhlak:

Tabel 4.11
Hasil angket respon peserta didik

No	Nama	Komponen nilai item										Total skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	AK	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
2	AAK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	AA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	ADS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	EW	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	HA	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
7	IM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8	KW	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9	NAA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	NY	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
11	NB	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12	PZ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13	SMA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	SR	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8
15	SF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
16	SA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17	SN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10

18	SWN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	SNR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20	ZA	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8
Jumlah skor												193
Skor maksimal												200

P = $\frac{f}{N}$ x 100%

P = $\frac{193}{200}$ x 100%

P = $\frac{19300}{200}$ = 96,5%

Dengan nilai persentase sebesar 96,5%, Tabel 4.11 di atas menunjukkan bahwa reaksi siswa terhadap media interaktif berbasis Canva yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran pada mata pelajaran aqidah dan akhlak termasuk dalam kategori "sangat praktis". Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa bahan ajar interaktif berbasis Canva yang mengajarkan materi aqidah dan akhlak serta materi tentang menjauhi dosa besar kepada siswa kelas XI 2 adalah "sangat praktis" dan dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dalam kegiatan pendidikan.

B. PEMBAHASAN

Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model 4D untuk menerapkan jenis penelitian penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan suatu produk, khususnya media interaktif tentang aqidah akhlak di MAS Ulumul Qur'an Langsa berbasis Canva. Desain penelitian ini didasarkan pada paradigma pengembangan 4-D

(Four-D). Sumber belajar dibuat dengan menggunakan model 4D yang diciptakan pada tahun 1974 oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Empat fase utama model 4D adalah Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran), sesuai dengan namanya.[37]

Tahap pertama dalam pembuatan media interaktif mata kuliah Aqidah Akhlak menggunakan Canva adalah penentuan landasan dan perangkat media yang akan dibangun, yaitu Define. Untuk menentukan permasalahan utama dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di kelas, langkah pertama dalam tahap ini adalah melakukan analisis awal. Untuk mengetahui kendala dalam pembelajaran Aqidah Akhlak, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru mata kuliah. Untuk mendukung pengembangan media, dilakukan analisis terhadap siswa untuk mengetahui karakteristiknya. Alat penilaian yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa adalah analisis tugas. Evaluasi konsep media yang dimaksudkan peneliti, dilanjutkan dengan pengembangan tujuan pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa..

Tahap kedua design, pada tahap desain langkah awal yang dilakukan adalah penetapan konsep media dengan melakukan perancangan awal yang terdiri dari tampilan awal media,tampilan menu,halaman isi materi,halaman quiz dan terakhir halaman quotes. Tahap ketiga develop dimana rancangan media pembelajaran interaktif sebelumnya dikembangan dan produk yang telah dikembangan di nilai dan divalidasi oleh para validator ahli dibidang

[37] Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*.....,h. 35.

materi, media dan bahasa. Tujuan dari validasi ini untuk memastikan bahwa pengemnangan telah dilakukan dengan baik dan menghasilkan produk yang layak digunakan .

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen dari IAIN Langsa pada tanggal 12 agustus 2024 dengan memperoleh hasil 35,3 % sehingga perlu dilakukan nya revisian sesuai masukakan dari validator yaitu: perhatikan penulisan dan huruf yang tertinggal, jawaban quiz lebih mudah dibaca dan lain-lain. Setelah peneliti melakukan perbaikan lalu peneliti melakukan penilain kembali pada tanggal 2 september 2024 dengan memperoleh hasil 96,6% dengan kategori sangat valid. Validasi ahli media oleh dosen, dari IAIN Langsa pada tanggal 10 agustus 2024 dengan memperoleh hasil 96 % dengan kategori sangat valid namun terdapat beberapa masukkan dari validator media yaitu: beberapa terlalu penuh dengan tulisan dan harus disederhanakan atau menjadi 2 slide.

Validasi ahli bahasa dilakukan oleh dosen dari IAIN Langsa pada tanggal 11 agustus 2024 dengan memperoleh hasil 76% terdapat beberapa saran dan masukkan dari validator yaitu: beberapa kata tidak sesuai dengan KBBI dan perhatikan EYD penulisan. Penilain kedua setalah dilakukan perbaikan itu ditanggaln 3 september 2024 dengan memperoleh hasil 96% kategori sangat valid. setelah produk dinyatakan valid maka dilakukan nya uji coba terbatas kepada kelompok kecil.

uji coba kelompok kecil ini peneliti melakukan nya pada peserta didik kelas XI 2 di MAS ulumul qur’an langsa dengan jumlah siswa 20 peserta. Peneliti melakukan penelitian ini diawasi langsung oleh guru mata pelajaran

aqidah akhlak. Sebelum peneliti memberikan media interaktif kelas XI dua sudah terlebih dahulu belajar dengan guru mata pelajaran aqidah akhlah pada materi menghindari dosa besar dengan secara convensional. Pada tahap uji coba kelompok kecil peneliti melakukan tiga tahapan yaitu pertama memberikan soal pre-test kepada peseerta didik untuk melihat mengukur pemahaman mereka sebelum diberikan media pembelajaran interaktif, kedua peneliti melakukan pembelajaran dengan media interaktif berbasis canva kepada peserta didik dan dilihat oleh guru mata pelajaran aqidah akhlak selama proses pembelajaran berlangsung, dan terakhir tahap ketiga peneliti memberikan soal post-test untuk melihat hasil pemahamn peserta didik setelah menggunakan media. Hasil produk diuji cobakan kedalam kelompok kecil dengan melakukan penilaian pre-test dengan hasil rata-rata 81,5 hasil nilai post-test dengan hasil rata-rata 98,5 dan dihitung melalui bantuan N-Gain untuk melihat perbandingan daya beda dengan hasil 0,93 maka peningkatan dan kelayakan media pembelajaran ini termasuk kedalam kriteria “tinggi”.

Tahap terakhir dissiminate,tahap ini adalah tahap penyebaran produk yang telah divalidasi oleh para validator,pada saat penyebaran dilakukan kepada guru dan peserta didik disebarkan angket untuk dinilai ke praktisan dari media yang dikembangkan. Hasil dari penilain guru mata pelajaran ustadzah nailul ulya S.Pd memperolah presentase 87,69% dengan kategori “sangat praktis” dan dari penilain peserta didik kelas XI 2 MAS ulumul qur’an langsa presentase 96,5% dengan kategori sangat praktis.

Saat penyebaran, terdapat beberapa masukan dari peserta didik mengenai media yang diberikan. Salah satu respon yang mereka sampaikan adalah bahwa media tersebut sangat menarik dan menyenangkan untuk digunakan. Namun, mereka juga mengemukakan sedikit kendala terkait penulisan, yakni menyarankan agar ukuran font diperbesar untuk meningkatkan keterbacaan. Di sisi lain, guru mata pelajaran Aqidah Akhlak memberikan komentar positif bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti sudah sangat menarik. Animasi yang beragam dan sesuai dengan materi, ditambah dengan latar musik, membuat pengalaman belajar menjadi lebih hidup.

Pada Penelitian pengembangan ini sumber belajar yang digunakan pada mata pelajaran aqidah akhlak yaitu media interaktif berbasis canva dengan materi menghindari dosa besar pada sub bab minuman khamr,berjudi serta mencuri dengan sasaran pengguna adalah peserta didik kelas XI 2 MAS ulumul qur'an langsa. Tujuan pengembangan ini adalah untuk mengetahui validitas,kelayakan serta kepraktisan media interaktif berbasis canva materi menghindari dosa besar sub bab minuman khamr,berjudi,serta mencuri. Dan juga peneliti ingin melihat adakah peningkatan pada saat digunakan nya media pembelajaran interaktif tersebut.

Dengan demikian, sumber belajar interaktif mata kuliah aqidah akhlak berbasis Canva dapat dikatakan sangat realistis dan bermanfaat. Berdasarkan hasil penelitian Isra Minarti yang berjudul "Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Website Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Gaya Kepemimpinan Umar bin Abdullah Aziz di MTS No. 32

Lamasi", nilai validasi ahli media dan ahli materi masing-masing sebesar 91,6% dan 95,3% dengan rata-rata skor persentase sebesar 93,4% yang menunjukkan kategori sangat valid. Pada ranah sangat praktis, siswa kelas VII B MTS No. 32 Lamasi memperoleh nilai rata-rata sebesar 82% dan uji praktikalitas dosen mata kuliah juga memperoleh hasil yang sama. Angket motivasi belajar memiliki persentase kategori rendah sebesar 49,8% sebelum penggunaan media pembelajaran interaktif, dan persentase kategori tinggi sebesar 84,6% setelah penggunaan media pembelajaran interaktif.[38]

Sumber belajar interaktif sangat layak digunakan dan telah memenuhi standar mutu yang disyaratkan, sesuai dengan penelitian "Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva pada Materi Tata Krama Terhadap Sesama Manusia di Kelas IX MTsN Kota Palopo" oleh Shuci Aulya Frikas dkk.[39]

[38] Minarti, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Website Canva Untuk Meningkatkan Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz Di Mts No.32 Lamasi."

[39] Aulya Frikas et al., "Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva Pada Materi Adab Kepada Sesama Manusia Di Kelas IX MTsN Kota Palopo."

BAB V

KESIMPULAN

A. KESIMPULAN

Berikut ini merupakan simpulan dari penelitian peneliti terhadap hasil pembuatan media interaktif berbasis Canva bidang aqidah dan akhlak di MAS Ulumul Qur'an Langsa dengan menggunakan model 4D:

1. Hasil penelitian ini menghasilkan produk berupa media interaktif berbasis canva pada mata pelajran aqidah akhlak dengan penilaiain ahli materi dengan hasil 96,9% dengan kategori sangat layak, nilai ahli media dengan hasil 96% dengan kategori sangat layak, nilai ahli bahasa dengan hasil 96% dengan kategori sangat layak.
2. Hasil uji coba pada kelompok kecil mendaptak peniliain pre test 81,5 dan nilai post test 98,5 dari kedua penilai tersebut kemudian dihitung melalui bantuan N-Gain adalah 0,93 maka peningkatan dan kelayakan media pembelajaran ini termasuk kedalam kriteria "tinggi".
3. hasil dari penilain guru mata pelajaran memperolah presentase 87,69% dengan kategori "sangat praktis" dan dari penilain peserta didik kelas XI 2 MAS ulumul qur'an langsa presentase 96,5% dengan kategori sangat praktis.

B. SARAN

1. Saran untuk pendidik, Guru selalu mencari cara baru untuk menjadi lebih profesional. Materi pengembangan yang akan digunakan di kelas adalah salah satunya. Bergantung pada sumber daya pengajaran dan

karakteristik siswa, untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien, diperlukan pendekatan, metode, teknik, model pembelajaran, atau bahasa yang tepat. Hal ini dilakukan agar anak-anak dapat belajar dengan menyenangkan.

2. Ide untuk Penelitian Tambahan. Keterampilan lain harus dikembangkan oleh peneliti yang akan melakukan lebih banyak penelitian tentang pembuatan materi pembelajaran interaktif berbasis Canva. Untuk membuat materi pembelajaran interaktif untuk pengajaran aqidah akhlak di setiap sekolah, sulit bagi guru aqidah akhlak untuk menyelidiki keterampilan mereka sendiri atau melakukan penelitian.
3. Untuk mendukung guru dalam pengajaran mereka dan meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar, proyek ini menciptakan materi pembelajaran interaktif yang realistis dan bermanfaat. Oleh karena itu, disarankan agar instruktur aqidah akhlak lebih banyak memanfaatkan sumber daya pembelajaran interaktif ini.