

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBANTUAN *WEBSITE CANVA* UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MATERI GAYA
KEPEMIMPINAN UMAR BIN ABDUL AZIZ
DI MTS NO.32 LAMASI**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



Oleh
Isra Minarti
19 0201 0128

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBANTUAN *WEBSITE CANVA* UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MATERI GAYA
KEPEMIMPINAN UMAR BIN ABDUL AZIZ
DI MTS NO.32 LAMASI**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



Pembimbing :

- 1. Dr. Munir Yusuf, M.Pd.**
- 2. Abdul Rahim Karim, M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**

2023

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Isra Minarti
NIM : 19 0201 0128
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa :

1. Skripsi ini hasil karya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atau perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 01 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan



Isra Minarti





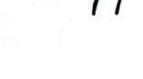
NIM. 19 0201 0128

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Website Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Materi Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz di MTs No. 32 Lamasi yang ditulis oleh Isra Minarti Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 19 0201 0128, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Jumat, 06 Oktober 2023 M bertepatan dengan 20 Rabiul Awal 1445 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 08 Oktober 2023

TIM PENGUJI

- | | | |
|--------------------------------------|---------------|---|
| 1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Alia Lestari, S.Si., M.Si | Penguji I | () |
| 3. Firmansyah, S.Pd., S.H., M.H. | Penguji II | () |
| 4. Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. | Pembimbing I | () |
| 5. Abdul Rahim Karim, S.Pd.I., M.Pd. | Pembimbing II | () |

Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP. 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam



Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 1991060 201903 1 007

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى
أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt., yang senantiasa menganugerahkan rahmat dan kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan website canva untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik materi gaya kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz di MTs No.32 Lamasi”. setelah melalui proses yang cukup panjang. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw. Kepada keluarga, sahabat, dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan Agama Islam pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan dari berbagai pihak, bimbingan serta motivasi walaupun penulisan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tidak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf M.Pd. selaku Wakil Rektor I, Dr. Masruddin, S.S., M.Hum. selaku Wakil Rektor II dan Dr. Mustaming S.Ag., M.H.I. selaku Wakil Rektor III IAIN Palopo.
2. Prof. Dr. Sukirman, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, beserta Bapak/Ibu Wakil Dekan I, II, dan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Andi Arif Pamessangai, S.Pd.i., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo dan Bapak Hasriadi S.Pd., M.Pd., selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam beserta Fitri Anggraeni, S.Pd selaku staf Program Studi yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.

4. Dr. Munir Yusuf, M.Pd. selaku pembimbing I dan Abdul Rahim Karim, M.Pd. selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan dalam rangka menyelesaikan skripsi.
5. Abdul Rahim Karim, M.Pd. selaku Dosen Penasehat Akademik.
6. Seluruh Dosen beserta Staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam menyusun skripsi ini.
7. Abu Bakar, S.Pd, M.Pd selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta pegawai yang telah banyak membantu mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
8. Siswanto, S.Pd. selaku Kepala Sekolah di MTs No.32 Lamasi dan Firman Hidayah, S.Pd selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, para guru, Staf, dan Peserta Didik yang telah banyak membantu dalam mengumpulkan data penelitian skripsi.
9. Terkhusus kedua orang tua tercinta ayahanda Alm. Samsidi dan ibunda Samiyem yang telah banyak berkorban, mendidik dan membesarkan penulis dengan penuh kasih sayang, serta semua saudara dan saudariku yang telah banyak memberikan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Semua teman seperjuangan yang selalu turut membantu dalam penyusunan skripsi terkhusus mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo angkatan 2019 (khususnya kelas PAI D), Sri Eka Prasetyan yang selama ini banyak memberikan masukan atau saran dalam menyusun skripsi ini.

Mudah-mudahan bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah swt. Aamiin.

Palopo, 01 Agustus 2023

Isra Minarti

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṣ	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥ	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ḍal	Ḍ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	Ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ḍẓa	Ḍẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak diawal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda(‘).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monotong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, Transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
أَ	<i>Fathah</i>	A	a
إِ	<i>Kasrah</i>	I	i
أُ	<i>Dammah</i>	U	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara Harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَي	<i>Fathah dan Wau</i>	ai	a dan i
أُو	<i>Fathah dan Wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ kaifa

حَوْلَ haula

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أَ... آ...	<i>fathah dan alif atau yā'</i>	ā	a dan garis di atas
إِ...	<i>kasrah dan yā'</i>	ī	i dan garis di atas
أُ...	<i>dammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh:

قَالَ qāla

رَمَى ramā

قِيلَ qīla

يُقُولُ yaqūlu

4. *Tā marbūtah*

Transliterasi untuk *tā'' marbūtah* ada dua, yaitu *tā'' marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t].sedangkan *tā'' marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā'' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā'' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfāl/raudahtul atfāl*

الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ : *al-madīnah al-fhadilah*

طَلْحَةَ : *talhah*

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

نَزَّلَ nazzala

الْبِرُّ al-birr

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma''rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa , al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang

mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الرَّجُلُ ar-rajulu

الْقَلَمُ al-qalamu

الشَّمْسُ asy-syamsu

الْجَلَالُ al-jalālu

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (") hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْخُذُ ta'khužu

شَيْءٌ syai'un

النَّوْءُ an-nau'u

إِنَّ inna

8. Penelitian Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Syarh al-Arba'in al-Nawāwī

Risālah fī Ri'āyah al-Maslaha

9. *Lafz al-Jalālah*

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللَّهِ دِينِ اللَّهِ

dīnullāh billāh

Adapun *tā''marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al jalālah*,

diteransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ
hum fī rahmatillāh

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang,tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn

الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ

Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan

dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

اللَّهُ عَزَّوَجَلَّ

Allaāhu gafūrun rahīm

لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا

Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an

B. Daftar singkatan

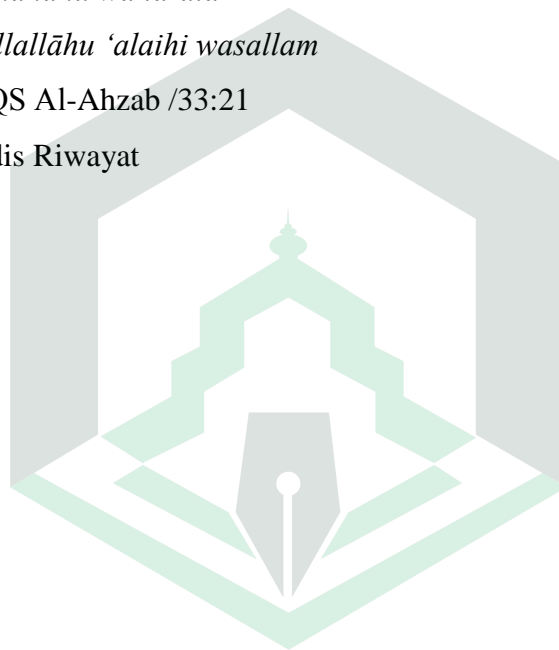
Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt. = *subhānahū wa ta`ālā*

saw. = *ṣhallallāhu `alaihi wasallam*

QS .../...: 4 = QS Al-Ahzab /33:21

HR = Hadis Riwayat



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PRAKATA	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN	vii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR AYAT	xv
DAFTAR HADIS	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
ABSTRAK	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Manfaat Pengembangan	6
E. Spesifikasi Produk yang diharapkan	6
F. Asumsi dan Keterangan Pengembangan	7
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan	8
B. Landasan Teori	12
C. Kerangka Berpikir	22
D. Hipotesis	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis Penelitian	25
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	26
C. Subjek dan Objek Penelitian	26
D. Prosedur Pengembangan	26
1. Tahap Penelitian Pendahuluan	26
2. Tahap Pengembangan Produk Awal	28
3. Tahap Validasi Ahli	28
4. Tahap Uji coba	28
5. Tahap produk akhir	29
E. Teknik Pengumpulan Data	29
F. Teknik Analisis Data	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Hasil Penelitian	37
B. Pembahasan Hasil Penelitian	56

BAB V PENUTUP	60
A. Kesimpulan	60
B. Implikasi	61
C. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN-LAMPIRAN	65



DAFTAR KUTIPAN AYAT

Kutipan Ayat 1 QS. Al-Mujaadilah/58:11	1
Kutipan Ayat 2 QS Al-Baqarah/1:111	17



DAFTAR HADIS

Hadis 1 Tentang menuntut ilmu	2
Hadis 2 Tentang kepemimpinan	18



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Penelitian Terdahulu yang Relevan	11
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Validasi Materi	30
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Media	31
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Praktikalitas Guru	32
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Peserta Didik	32
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Validasi Angket	33
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar	33
Tabel 3.7 Skala Likert	34
Tabel 3.8 Kategori Penilaian Kevalidan dan Suatu Produk	34
Tabel 3.9 Kategori Penilaian Kepraktisan Suatu Produk	35
Tabel 3.10 Kriteria Lembar Validasi Angket Motivasi Belajar	35
Tabel 3.11 Kriteria Motivasi Belajar Peserta Didik	36
Tabel 4.1 Tenaga Pendidik Di MTs No.32 Lamasi	37
Tabel 4.2 Rincian Jumlah Peserta Didik Di MTs N. 32 Lamasi	38
Tabel 4.3 Gedung-Gedung MTs No.32 Lamasi	38
Tabel 4.4 Waktu Pelaksanaan Penelitian Pengembangan	39
Tabel 4. 5 Nama-Nama Validator	47
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi	47
Tabel 4.7 Kesimpulan Dan Saran/Komentar Validator Ahli Materi	47
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Media	48
Tabel 4.9 Kesimpulan Dan Saran/Komentar Validator Ahli Media	48
Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Praktikalitas Oleh Guru	51
Tabel 4.11 Komentar/Saran Praktisi	52
Tabel 4.12 Hasil Responden Peserta Didik	52
Tabel 4.13 Hasil Validasi Angket Motivasi Belajar	54
Tabel 4.14 Analisis Data Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir	23
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE	25
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Utama	42
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Menu	43
Gambar 4.3 Tampilan SK dan KD	43
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran	44
Gambar 4.5 Ayat Al-Qur'an tentang konten materi Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz	44
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Materi biografi Umar Bin Abdul Aziz	44
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Materi Sikap Teladan Khalifah Umar Bin Abdul Aziz	45
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Materi Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz	45
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Awalan Quiz	45
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Petunjuk Quiz	46
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Isi Quiz	46
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Profil	46
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Menu Sebelum Revisi	50
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Menu Sesudah Revisi	50
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Evaluasi Sebelum Revisi	51
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Evaluasi Sesudah Revisi.....	51

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Format Tampilan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Website Canva
- Lampiran 2. Lembar Validasi
- Lampiran 3. Lembar Praktikalitas Guru
- Lampiran 4. Hasil Respon Peserta Didik
- Lampiran 5. Lembar Validasi Angket Motivasi Belajar
- Lampiran 6. Data Angket Motivasi Belajar Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif
- Lampiran 7. Data Angket Motivasi Belajar Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif
- Lampiran 8. Surat Keterangan Selesai Meneliti
- Lampiran 9. Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 10. Surat Permohonan Izin Meneliti
- Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 12. Riwayat Hidup Peneliti

ABSTRACT

Isra Minarti, 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Website Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Materi Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz Di MTs No.32 Lamasi”. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh: Dr. Munir Yusuf, S.Ag.,M.Pd. dan Abdul Rahim Karim, S.Pd.I., M.Pd.

Skripsi ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan website canva untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik materi gaya kepemimpinan umar bin abdul aziz di MTs No.32 Lamasi kelas VII B. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran interaktif berbantuan *website canva*, dan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik materi Gaya kepemimpinan umar bin abdul aziz.

Jenis penelitian ini adalah penelitian Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Lokasi penelitian di MTs No.32 Lamasi dan waktu pelaksanaan penelitian dilakukan selama 2 bulan. Subjek penelitian adalah ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran SKI, dan peserta didik kelas VII B. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi, angket praktikalitas, serta angket motivasi belajar peserta didik. Teknik analisis data yaitu analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Hasil validasi ahli materi yaitu 91,6% dan hasil validasi ahli media yaitu 95,3% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil praktikalitas guru yaitu 82% dan hasil respon peserta didik yaitu 82% dengan kategori sangat praktis. Hasil Angket motivasi belajar sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif yaitu 49,8% kategori rendah dan hasil angket sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif yaitu 84,6% kategori tinggi. Dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif valid dan praktis digunakan serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci : Website Canva, Media, Pembelajaran, Interaktif, Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz, Motivasi belajar.

ABSTRAK

Isra Minarti, 2023. "Development of interactive learning media assisted by the Canva website to increase students' learning motivation. Material on Umar Bin Abdul Aziz's Leadership Style at MTs No. 32 Lamasi." Thesis of the Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Palopo State Islamic Institute. Supervised by: Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. and Abdul Rahim Karim, S.Pd.I., M.Pd"

This thesis discusses the development of interactive learning media assisted by the Canva website to increase students' learning motivation on Umar bin Abdul Aziz's leadership style material at MTs No.32 Lamasi class VII B. This research aims to determine the validity and practicality of interactive learning media assisted by the Canva website, and to determine the increase in students' learning motivation material on Umar bin Abdul Aziz's leadership style.

This type of research is Research and Development (R&D) research with the ADDIE model. The research location was at MTs No.32 Lamasi and the time for conducting the research was 2 months. The research subjects were material experts, media experts, SKI subject teachers, and class VII B students. The data collection techniques used validation sheets, practicality questionnaires, and student learning motivation questionnaires. The data analysis technique is qualitative descriptive and quantitative descriptive data analysis.

The material expert validation results were 91.6% and the media expert validation results were 95.3% with a very valid category. Based on the results of teacher practicality, it is 82% and the results of student responses are 82% in the very practical category. The results of the learning motivation questionnaire before using interactive learning media were 49.8% in the low category and the results of the questionnaire after using interactive learning media were 84.6% in the high category. It can be concluded that interactive learning media is valid and practical to use and can increase students' learning motivation.

Keywords: Canva Website, Media, Learning, Interactive, Umar Bin Abdul Aziz Leadership Style, Learning Motivation.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu pengalaman belajar yang terencana dalam bentuk pendidikan formal, non formal, dan in formal, baik di dalam maupun di luar sekolah. Melalui pendidikan, manusia dapat berkembang sesuai keinginannya.¹ Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, demokratis, dan bertanggung jawab. Selain itu, pendidikan juga merupakan salah satu gerbang utama untuk mendapat ilmu pengetahuan. Hal ini pun telah dijelaskan Allah *Subhanahu wata'ala* dalam Al-Qur'an surah Al-Mujaadilah/58:11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ
وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ
وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Terjemahan:

“Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: “*Berlapang Lapanglah dalam majlis*”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “*Berdirilah kamu*”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.”²

Ayat diatas memberi tuntutan bagaimana menjalin hubungan harmonis dalam satu majelis. Allah berfirman: *Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepada kamu* oleh siapapun: “*Berlapang-lapanglah* yakni berupayalah dengan sungguh-sungguh walau dengan memaksakan diri untuk memberi tempat orang lain dalam majlis-majlis yakni satu tempat, baik tempat duduk maupun bukan untuk duduk, apabila diminta kepada kamu agar melakukan itu *maka*

¹Muliati, 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Model *Flipped Classroom* Berbantuan *Software Swish Max4*”. Institut Agama Islam Negeri Palopo.

²Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*, (Bandung:Diponegoro, 2019).

lapangkanlah tempat itu untuk orang lain itu dengan sukarela. jika kamu melakukan hal tersebut, *niscaya Allah akan melapangkan* segala sesuatu *buat kamu* dalam hidup ini. *Dan apabila dikatakan:* “Berdirilah kamu ke tempat yang lain, atau untuk duduk tempatmu buat orang yang lebih wajar, atau bangkitlah untuk melakukan sesuatu seperti untuk shalat dan berjihad, *maka berdiri dan bangkit-lah*, Allah akan *meninggikan orang-orang yang beriman diantara kamu* wahai yang memperkenalkan tuntutan ini *dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat* kemuliaan di dunia dan masa datang *Maha mengetahui*.³

Berdasarkan tafsir ayat di atas, Allah Swt menghimbau agar kita selalu giat menuntut ilmu, dan Allah berjanji akan menempatkan individu-individu yang beriman, cerdas, dan beramal shaleh pada derajat yang paling tinggi. Maka dari itu dibutuhkan suatu proses pembelajaran yang dapat mengantarkan kita mencapai tujuan tersebut.

Pendidikan merupakan faktor terpenting dalam menentukan kualitas dan kepribadian suatu negara. Karakter suatu bangsa dibangun melalui pendidikan yang bermutu, suatu bangsa yang menyongsong masa depan yang lebih baik. Karena pendidikan terus mengalami perkembangan seiring dengan tuntutan perkembangan dan kebutuhan manusia, maka sudah sewajarnya jika pendidikan menjadi pokok bahasan yang selalu penting untuk dikaji.⁴ Hal ini sesuai dengan hadis berikut:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya :

"Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim." (HR. Ibnu Majah).

³M. Quraish Shihab, 2002. “*Tafsir Al-Mishbah Pesan, Kesan dan keserasian Al-Quran*”. (Jakarta: Lentera Hati). hal. 77-78.

⁴Mochammad Revandi Nordiansyah., 2021. “*Pengembangan Modul Pembelajaran Pai Dan Budi Pekerti Menggunakan Media Flipbook Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas Viii Smp Muhammadiyah 06 Dau-Malang. Diss*”. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

Dalam kegiatan pembelajaran guru memegang peranan yang sangat penting dan menentukan. Guru merupakan “*generator*” yang akan mempengaruhi serta menggerakkan peserta didik, bahan pembelajaran, metode, media, dan sarana prasarana pendukung lainnya. Di tangan gurulah keberhasilan aktivitas pembelajaran.⁵ Proses pembelajaran terdiri dari berbagai komponen pendidikan, termasuk bahan ajar, isi, atau materi. Bahan ajar merupakan sumber belajar yang sangat penting, yang terdiri dari data, orang, dan berbagai bentuk yang digunakan oleh peserta didik untuk mencapai tujuan dan kompetensi pembelajaran.⁶

MTs Lamasi merupakan sekolah Menengah Pertama yang terletak di Jalan Masjid Raya No.3 Kel. Lamasi. Sekolah MTs No. 32 Lamasi mempunyai sumber daya jaringan dan website sekolah yang memadai. Kurikulum MTs sama dengan kurikulum Sekolah Menengah Pertama(SMP), hanya saja fokusnya pada pelajaran pendidikan agama Islam. Salah satu mata pelajaran yang ada di MTs Lamasi adalah SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) yang membahas asal usul (turun temurun), kejadian, dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau yang dikaitkan dengan Sejarah Islam. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk dipahami karena mengajarkan bagaimana sejarah Islam dimulai. Sejarah Kebudayaan Islam sangat baik dipelajari sejak dini agar dapat menambah wawasan peserta didik dan mampu menerapkan kebaikan yang dapat dipetik selama mempelajari pelajaran ini.

Peneliti memilih lokasi MTs No. 32 Lamasi yang merupakan sekolah Madrasah tingkat Pertama, karena sekolah tersebut semakin dikenal masyarakat dan menarik minat peserta didik untuk melanjutkan studi di sana, serta administrasi sekolah yang semakin tegas dan berkualitas. Proses kegiatan belajar mengajar (KBM) di sekolah tersebut mengedepankan kehadiran dan kedisiplinan peserta didik, sehingga peserta didik yang datang terlambat pada kegiatan belajar

⁵Yasin, 2022. “*Guru Profesional, Mutu Pendidikan Dan Tantangan Pembelajaran*”. Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan Pkm Bidang Ilmu Pendidikan)”.

⁶Nurul Wahyuni, Adripen, And Susi Herawati. (2020). “*Pengembangan Modul Interaktif Dengan Menggunakan Lectora Inspire 18 Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Man 2 Tanah Datar*”. At-Tarbiyah Al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam 1 : Hal.26.

mengajar akan dikenakan sanksi. Selain itu, letak sekolah yang memudahkan peneliti memperoleh informasi mengenai media yang digunakan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan melalui wawancara kepada guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTS No.32 Lamasi, Dalam proses belajar mengajar sekarang ini hanya menggunakan buku cetak atau mendengarkan penjelasan dari guru saja, dan metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah metode ceramah dan tanya jawab saja. kemudian mata pelajaran SKI ini merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang menekankan pada kemampuan untuk mengambil *ibrah* dari peristiwa bersejarah islam, namun peserta didik di MTS No.32 lamasi ini kesulitan dalam hal menghafal terutama menghafal tentang nama-nama tokoh, peristiwa yang terjadi dan tempat peristiwa yang terjadi.⁷

Hamzah B Uno 2016 mengatakan indikator motivasi belajar terdiri dari adanya keinginan untuk berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan belajar, adanya keinginan dan harapan untuk masa depan, adanya penghargaan belajar, adanya kegiatan pembelajaran yang menarik.⁸ Pada kenyataan lapangan proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Mts No.32 Lamasi di kelas VII B masih monoton kepada guru saja dan buku sebagai satu-satunya sumber untuk memperoleh ilmu pengetahuan sehingga peserta didik merasa bosan dalam proses pembelajaran berlangsung. Motivasi belajar peserta didik menurun akibat kebosanan selama proses pembelajaran ini. Pengetahuan peserta didik terhadap mata pelajaran SKI terbatas karena kurangnya semangat belajar atau dorongan dalam diri peserta didik untuk belajar yang kurang maksimal sehingga motivasi belajar peserta didik kurang. Selain itu kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan dan dikembangkan oleh guru terkesan kurang menarik, sehingga peserta didik ada yang mengantuk, mengobrol, tidak fokus. Maka penggunaan bahan ajar yang sesuai sangat penting agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Dengan ini peneliti akan membuat media pembelajaran interaktif

⁷Studi Pendahuluan Melalui Wawancara Kepada Fh, Guru Di Mts No.32 Lamasi, Pada Hari Jum'at, 17 Juni 2022

⁸Hamzah B.Uno, 2016. "Teori Motivasi Dan Pengukurannya". Pt. Bumi Aksara.

berbantuan *website canva* Sebagai media pembelajaran di kelas. Peneliti memilih *website canva* karna fitur dan templatnya yang lengkap serta cara pemakaiannya sangat mudah, adapun desain yang dibuat bisa tersimpan otomatis. Maka itu peneliti memilih *website canva*.

Melihat permasalahan-permasalahan yang ada, maka dibutuhkan suatu pemecahan masalah untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan dalam kelas. Penggunaan strategi, metode dan media dalam pembelajaran sangat penting untuk memberi arahan dan bimbingan bagi peserta didik ketika menyampaikan materi di kelas. Strategi adalah cara untuk menunjang pada proses pembelajaran dan kegiatan pembelajaran menjadi efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan media dipahami berupa alat untuk membuat peserta didik dapat memperoleh keterampilan dan pengetahuan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Website Canva* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Materi Gaya kepemimpinan umar bin abdul aziz Di Mts No.32 Lamasi**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat ditegaskan bahwa yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Apakah Media pembelajaran Interaktif berbantuan *website canva* pada materi Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz memenuhi kriteria valid?
2. Apakah Media pembelajaran Interaktif berbantuan *website canva* pada materi Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz memenuhi kriteria praktis ?
3. Apakah Motivasi belajar peserta didik meningkat setelah diterapkan media pembelajaran interaktif berbantuan *website canva* materi gaya kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang akan dicapai adalah :

1. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran interaktif berbantuan *website canva* pada materi Gaya kepemimpinan umar bin abdul aziz di Mts No.32 Lamasi
2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran interaktif berbantuan *website canva* pada materi Gaya kepemimpinan umar bin abdul aziz di Mts No.32 Lamasi
3. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik materi Gaya kepemimpinan umar bin abdul aziz yang telah menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *website canva*.

D. Manfaat pengembangan

Hasil dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *website canva* ini terdapat manfaat sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik, sebagai bahan pembelajaran yang mendukung peserta didik sehingga dapat menumbuhkan minat serta motivasi untuk mempelajari dan meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi Gaya kepemimpinan umar bin abdul aziz.
2. Bagi guru, dapat membantu guru menerapkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui media pembelajaran interaktif berbantuan *website canva*.
3. Bagi peneliti, sebagai bekal menjadi pendidik di masa mendatang menambah pengetahuan dan pengalaman.

E. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah bahan ajar berupa media pembelajaran interaktif berbantuan *website canva* materi Gaya kepemimpinan umar bin abdul aziz untuk meningkatkan motivasi belajar

peserta didik. Bahan ajar yang dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *website canva* pada materi Gaya kepemimpinan umar bin abdul aziz ini menghasilkan produk media pembelajaran sebagai bahan ajar.
2. Mata pelajaran yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *website canva* kelas VII B adalah materi Gaya kepemimpinan umar bin abdul aziz.
3. Media pembelajaran interaktif berbantuan *website canva* memuat unsur teks, gambar, dan soal latihan.

F. Asumsi Pengembangan

1. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *website canva* ini diharapkan peserta didik dapat memahami materi serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
2. Hasil pengembangan bahan ajar berupa media pembelajaran interaktif berbantuan *website canva* materi Gaya kepemimpinan umar bin abdul aziz yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian terdahulu merupakan upaya peneliti untuk mencari perbandingan kemudian mencari inspirasi baru untuk penelitian selanjutnya. Selain itu, penelitian terdahulu membantu memosisikan penelitian dan menunjukkan orisinalitas penelitian.. Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah terpublikasikan atau belum terpublikasikan. Berikut merupakan penelitian terdahulu yang masih terkait dengan tema yang penulis kaji:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Zahra Kamila dan kowiyah, dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Peserta didik Sekolah Dasar”. Dalam penelitian ini permasalahan yang didapat yaitu kegiatan pembelajaran terutama dalam penyampaian materi pembelajaran yang monoton membuat peserta didik kesulitan dalam memahami materi sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media interaktif berbantuan aplikasi canva untuk materi pecahan kelas III SD yang valid, praktis dan efektif. Metode yang dipergunakan ialah metode penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)*, dengan model pengembangan ADDIE terdiri atas 5 tahapan yang berasal dari *Analysis, Design, Development, implementation, and Evaluation*. Data diperoleh melalui 3 cara yaitu dengan: observasi, wawancara, dan kuisioner. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk akhir yang berupa media edukasi yang interaktif berbasis *canva* untuk materi pecahan bagi peserta didik kelas III SD. Media edukasi tersebut layak dan bisa diterapkan menjadi media pembelajaran pada materi pecahan, dengan hasil validasi ahli materi memperoleh skor presentasi 93% dengan kategori sangat layak dan hasil

validasi ahli media memperoleh skor presentasi 93% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil respon peserta didik dapat diperoleh skor persentase 89% dengan kategori sangat layak.⁹

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ucu Purnamawanti, Herawati & Widyasari, dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 di MI Al Khoeriyah Kabupaten Bogor”. Pelaksanaan pembelajaran IPA yang belum maksimal sehingga menyebabkan hasil belajar IPA peserta didik masih rendah. Pembelajaran IPA masih diajarkan dengan menggunakan metode dan pembelajaran konvensional berupa buku cetak biasa dan lembar kerja anak. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan menguji kelayakan serta keefektifan media pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran IPA kelas V di MI Al-Khoeriyah Kabupaten Bogor. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Dick and Carey. Untuk menguji kelayakan, peneliti menggunakan penilaian dari tiga ahli, yaitu: 1) ahli media; 2) ahli desain; 3) ahli materi. Hasil dari penilaian ahli media kelayakan media pembelajaran berbasis Canva menunjukkan persentase 92,5% dan hasil validasi ahli desain menunjukkan 94% atau berada pada kategori sangat layak; sedangkan hasil validasi ahli materi 87% atau berada pada kategori baik. Untuk pengujian efektivitas media pembelajaran berbasis Canva, peneliti menggunakan analisis N-Gain. Pada analisis data skor N-Gain diperoleh hasil sebesar 0,94 atau dikategorikan tinggi. Selanjutnya, hasil perolehan N-Gain tersebut diubah kedalam bentuk presentasi dengan dikalikan 100 sehingga skor N-Gain menjadi 94. Sesuai dengan konversi tingkat pencapaian hasil review skor N-Gain dengan nilai >76 dikategorikan efektif, maka penggunaan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik

⁹Zahra Kamila & Kowiyah (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Peserta didik Sekolah Dasar*. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 7(1).

pada mata pelajaran IPA kelas 5 di MI Al-Khoeriyah Kabupaten Bogor efektif dengan skor 90.¹⁰

3. Penelitian yang dilakukan oleh Fahmi Shidiq Nachsyahbandi, Asep Amam, & Sri Solihah, dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Canva Berbasis Makanan Khas Daerah Ciamis”. Dalam penelitian ini permasalahan yang ada yaitu menggunakan teknologi komputer atau ICT dalam pembelajaran belum dioptimalkan secara maksimal, terutama dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran matematika berupa multimedia pembelajaran berbantuan aplikasi canva. Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* (R&D) atau penelitian pengembangan, dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket validasi yang diberikan kepada dosen ahli untuk mengetahui kevalidan produk. Hasil dari penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran matematika berupa multimedia pembelajaran berbasis makanan khas Ciamis didesain dengan bantuan aplikasi canva. Analisis data hasil penelitian diperoleh hasil pencapaian pada aspek media 81%, dan aspek materi 82,5%. Rata-rata penilaian kelayakan yaitu 81,75% dan termasuk dalam kategori sangat layak artinya produk yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas yang ditetapkan dan layak digunakan.¹¹

Berikut tabel 2.1 perbedaan penelitian peneliti dengan penelitian terdahulu yang relevan :

¹⁰Ucu Purnamawanti, Herawati & Widyasari. (2023). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas 5 Di Mi Al Khoeriyah Kabupaten Bogor”. Jurnal Teknologi Pendidikan, 12(2), 74-97.

¹¹Fahmi Shidiq Nachsyahbandi, Asep Amam, & Sri Solihah. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Canva Berbasis Makanan Khas Daerah Ciamis*.

Tabel 2.1 Perbedaan Penelitian Terdahulu yang Relevan

No	Judul	Nama	Subjek Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Peserta didik Sekolah Dasar	Zahra Kamila dan kowiyah	Peserta didik kelas III A SDN Kramat 08	Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dan Media pembelajaran interaktif berbasis canva yang dikembangkan sangat layak digunakan
2.	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 di MI Al Khoeriyah Kabupaten Bogor	Ucu Purnamawanti, Herawati & Widyasari	Peserta didik kelas 5 di MI Al-Khoeriyah Kabupaten Bogor	Penelitian ini menggunakan model pengembangan Dick and Carey, media yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3.	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Canva Berbasis Makanan Khas Daerah Ciamis	Fahmi Shidiq Nachsyahbandi, Asep Amam, & Sri Solihah	Peserta didik kelas X SMAN 1 Baregbeg	Jenis penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, dan media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dan telah memenuhi standar kualitas yang telah ditetapkan
4.	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Website Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Materi Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz Di Mts No.32 Lamasi	Isra Minarti	Peserta Didik kelas VII, di MTs No.32 Lamasi	Penelitian ini menggunakan model ADDIE, dan media pembelajaran interaktif berbantuan website canva dinyatakan sangat layak untuk digunakan dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian sebelumnya yaitu yang pertama penelitian yang dilakukan oleh zahra kamila dan kowiyah, terdapat terletak pada lokasi penelitian yang tentu memiliki karakteristik yang berbeda-beda, kemudian subjek yang diteliti dimana penelitian sebelumnya menggunakan subjek peserta didik di Sekolah Dasar sedangkan peneliti peserta didik di Madrasah Tsanawiyah. Kemudian perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Ucu Purnamawanti, Herawati, & Widyasari yaitu terletak pada lokasi penelitian, subjek penelitian yang dimana penelitian sebelumnya subjek penelitiannya yaitu peserta didik di tingkat MI sedangkan peneliti di MTs, kemudian penelitian terdahulu untuk meningkatkan hasil belajar sedangkan peneliti untuk meningkat motivasi belajar peserta didik, serta jenis dan model penelitian yang digunakan peneliti terdahulu berbeda dengan penelitian yang peneliti gunakan. Selanjutnya perbedaan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fahmi Shidiq Nachsyahbandi, dkk dengan penelitian peneliti yaitu terletak pada lokasi penelitian dan subjek penelitian. Subjek penelitian penelitian sebelumnya yaitu peserta didik di tingkat SMA sedangkan peneliti di MTs.

Dari perbedaan tersebut tentu ada persamaannya.persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran interaktif.

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a) Pengertian media

Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan secara harafiah berarti “perantara” atau “presentasi”. Dari sudut pandang belajar mengajar, media merupakan landasan bagi guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Lebih khusus lagi, media dalam proses belajar mengajar mengacu pada alat grafis, fotografi atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses dan mengatur ulang informasi visual..

Media pembelajaran dapat berperan sebagai perantara antara guru dan peserta didik, menjamin pemahaman isi pembelajaran secara efektif dan efisien.¹²

Media dalam proses pembelajaran berfungsi sebagai perantara antara sumber dan penerima, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan untuk memotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran, menjadikannya proses komunikasi, karenanya disebut sebagai media pembelajaran. Proses pembelajaran terdiri dari lima bagian: guru (komunikator), bahan pembelajaran, lingkungan belajar, peserta didik (komunikan) dan tujuan pembelajaran..

b) Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana penyalur pesan dan informasi pembelajaran. Lingkungan belajar yang dirancang dengan baik sangat membantu peserta didik mencapai tujuan belajarnya. Setiap jenis lingkungan belajar memiliki karakteristik, kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran harus direncanakan secara sistematis.

Fungsi media dalam pembelajaran adalah meningkatkan stimulasi para peserta didik dalam kegiatan belajar. Lingkungan belajar dapat dirancang dan disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik sehingga menawarkan kemungkinan dan pilihan tergantung pada gaya belajar peserta didik, baik gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik. Dengan media, pembelajaran menjadi lebih beragam dan tidak monoton. Pembelajaran yang monoton cenderung cepat membosankan, sehingga perlu adanya perangkat pembelajaran inovatif yang menyesuaikan dengan karakteristik materi dan karakteristik peserta didik. Pembelajaran menjadi lebih jelas, menarik, bervariasi dan interaktif.¹³

c) Fungsi Media Pembelajaran

Interaksi peserta didik dengan media dan lingkungan belajar menjadi menonjol pada akhir tahun 1990an dan terus menjadi fokus perhatian penting pada dekade awal abad ke-21. Menjadi pusat perhatian dalam dunia pendidikan karena peserta didik merupakan individu yang aktif membangun pengetahuannya melalui penelitian dalam lingkungan belajar yang responsif. Interaksi dalam

¹²Muhammad Hasan, Milawati, Dkk, (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group. Hal.27-28

¹³Abi Hamid, Mustofa, Et Al. 2020. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis. Hal 3-8.

pembelajaran merupakan komunikasi yang terjadi antara guru dan siswa. Hal ini tidak selalu berhasil dalam proses komunikasi, karena penerima pesan terkadang memberikan penafsiran yang berbeda. Hal ini mungkin disebabkan oleh faktor-faktor yang memperlambat proses komunikasi, misalnya perbedaan gaya mengajar atau perbedaan kecerdasan. Pembatasan yang berlaku, perbedaan permintaan, perbedaan fisik, dan banyak lagi.¹⁴

Media pembelajaran sejatinya sudah menjadi bagian yang dapat memberikan pengalaman yang bermakna pada proses pembelajaran. Secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu komunikasi dalam proses pembelajaran.

d) Jenis-jenis media pembelajaran

Berikut jenis-jenis dari media pembelajaran yaitu:

(1) Media visual

Media visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang memuat pesan-pesan dan informasi khususnya tentang suatu mata pelajaran, disajikan secara menarik dan kreatif serta diterapkan melalui indera penglihatan. Oleh karena itu, media visual tersebut tidak dapat digunakan untuk masyarakat, apalagi penyandang tuna netra tidak dapat menggunakan media tersebut. Karena media tersebut hanya dapat digunakan dengan tujuan. Berbagai media visual seperti gambar atau foto, peta konsep, diagram, bagan, poster dan peta atau bola dunia.

(3) Media audio

Media audio atau media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendengaran saja. Macam-macam media audio adalah laboratorium bahasa, radio, alat perekam pita mekanik.

(2) media audio visual

Media audio visual merupakan salah satu jenis media atau materi pembelajaran yang berisi pesan atau materi yang disampaikan secara menarik dan

¹⁴Muhammad Hasan, Milawati, Dkk, 2021. *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group. Hal, 31-33

kreatif dengan menggunakan indera pendengaran dan penglihatan.. Media ini berupa suara dan gambar. Macam-macam media audio visual yang pertama media audio visual murni yaitu baik unsur suara maupun gambar berasal dari satu sumber seperti televisi, video kaset, film suara. Kedua media audio visual tidak murni yaitu unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda seperti film bingkai suara.¹⁵

2. Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media interaktif adalah alat perantara atau penghubung berkaitan dengan komputer yang bersifat saling melakukan aksi antar-hubungan dan saling aktif.¹⁶ Media interaktif adalah produk dan layanan digital dalam sistem terkomputerisasi yang merespons tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, gambar, animasi, video, suara, dan grafik. Media interaktif yang disebutkan dalam penelitian ini merupakan hasil akhir dari media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa media interaktif adalah alat komunikasi komputer yang dirancang untuk menyampaikan pesan dan secara aktif melibatkan tanggapan pengguna.¹⁷ Jadi media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang mengaitkan teks, suara, gambar bergerak, dan video yang bertujuan memudahkan dalam proses pembelajaran.

Dalam teori konstruktivisme, pembelajaran orientasinya adalah bagaimana peserta didik dapat belajar dan guru hanya sebagai fasilitator. Sehingga untuk mendorong peserta didik agar lebih aktif dalam belajar perlu adanya suasana lingkungan belajar yang demokratis, kegiatan belajar berlangsung secara interaktif dan berpusat pada peserta didik, dan guru berupaya mendorong peserta didik agar

¹⁵Susanti and Affrida Zulfiana, 2018. "Jenis –Jenis Media dalam Pembelajaran" . *Jenis – Jenis Media dalam Pembelajaran*.

¹⁶M. Ismail Walid, 2017. "Pengembangan Media pembelajaran Interaktif Berbantuan Geogebra dengan Model Pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluasi) pada materi Geometri Kelas XI Mia SMA Negeri 3 Takalar". Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.

¹⁷Ulfah Siti Zaenab, 2018. 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Teknik Animasi Dua Dimensi Menggunakan Macromedia Flash (Studi Kasus Pada Smk Negeri 1 Masjid Raya)". Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh. Hal.6

lebih mandiri dan bertanggung jawab atas kegiatan belajarnya.¹⁸ Maka guru perlu menerapkan media pembelajaran interaktif untuk mendorong peserta didik agar lebih aktif dalam pembelajaran.

3. Gaya kepemimpinan umar bin abdul aziz

a. Biografi umar bin abdul aziz

Namanya adalah Umar bin Abdul Aziz bin Marwan bin al-hakam bin Abi al-Ash bin Umayyah bin Abdi shams bin Abdul Manaf. Beliau memiliki gelar yang diklaim menggunakan al-imam al-Hafizh al-Alamah al-Mujtahid alZahid al-Abid al-Sayyid Amir al-Mu'minin Haqqan, Abu Hafsh al-Qurashy alUmawi al-Madani lalu al-Mishri, al-Khalifah al-Zahid al-Rasyid al-Asaji.¹⁹ Umar lahir di Madinah pada tahun 61 Hijriah. Imam Adz-Dzahabi menyebutkan bahwa dia dilahirkan di Madinah pada masa kepemimpinan Yazid. Ayahnya bernama Abdul Aziz bin Marwan bin Al-Hakam yaitu salah satu gubernur terbaik Bani Umayyah yang pemberani dan dermawan. Ibunya bernama Ummu Ashim binti Ashim bin Umar bin Al-Khattab.²⁰

Umar bin Abdul Aziz mendapatkan gelar al-Asaji, lantaran saat menginjak usia anak-anak beliau bermain disangkar kuda yang dimiliki ayahnya, pada saat itulah ada satu kuda menabrak dan menendangnya terkena bagian wajah hingga terluka. Kemudian dengan cepat ayahnya menghampiri serta membersihkan darah yang mengalir serta mengobatinya seraya berkata, “Kalau benar kamu yang terluka adalah orang Bani Umayyah, sesungguhnya kamu adalah orang yang berbahagia”. Umar bin Khattab pernah berkata:” Cucuku yang segera lahir sesungguhnya adalah pria yang diwajahnya ada bekas luka dan dia akan memenuhi negeri ini dengan keadilan.”²¹

¹⁸Saputro, M. N. A., & Pakpahan, P. L. (2021). Mengukur keefektifan teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 4(1)

¹⁹Abdul Hakim Habibullah, Devy Habibi Muhammad & Ari Susandi, 2022. “*Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Yang Terdapat Dalam Kisah Umar Bin Abdul Aziz*”. AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan, 4(1). h. 35-36

²⁰Nana Audina & Raihan, 2019. “*Prinsip Good Governance Pada Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz*”. Al-Idarah: Jurnal Manajemen dan Administrasi Islam, 2(2), h.29

²¹Abdul Hakim Habibullah, Devy Habibi Muhammad & Ari Susandi, 2022. “*Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Yang Terdapat Dalam Kisah Umar Bin Abdul Aziz*”. AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan, 4(1). h.36

Umar diangkat sebagai khalifah pada tahun 99 Masehi. Masa pemerintahan Khalifah Umar bin Abdul Aziz hanya berlangsung selama dua tahun lima bulan yaitu tahun 99-101 Masehi. Sebagai pemimpin yang gigih, disiplin, dan adil, Umar akhirnya mampu meraih prestasi gemilang di bidang politik, meski masa pemerintahannya hanya bertahan dua tahun lima bulan. Meski masa pemerintahan Umar bin Abdul Aziz tidak berlangsung lama, namun masa pemerintahan Umar bin Abdul Aziz dalam sejarah Islam akan menjadi lembaran yang indah dan membanggakan bagi umat saat itu. Pemerintahannya merupakan anugerah bagi umat Islam. Munculnya Umar bin Abdul Aziz pada masa kritis sepanjang sejarah umat manusia dan usaha besarnya untuk mengembalikan kehidupan kepada hukum syariat dan pandangan hidup Khulafa' Ar-Rasyidin yang memiliki komitmen dalam mengamalkan Al-Qur'an dan Sunah merupakan fenomena unik yang tidak hanya menunjukkan kebesaran sang pemimpin saja, akan tetapi menunjukkan kemampuan Islam untuk kembali memimpin kehidupan dalam bidang politik, legislatif, dan budaya serta membentuk kehidupan itu sesuai dengan prinsip-prinsip dasarnya. Kekhalifahan Umar bin Abdul Aziz merupakan bukti sejarah bagi siapapun yang mengatakan bahwa negara yang dibangun dengan hukum dan syariat Islam sangat rentan diguncang berbagai masalah dan krisis serta rentan mengalami kehancuran pada waktu kapan pun, namun hal itu hanya merupakan impian mereka semata karena sejarah menantang mereka dengan mengatakan:

قُلْ هَاتُوا بُرْهَانَكُمْ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ۝

Terjemahan :

“Katakanlah: "Tunjukkanlah bukti kebenaranmu jika kamu adalah orang yang benar" (QS. Al-Baqarah/1:111).²²

Ayat tersebut menunjukkan bahwa jalan yang ditempuh oleh Umar bin Abdul Aziz, telah menjadi sebagai teladan dan panutan sehingga usaha-usahanya untuk melakukan perbaikan pun membuahkan hasil positif bagi umat, berperan serta dalam mewujudkan kebangkitan umat, mengembalikan kesadaran umat,

²² Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Bandung:Dionegororo,2019)

bahkan mengalahkan musuh umat, kaum Salibis, serta merebut kembali kesucian Baitul Maqdis dengan tangan muridnya, seorang komandan mulia, pahlawan yang berani.²³

Dalam hadis yang Shahih dari Abu Hurairah radhiyallahu anhu, Rasulullah Saw bersabda:

إِنَّ اللَّهَ يَبْعَثُ لِهَذِهِ الْأُمَّةِ عَلَى رَأْسِ كُلِّ مِائَةٍ سَنَةٍ مَنْ يُجَدِّدُ لَهَا دِينَهَا

Artinya:

“Sesungguhnya Allâh akan mengutus (menghadirkan) bagi umat ini (umat Islam) orang yang akan memperbaharui (urusan) agama mereka pada setiap akhir seratus tahun.” (HR. Abu Dawud, al-Hakim, dan ath-Thabarani dalam “al-Mu’jamul ausath”).

Umar bin Abdul Aziz wafat pada bulan Rajab tahun 101 M (719 M). Umar bin Abdul Aziz meninggal dalam usia 39 tahun 6 bulan. Dia meninggal karena racun yang diberikan pada makanannya. Umar tidak pernah memperhatikan makanan yang dimakannya. Itulah sebabnya Bani Marwan meracuninya. Bani Umayyah merasa terkekang dengan tindakan Umar yang menghapuskan keistimewaan yang mereka nikmati pada pemerintahan sebelumnya. Kelompok yang merasa dirugikan dengan kebijakan Umar mempersiapkan segala cara dan strategi untuk menggagalkan rencana Umar sambil menunggu segera berakhirnya pemerintahan Umar. Umar bin Abdul Aziz meninggal di Dir Sim'an di Himsh.²⁴

b. Sikap-sikap kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz

Umar bin Abdul Aziz dinilai sebagai khalifah Bani Umayyah yang memiliki kepribadian pemimpin rabbani. Sifat-sifat tersebut membentuk karakter tersendiri dalam kepemimpinannya.²⁵ Kepribadian Umar bin Abdul Aziz termasuk

²³Ali Muhammad ash-shalaby, 2017. “Biografi Umar Bin Abdul Aziz”. (Jakarta Timur: Ummul Qura).

²⁴Fitri Mahani Arditia, 2016. “Nilai-nilai Pendidikan Akhlak dalam Kepemimpinan Khalifah Umar bin Abdul Aziz dan Relevansinya dengan Materi SKI Madrasah Tsanawiyah Kelas VII”. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Ponorogo. h.51-52

²⁵Nurrohman, Budi Handrianto, & Akhmad Alim. (2021). Konsep Kurikulum Leadership Ekstrakurikuler SMP Berbasis Sifat Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz. Rayah Al-Islam, 5(01), h.49.

kepribadian seorang pemimpin yang menarik.²⁶ diantara sifat Umar bin Abdul Aziz yang paling menonjol dapat digambarkan sebagai berikut:

- 1) Sangat takut kepada Allah, Umar bin Abdul Aziz mempunyai kekuatan menghadapi berbagai godaan materi, popularitas, kekuasaan dan nafsu yang menghabisinya. Dengan sifat tersebut, Umar menyadari bahwa kekuasaan bersifat sementara dan akhirat bagi seorang Muslim lebih penting daripada dunia. Karena Umar bin Abdul Aziz takut kepada Allah SWT, maka ia pun segera menangis dan meneteskan air mata.
- 2) Zuhud (Sederhana), Umar bin Abdul Aziz dapat memahami bahwa dunia ini adalah negeri ujian dan cobaan serta ladang akhirat. Oleh karena itu, ia melepaskan diri dari pengaruh dunia terhadap keindahannya, meninggalkan segala sesuatu yang tidak bermanfaat bagi masa depan, tidak puas dengan yang ada (kekhalfahan) dan tidak meratapi segala sesuatu yang hilang. urusan dunia.
- 3) Rendah Hati, Sifat terpuji ini merupakan salah satu sifat terpenting dari Umar bin Abdul Aziz. Zuhud menjadikannya rendah hati, karena syarat asketisme yang sebenarnya adalah kerendahan hati terhadap Tuhan. Beliau adalah seorang khalifah yang tidak suka dipanggil “Wahai Khalifah Allah di bumi” dan lebih suka dipanggil hanya Umar..
- 4) Wara’, Umar bin Abdul Aziz selalu berhati-hati (wara’), terutama jika menyangkut hal-hal yang haram dan syubhat (mencurigakan) .
- 5) Lemah lembut dan Pemaaf, diantara sifat Umar bin Abdul Aziz antara lain lemah lembut dan pemaaf. Diberitakan ada seorang pria yang mengkritik Umar bin Abdul Aziz namun tidak ditanggapi.
- 6) Sabar, Kesabaran terbesar yang ditanggung Umar dalam kehidupannya adalah kekhalfahannya.
- 7) Tegak, Tekad Umar Bin Abdul Aziz tercermin dari sikapnya yang serius dalam menangani berbagai perkara dan mengabaikan hal-hal yang dianggap remeh demi kepentingan umum dan kepentingan umat Islam.

²⁶Hani Mulyani, 2021. “Kesejahteraan Masyarakat Islam Pada Masa Umar Bin Abdul Aziz”. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau-Pekanbaru. h.16

8) Sesungguhnya para ulama sepakat bahwa Umar bin Abdul Aziz adalah pemimpin yang shaleh, khalifah yang bijaksana dan imam yang ikhlas.²⁷

c. Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz

Karir politik atau pemerintahan Umar bin Abdul Aziz dimulai sebagai gubernur. Pada masa pemerintahan Al Walid bin Abdul Malik, pada usia 24 tahun, ia diangkat menjadi gubernur Hijaz yang berkedudukan di Madinah. Ketika Masjid Nabawi dibongkar atas perintah Al Walid bin Abdul Malik untuk diganti dengan bangunan baru yang lebih indah, Umar bin Abdul Aziz bertugas mengawasi pembangunan tersebut. Umar bin Abdul Aziz dikenal sebagai gubernur yang adil dan bijaksana, mengutamakan dan peduli pada kepentingan rakyat, serta bersedia membicarakan banyak persoalan penting terkait agama, urusan masyarakat dan pemerintahan.

Umar bin Abdul Aziz menjadi khalifah berdasarkan wasiat khalifah dinasti Umayyah sebelumnya, Sulaiman bin Abdul Malik. Begitu mengetahui dirinya telah menjadi khalifah, beliau mengucapkan kata istirja': "innalillahi wa inna ilaihi rojiun", untuk mengungkapkan kenyataan bahwa kedudukan tersebut merupakan musibah baginya. Setelah menjadi khalifah, ia meninggalkan gaya hidupnya yang mewah dan menjalani kehidupan sederhana. Umar bin Abdul Aziz mengembalikan seluruh hartanya ke Baitul Mal. Ia menolak mengambil apapun dari Baitul Mal.

Usaha-usaha Khalifah Umar bin Abdul Aziz dan Prestasi Pemerintahannya. Usaha-usaha khalifah Umar bin Abdul Aziz dalam bidang keagamaan, misalnya;

- a. Menghidupkan kembali ajaran Al Qur'an dan Sunnah Nabi Saw.
- b. Menerapkan hukum syariat Islam secara sungguh-sungguh dan sistematis,
- c. Kerjasama dengan ulama besar seperti Hasan Al Basr dan Sulaiman bin Umar
- d. Memerintahkan Imam Muhammad bin Muslim Bin Syihab Az-Zuhr untuk mengumpulkan hadis-hadis untuk dicatat.

²⁷Nana Audina & Raihan, 2019." *Prinsip Good Governance Pada Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz*". Al-Idarah: Jurnal Manajemen dan Administrasi Islam, 2(2). h.30

Di bidang ilmu pengetahuan, upaya yang dilakukan adalah dengan memindahkan sekolah kedokteran dari Iskandariyah (Mesir) ke Antakya (Turki) dan Harran (Turki). Dalam bidang ini, upayanya ditujukan pada penerapan prinsip-prinsip politik yang menjunjung tinggi kebenaran dan keadilan, prinsip yang lebih penting dari apapun. Lihat langsung cara kerja gubernur dengan mengirimkan utusan ke berbagai negara. Khalifah Umar tidak segan-segan memecat gubernur yang tidak taat menjalankan ajaran agama dan berbuat tidak adil terhadap rakyat.

Usaha yang dilakukan dalam bidang ekonomi antara lain; Mengurangi beban pajak yang dipungut dari kaum nasrani, menghentikan Jizyah (pajak) dari umat Islam, membuat aturan mengenai timbangan dan takaran, menghapus sistem kerja paksa, menyediakan tempat penginapan bagi musafir, menyantuni fakir miskin, memperbaiki tanah pertanian, irigasi, penggalian sumur-sumur dan pembangunan jalan.²⁸

4. Motivasi belajar

a. Pengertian motivasi belajar

Motivasi berasal dari kata “motif” dan menunjukkan keadaan dalam diri individu yang mendorong seseorang secara sadar atau tidak sadar melakukan tindakan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya penggerak untuk melaksanakan kegiatan belajar tertentu, baik yang berasal dari dalam diri individu maupun dari luar untuk meningkatkan semangat belajar.²⁹

Belajar adalah suatu tindakan yang dilakukan dengan sengaja untuk mencapai tujuan. Belajar merupakan suatu jenis penyesuaian atau adaptasi perilaku yang terjadi seiring bertambahnya usia. Motivasi belajar adalah suatu keadaan yang ada dalam diri seseorang, dimana didalamnya terdapat keinginan untuk melakukan sesuatu untuk mencapai suatu tujuan.

²⁸Muh. Chamdillah, 2020. *Sejarah Kebudayaan Islam, 1 Edition*. (Jakarta : Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jendral Pendidikan Islam, & Kementerian Agama R. 2020). Hal. 161-162

²⁹Andriani, Rike, And Rasto Rasto.2019. "*Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Peserta Didik.*" *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (Jpmanper)* 4.1: Hal.81

b. Fungsi motivasi belajar

Keberhasilan belajar mengajar dipengaruhi oleh motivasi belajar peserta didik. Sebagai guru, guru harus memotivasi peserta didiknya untuk belajar guna mencapai tujuan. Peran motivasi dalam belajar dijelaskan di bawah ini:

- 1) Mendorong peserta didik untuk aktif. Perilaku setiap orang didasarkan pada suatu motivasi internal yang disebut motivasi. Tingkat semangat seseorang sangat ditentukan oleh tingkat motivasinya.
- 2) Sebagai pengarah. Perilaku setiap individu pada hakikatnya ditujukan untuk memuaskan kebutuhannya atau mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian, motivasi berperan sebagai pendorong usaha dan prestasi. Adanya motivasi belajar yang baik menunjukkan hasil yang baik. Motivasi berperan sebagai pendorong untuk mencapai prestasi, sebagai seorang wirausaha harus mendorong keinginannya dan mengarahkan tindakannya kepada tujuan yang dapat dicapai.³⁰

c. Indikator mengukur motivasi belajar

Indikator motivasi belajar diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Adanya keinginan untuk berhasil. Peserta didik mempunyai tujuan untuk berhasil dalam belajar.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. peserta didik memahami bahwa belajar itu perlu.
- 3) Adanya penghargaan belajar. Peserta didik menerima nilai dan penghargaan yang mendorong mereka untuk berbuat lebih baik lagi.
- 4) Adanya kegiatan pembelajaran yang menarik. Sehingga peserta didik tidak bosan dan fokus pada pembelajaran terus menerus.³¹

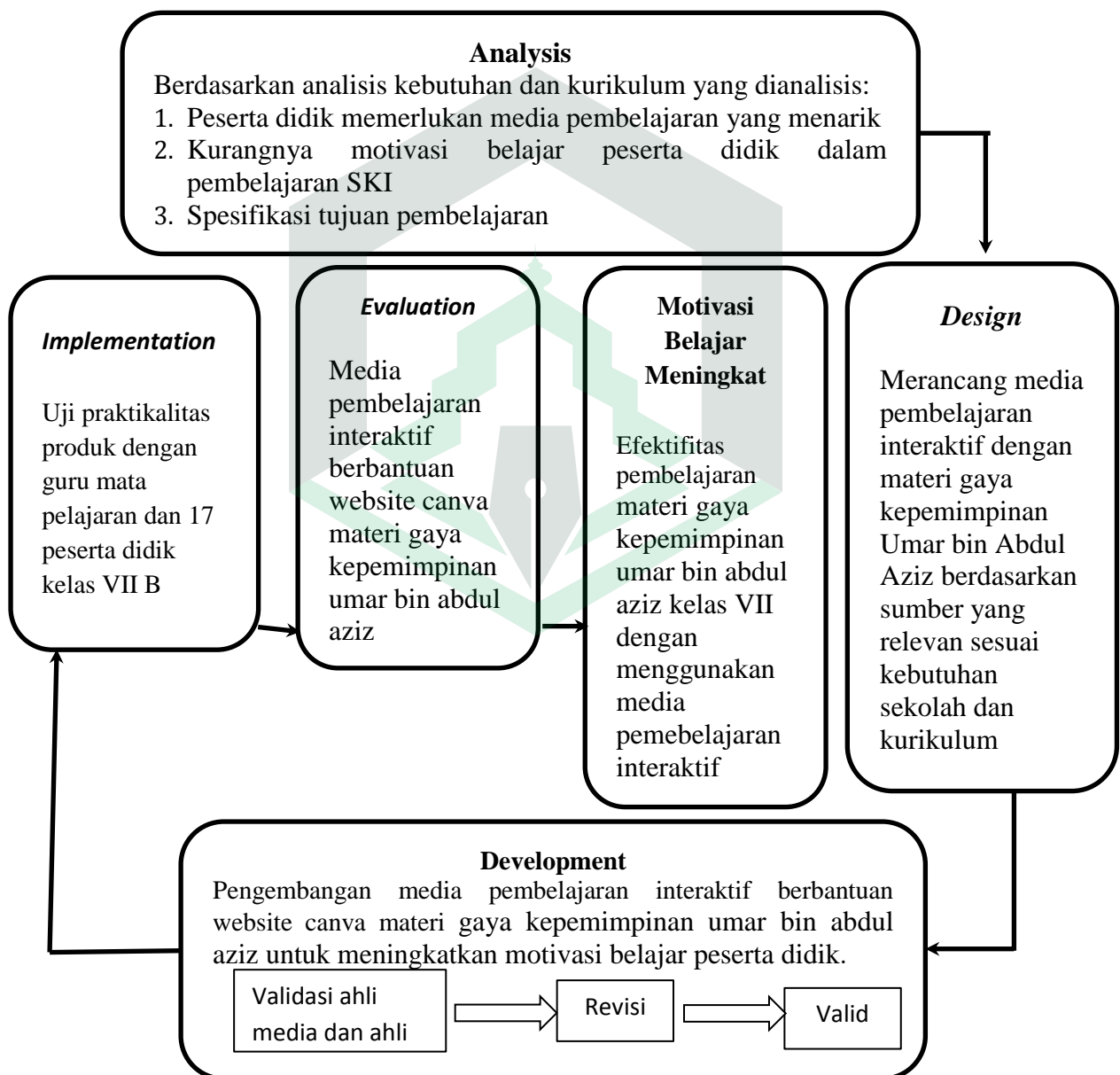
C. Kerangka Pikir

Media pembelajaran interaktif berbantuan website canva ini merupakan bahan ajar yang dapat membantu kegiatan pembelajaran, suasana yang baik saat proses pembelajaran mempengaruhi keefektifan dan motivasi belajar peserta

³⁰Emda, Amna. "Kedudukan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran." *Lantanida Journal* 5.2 (2018): Hal.173 Dan 175

³¹Hamzah B. Uno, 2016. "Teori Motivasi Dan Pengukurannya". Pt. Bumi Aksara.

didik. Tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif mengacu pada model pengembangan reaseach and development (R&D) dimana dalam pengembangannya menggunakan ADDIE. Disini peneliti ingin mengetahui apakah pengembangan media pembelajaran interaktif ini memiliki dampak terhadap proses pembelajaran dengan melihat pada nilai validitas dan praktikalitas, serta ingin mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran interaktif didalam kelas. Berikut akan dipaparkan bagan kerangka pikir dari penelitian:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Penelitian dilakukan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbantuan *website canva* sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kajian teori, hipotesis penelitiannya adalah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

H_0 = Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik

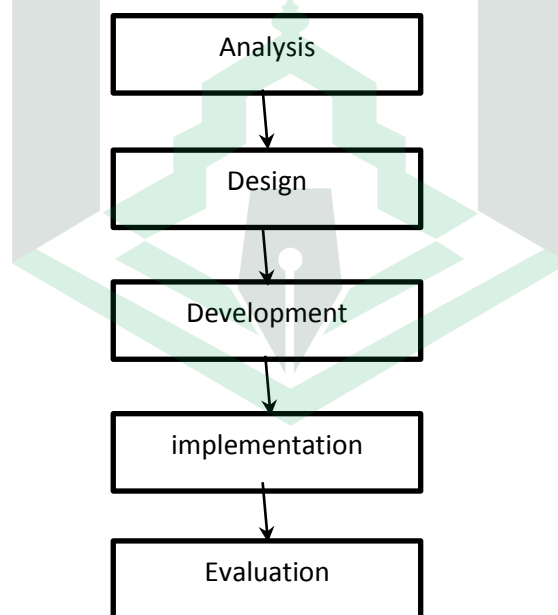
H_1 = Tidak dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik



BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan yang sering disebut Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Pengembangan, sering dikenal sebagai Penelitian dan Pengembangan (R&D), adalah strategi penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut.³² Sedangkan model ADDIE dalam pengembangan penelitian yang terdiri dari beberapa tahap yaitu Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations.³³



Gambar 3. 1. Model Pengembangan ADDIE

³²Widya Rahmawati, 2018. *"Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Autoplay Untuk Peningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas X Man Malang Ii Kota Batu"*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Malang.

³³Andi Rustandi, Rismayanti. 2021. *"Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di Smpn 22 Kota Samarinda."* Jurnal Fasilkom 11.2: 57-60.

Model pengembangan ADDIE digunakan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif ini, yang memungkinkan dilakukannya peninjauan dan revisi terus menerus di setiap tahapan untuk menghasilkan produk yang valid dan efektif, serta strategi implementasinya sederhana dan sistematis.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Mts No.32 Lamasi, Jln Masjid Raya, Kecamatan Lamasi, Kabupaten Luwu, Sulawesi Selatan, tahun ajaran 2023.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian kurang lebih selama dua bulan lamanya dimulai 06 Juni s/d 06 Agustus 2023.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran SKI dan peserta didik kelas VII B di Mts No.32 Lamasi, yang berjumlah 17 peserta didik, yang menilai media pembelajaran interaktif sekaligus menjadi subjek penelitian. Adapun objek penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbantuan *website canva*. Mata pelajaran yang menjadi sasaran peneliti adalah Sejarah Kebudayaan Islam materi Gaya kepemimpinan umar bin abdul aziz.

D. Prosedur Pengembangan

Model ADDIE digunakan untuk penelitian dan pengembangan (R&D) ini, dan terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berikut langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini:

1. Tahap Penelitian Pendahuluan

Tahap penelitian pendahuluan merupakan tahap analisis. Tahap analisis dilakukan pada tahap awal untuk menganalisis permasalahan yang ada di sekolah, dalam hal ini peneliti melakukan studi pendahuluan dan wawancara dengan guru SKI. Peneliti mendapatkan permasalahan yang dimana motivasi belajar peserta

didik yang kurang, setelah masalah ditemukan peneliti menganalisis dan mencari solusi. Dalam hal ini peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan *website canva* yang kemudian agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan digunakan didalam proses pembelajaran.

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan yang meliputi:

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan yang mengarah pada pembelajaran interaktif dan sumber belajar interaktif lainnya. Untuk melakukan analisis kebutuhan ini dengan cara melihat apa yang sedang dibutuhkan peserta didik. Berdasarkan wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam di MTs No.32 Lamasi, bahwa motivasi belajar peserta didik masih rendah, peserta didik kesulitan dalam memahami materi yaitu tentang nama-nama tokoh, tempat kejadian, serta peristiwa yang terjadi. Kemudian juga penggunaan dan keterbatasan media pembelajaran yang digunakan, bahwa media yang digunakan guru hanya buku cetak saja serta bahan ajar yang tersedia itu terbatas. Sehingga dalam setiap satu meja itu hanya satu buku saja yang digunakan. Hal ini tidak ada pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik merasa bosan. Dengan ini peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan *website canva* agar dapat meningkatkan motivasi belajar dan semangat peserta didik.

b. Analisis kurikulum

Peneliti menganalisis kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran di MTs No.32 Lamasi. Peneliti menganalisis materi pembelajaran, standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dicapai untuk membuat media pembelajaran interaktif. Hasil analisis menjadi dasar untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif.

c. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran merupakan tahapan penting dalam menentukan kemampuan atau kompetensi yang dibutuhkan peserta didik. Kegiatan yang dilakukan peneliti adalah merumuskan indikator yang hendak dikembangkan. Hal ini bertujuan untuk membatasi peneliti agar tidak menimpang dari tujuan semula pada saat mengembangkan media pembelajaran.

2. Tahap pengembangan produk awal

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan produk awal, berdasarkan pengembangan menggunakan model ADDIE yang dilakukan peneliti tahap ini yaitu tahap Design. Pada tahap ini, peneliti akan membuat produk atau media menggunakan website canva dan membuat instrumen penilaian. Kegiatan mencakup berbagai aspek, antara lain:

- a. Membuat inti dari media pembelajaran interaktif berbantuan website canva yang membahas tentang Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz
- b. Mengumpulkan materi dari berbagai sumber yang berhubungan dengan materi yang akan dikembangkan melalui media pembelajaran interaktif.
- c. Menentukan spesifikasi media pembelajaran interaktif
- d. Menyusun instrumen penilaian media pembelajaran interaktif dan instrumen penilaian motivasi belajar peserta didik.

3. Tahap validasi ahli

Selanjutnya, tahap validasi ahli merupakan tahap pengembangan (*development*), Langkah-langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Uji Validasi media pembelajaran interaktif

Tahapan ini dilakukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran interaktif. Uji validitas dilakukan oleh tim ahli yang terdiri dari dua orang dosen. Uji validitas dilakukan untuk menilai kevalidan penggunaan media pembelajaran interaktif.

- b. Revisi Validasi media pembelajaran interaktif

selanjutnya produk direvisi setelah mendapat penilaian, kritik maupun saran dari kedua orang validator.

4. Tahap uji coba

Tahapan uji coba merupakan tahap implementasi. Dalam tahap implementasi pengembangan dilakukan dengan uji coba praktikalitas yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Selanjutnya akan dilakukan uji coba di lapangan untuk mengetahui praktikalitas dari media pembelajaran yang dikembangkan. Uji coba lapangan akan dilakukan pada peserta didik kelas VII B di Mts No.32 Lamasi dengan maksud agar diujicobakan dalam

proses pembelajaran. Peserta didik kemudian diminta mengisi angket terbuka yang berisi komentar, kritik dan saran untuk pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif. Angket terdiri dari uji praktikalitas guru, angket respon peserta didik, angket motivasi belajar sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif dan angket sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif.

5. Tahap produk akhir

Tahap produk akhir merupakan tahap evaluasi (*Evaluation*). Dalam tahap evaluasi peneliti melakukan dua langkah yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

- a. Evaluasi formatif mengumpulkan data pada setiap tahapan untuk disempurnakan. Setiap tahapan yang dimaksud adalah tahap analisis, desain, development, dan implementation. Pengumpulan data evaluasi dalam bentuk lembar validasi dan praktikalitas.
- b. Evaluasi sumatif yaitu untuk melihat pengaruh dan kualitas pengembangan pada akhir pengembangan, dalam artian untuk melihat apakah produk yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik atau tidak. Pengumpulan data evaluasi dalam bentuk lembar angket motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan website canva.

E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan lembar validasi, angket kepraktisan produk, dan angket motivasi belajar sebagai teknik pengumpulan data.

1. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan untuk melihat kevalidan dari produk yang dikembangkan. Lembar validasi terdiri dari lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media.

a. Lembar validasi ahli materi

Lembar validasi ini dibuat dan digunakan untuk ahli materi ditinjau dari empat aspek utama yaitu kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kemanfaatan. Kisi-kisi lembar validasi ahli materi ditunjukkan pada tabel sebagai berikut:

Table 3.1 Kisi-kisi Lembar Validasi Materi³⁴

No	Aspek	Indikator	Butir Item
1.	Kelayakan isi	Kesesuain dengan KI dan KD	1
		Kejelasan tujuan	2
		Mudah dipahami	3
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	4
2.	Kebahasaan	Keterbacaan tulisan	5
		Kesesuaian kalimat dengan kaidah bahasa Indonesia	6
		Penggunaan bahasa yang komunikatif dan struktur kalimat sederhana	7
3.	Penyajian	Soal-soal evaluasi sesuai dengan materi	8
		Kesesuaian media dengan materi pada setiap kegiatan pembelajaran	9
		Langkah-langkah kegiatan pembelajaran mudah diikuti	10
4.	Kemanfaatan	Mempermudah proses belajar mengajar	11
		Meningkatkan motivasi peserta didik	12
		Kemudahan penggunaan	13
		Meningkatkan kemandirian peserta didik dalam belajar	14
		Bermanfaat untuk menambah wawasan	15

b. Lembar validasi ahli media

Lembar validasi ini dibuat dan digunakan untuk ahli media ditinjau dari 3 aspek yaitu desain, kemanfaatan, tata letak isi dan kualitas media. Kisi-kisi lembar validasi ahli materi/isi akan ditunjukkan dalam tabel berikut :

³⁴Nurul Hidayat, 2021. “*Pengembangan E-Modul Pembelajaran Matematika Materi Spldv Berbantuan Etnomatematika Pada Tradisi Manre Saperra Di Mts As’adiyah No.31 Belawa Baru*”. Institute Agama Islam Negeri Palopo.

Table 3.2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media³⁵

No.	Aspek	Indikator	Butir Item
1.	Desain	Kesesuain bentuk, ukuran, tata letak, huruf, dan objek	1, 2
		Kombinasi jenis huruf	3
		Kemenarikan desain	4
		Pemilihan warna	5
		Kejelasan Judul	6
		2.	Kemanfaatan
Kemudahan kegiatan belajar	8		
Menarik fokus perhatian peserta didik	9		
3.	Tata Letak Isi	Konsistensi tata letak	10
		Ketepatan dan kesesuaian	11, 12
4.	Kualitas media	Dapat dipelihara dan dikelola dengan mudah	13
		Mudah digunakan dan sederhana	
		Sebagian seluruh program dapat dimanfaatkan kembali untuk pengembangan media pembelajaran lain	14
		Sesuai sasaran dan dapat diterima dengan keinginan sasaran	15
			16

2. Angket praktikalitas

Untuk melihat praktikalitas dari media pembelajaran interaktif berbantuan website canva pada materi Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz yang dinilai oleh praktisi dalam hal ini guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

a. Angket Praktikalitas Guru

Angket kepraktisan guru dievaluasi dari empat aspek utama: kelayakan. yaitu kelayakan isi, kebahasaan, kemanfaatan dan kemudahan pengguna. Kisi-Kisi angket praktikalitas ini tunjukan dalam tabel sebagai berikut :

³⁵Nurul Hidayat, 2021. "Pengembangan E-Modul Pembelajaran Matematika Materi Spldv Berbantuan Etnomatematika Pada Tradisi Manre Saperra Di Mts As'adiyah No.31 Belawa Baru". Institute Agama Islam Negeri Palopo.

Table 3.3 Kisi-Kisi Lembar Praktikalitas Guru

No	Aspek	Indikator	Butir Item
1.	Kelayakan Isi	Mudah dipahami	1
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	2
		Kesesuaian materi dengan tugas	3
2.	Kebahasaan	penggunaan kalimat yang mudah dipahami	4
		Penggunaan bahasa yang komunikatif	5
3.	Kemanfaatan	Mempermudah proses pembelajaran	6,7
		Bermanfaat untuk menambah wawasan	8
		Menarik fokus perhatian peserta didik	9
		Meningkatkan motivasi belajar peserta didik	10
		Pengadaan media interaktif dapat memberi kesempatan peserta didik lebih mandiri	11
4.	Kemudahan penggunaan	Berbeda dengan bahan ajar yang biasa digunakan	12
		Kemudahan pengoprasian	13
		Menarik digunakan	14
		Diakses dalam bentuk link sehingga mudah dibuka dimana saja	15

b. Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik ini dilihat dari 4 aspek yaitu kelayakan isi, kebahasaan, kemanfaatan, dan kegrafikan. kisi-kisi angket praktikalitas ini ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek	Indikator	Butir Item
1.	Kelayakan Isi	Kejelasan tujuan pembelajaran	1
		Kesesuaian materi dengan tujuan	2
		Sistematika sajian	3,4
2.	Kebahasaan	Penggunaan kalimat yang mudah dipahami	5
		Penggunaan bahasa yang komunikatif	6
3.	Kemanfaatan	Kemenarikan menggunakan media pembelajaran interaktif	7
		Kemudahan penggunaan media pembelajaran interaktif	8
		Peningkatan motivasi	9,10,11
4.	Kegrafikan	Penggunaan huruf	12,13
		Animasi menarik dan mudah dipahami	14
		Desain tampilan	15

c. Validasi angket minat belajar peserta didik

Lembar angket terlebih dahulu dinilai oleh validator dengan menggunakan tabel dibawah sebelum dibagikan angket mengenai minat belajar peserta didik:

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Validasi Angket

No	Aspek	Pernyataan	Butir Item
1.	Format Angket	Petunjuk penggunaan angket mudah dipahami	1
		Pernyataan angket disusun dengan baik	2
2.	Bahasa yang digunakan	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami	3
		Menggunakan bahasa indonesia yang baik	5
3.	Butir pertanyaan	Tidak ada butir soal yang sulit dipahami	4
		Pernyataan angket tidak menimbulkan penafsiran ganda	6

d. Angket Motivasi Peserta Didik

Untuk memperoleh data terkait respon peserta didik terhadap motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *website canva*. Penilaian angket meliputi selalu, sering, kadang-kadang, tidak pernah.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket mengukur Motivasi Belajar

No	Indikator	No. Butir
1.	Adanya hasrat dan keinginan	1,2
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	3,4
3.	Adanya penghargaan dalam belajar	5,6,7
4.	Adanya kegiatan yang menarik	9,10

F. Teknik Analisis Data

Hasil penelitian ini dianalisis menggunakan dua teknik statistik, yaitu :

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Teknik ini digunakan untuk mengolah data dari berbagai sumber, antara lain praktisi guru, ahli media, dan ahli materi. Teknik analisis data ini melibatkan penggabungan dari data kualitatif, meliputi masukan, tanggapan, kritik, dan saran dari lembar validasi dan angket praktikalitas. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk pengembangan.

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Teknik ini digunakan untuk mengelola data yang dikumpulkan dari lembar validasi, angket praktikalitas, dan angket motivasi belajar siswa.

a. Teknik Analisis Data Validitas

Penelitian menggunakan teknik analisis data validasi dengan melibatkan dua orang validator yang kompeten untuk mengetahui kesesuaian bahan dan media terhadap produk yang dikembangkan. Validator menganalisis kevalidan data instrumen dengan mengisi lembar validasi yang diberi tanda centang (√) pada skala likert 1 – 4, untuk memastikan data setiap instrumen dapat diandalkan dan dapat dipercaya, hal ini dapat dilihat dalam tabel berikut :

Table 3.7 Skala Likert³⁶

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Baik
2	Tidak Baik/Tidak Setuju
3	Baik/Setuju
4	Sangat Baik/Sangat Setuju

Selanjutnya berdasarkan lembar validasi yang telah diisi oleh validator tersebut dapat dicari persentasenya dengan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{Skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil persentase kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel 3.5 berikut :

Tabel 3.8 Kategori Penilaian Kevalidan Suatu Produk

%	Kategori
25-43	Tidak Valid
44-62	Cukup Valid
63-81	Valid
82-100	Sangat Valid

³⁶Doni Tri Putra Yanto, "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik," *Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, No. Media Pembelajaran Interaktif, Praktikalitas, Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik (2019): 79.

b. Teknik Analisis Data Praktikalitas

Teknik analisis data praktikalitas yaitu hasil penilaian oleh guru mata pelajaran matematika dicari persentasenya dengan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{Skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil persentase kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel berikut :

Tabel 3.9 Kategori Penilaian Kepraktisan Suatu Produk³⁷

%	Kategori
25-43	Tidak Praktis
44-62	Cukup Praktis
63-81	Praktis
82-100	Sangat Praktis

c. Analisis lembar angket minat belajar

Lembar angket minat belajar divalidasi oleh validator yang merupakan dosen IAIN Palopo sebelum diberikan kepada peserta didik. Untuk mengetahui valid tidaknya sebuah angket maka digunakan analisis data menggunakan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{Skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil persentase kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel berikut :

Tabel 3.10 Kriteria lembar validasi Minat Belajar Peserta Didik

%	Kriteria
25-43	Sangat Rendah
44-62	Rendah
63-81	Sedang
82-100	Tinggi

³⁷Nurul Hidayat, 2021. "Pengembangan E-Modul Pembelajaran Matematika Materi Spldv Berbantuan Etnomatematika Pada Tradisi Manre Saperra Di Mts As'adiyah No.31 Belawa Baru". Institut Agama Islam Negeri Palopo. Hal.41

d. Analisis Motivasi Belajar

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan peneliti dikatakan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, jika peserta didik meresponnya dengan baik, untuk menganalisis motivasi belajar peserta didik dapat dilihat dengan menggunakan angket motivasi belajar.

Angket motivasi belajar diberikan kepada peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *website canva* dan setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan *website canva*. untuk melihat hasil motivasi peserta didik, digunakan analisis data dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{Skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Dengan kriteria skala motivasi belajar sebagai berikut :

Tabel 3.11 Kriteria Motivasi Belajar Peserta Didik³⁸

%	Kriteria
25-43	Sangat Rendah
44-62	Rendah
63-81	Sedang
82-100	Tinggi

³⁸Firda Mashlichatul Chasanah, 2021. “*Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta didik Sekolah Menengah Pertama Pada Materi Aritmatika Sosial*”. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Hal.37

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan website canva dengan materi gaya kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz di tingkat MTs yang telah dilakukan meliputi:

1. Gambaran umum MTs No. 32 Lamasi

Madrasah Tsanawiyah (MTs) Nomor 32 Lamasi yang didirikan pada tahun 1970 di Kecamatan Lamasi, Kabupaten Luwu, Sulawesi Selatan, mempunyai luas ±70m dan lebar 36m di atas lahan berukuran 70m kali 36m. Tanah yang merupakan fasilitas umum pendidikan agama Islam ini disediakan oleh pemerintah kolonial Lamasi pada tahun 1939, di bawah pimpinan Bapak Wedana R.M. Darsosugondo dari Jawa. Sejak tahun 1970 telah berdiri sebuah sekolah di lokasi ini yang didirikan oleh tokoh-tokoh seperti Moh. Zainuddin Cok, Usman Motrohandoyo, Moh. Ana, Moh. Jafar, H. Baharuddin G, dan Warsono Usman. Dengan nama Pendidikan Guru Agama Islam (PGA) 4 tahun, persiapan Negeri Lamasi pada tahun 1970/1971. Dalam perkembangannya pada tahun 1993/1974 PGA 4 diganti namanya menjadi Madrasah Tsanawiyah Lamasi. Pada tahun 2013, Madrasah Tsanawiyah berganti nama menjadi MTs No. 32 Lamasi setelah mendapat izin operasional dari Kementerian Agama Kabupaten Luwu. MTs No.32 Lamasi terletak satu kompleks dengan Madrasah Ibtidaiyah.

Adapun visi dan misi MTs No.32 Lamasi adalah sebagai berikut :

a. Visi :

“Unggul dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, tegak dalam iman dan taqwa “

b. Misi :

- 1) Melaksanakan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM).
- 2) Memberikan kemampuan dasar information communication technology (ICT).

- 3) Menerapkan penghayatan ajaran agama islam dan budaya bangsa sebagai sumber kearifan dalam bertindak.
- 4) Menumbuhkan semangat seluruh warga madrasah untuk berkompetisi dalam era globalisasi.

Pendidik sangat menentukan maju mundurnya pendidikan pada suatu sekolah baik dari kualitas dan kuantitasnya. Berikut peneliti paparkan personil sekolah MTs No.32 Lamasi.

Tabel 4.1 Tenaga Pendidik di MTs No.32 Lamasi

No.	NAMA	NIP
1.	Siswanto, S.Pd.	198204052005011005
2.	Lina, S.Pd.	196512312007012010
3.	Lukman, S.Ag.	197312172007012010
4.	Drs. Muh Fajar	196605102022211002
5.	Hasni, S.Ag.	197412182021212001
6.	Nursia, S.Ag.	197401072022212008
7.	Nopriadi, S.Pd.	
8.	Karmila Sari, S.Pd.	
9.	Hernawati, S.Pd.	
10.	Maisaroh, S.Pd.	
11.	Widiawati, S.Pd.	
12.	Suwanti, S.Pd.	
13.	Retno Satiti, S.Pd.	
14.	Veny Tryana	
15.	Marvian	
16.	Dwi Irawati, S.Si., S.Pd.	
17.	Nurfajarwati, S.Pd.	
18.	Nurul Khotimah, S.Pd.	
19.	Nurhasanah P	
20.	Miharti Mustamin, S.Pd., M.Pd	
21.	Firman Hidayah, S.Pd.	

Sumber : Dokumentasi Tata Usaha MTs No.32 Lamasi³⁹

Berdasarkan Tabel 4.1 menunjukkan bahwa tenaga pendidik di MTs No. 32 Lamasi yang sudah PNS berjumlah 6 orang, dan yang belum PNS berjumlah 14 orang. Hal ini menunjukkan bahwa tenaga pendidik di MTs No.32 Lamasi memiliki kualitas yang memadai, namun penting untuk menilai bagaimana setiap

³⁹Tata Usaha, 2023. "MTs No.32 Lamasi".

pendidik mengembangkan pengetahuannya dan memanfaatkan peran profesionalnya secara efektif.

Peserta didik memegang peranan penting dalam membentuk karakter dirinya, karena mereka adalah subjek sekaligus objek pembelajaran. Berikut dikemukakan keadaan peserta didik MTs No.32 Lamasi.

Tabel 4.2 Rincian Jumlah Peserta Didik MTs No.32 Lamasi

No.	Kelas/Rombel	L	P	Jumlah
1.	kelas VII / 2 Rombel	30	22	52
2.	Kelas VIII / 2 Rombel	21	25	46
3.	Kelas IX / 2 Rombel	40	27	67
Total		91	74	165

Sumber : Dokumentasi Tata Usaha MTs No.32 Lamasi

Adapun gedung-gedung Madrasah Tsanawiyah (MTs) No.32 Lamasi yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.3 Gedung-Gedung MTs No.32 Lamasi

No.	Nama Ruangan	Keadaan			Jumlah
		Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat	
1.	Ruang Kelas	6	-	-	6
2.	Ruang Kepala Sekolah	1	-	-	1
3.	Ruang Guru	1	-	-	1
4.	Perpustakaan	1	-	-	1
5.	Laboratorium	1	-	-	1
6.	Aula	1	-	-	1
7.	Ruang Tata Usaha	1	-	-	1
8.	Lapangan Voli	1	-	-	1
9.	Ruang UKS	1	-	-	1
10.	Kamar Mandi	2	-	-	2

Sumber : Dokumentasi Tata Usaha MTs No.32 Lamasi

2. Alokasi waktu penelitian

Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam materi gaya kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz yang diajarkan di Kelas VII. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Penelitian ini dilakukan di MTs No.32 Lamasi. Berikut proses pengembangan yang telah dilakukan dijelaskan pada Tabel 4.4 di bawah ini:

Tabel 4.4 Waktu Pelaksanaan Penelitian Pengembangan

Prosedur pengembangan	Nama Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
<i>Analysis</i>	a. Pengamatan awal b. Kebutuhan dan kurikulum c. Analisis tujuan pembelajaran	Juni 2022
<i>Design</i>	a. Penyusunan bentuk media pembelajaran interaktif	Mei – Juni 2023
<i>Development</i>	a. Uji validitas oleh ahli b. Revisi produk	Juni 2023
<i>Implementation</i>	a. Penilaian media interaktif oleh praktisi pembelajaran	Juni 2023
<i>Evaluation</i>	a. Mengukur motivasi peserta didik kelas VII B	Juni 2023

3. Hasil Pengembangan Produk

Penelitian bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz di MTs No. 32 Lamasi melalui media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif layak untuk digunakan berdasarkan hasil validasi dari validator dan praktisi pembelajaran, serta motivasi belajar peserta didik meningkat setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berdasarkan hasil uji instrumen angket motivasi belajar.

Penelitian ini menggunakan strategi Research and Development (R&D) yang mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk mempelajari sejarah kebudayaan Islam materi gaya kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz. Hasil pengembangan produk dapat dilihat sebagai berikut:

a. Hasil Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dilakukan oleh peneliti yang mengkaji kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi peserta didik selama pembelajaran dan memperoleh informasi yang diperlukan untuk pembuatan produk. Pengumpulan data awal dilakukan di MTs No. 32 Lamasi dengan cara wawancara kepada guru sejarah kebudayaan Islam dan mengumpulkan informasi. Informasi tersebut menyangkut proses pembelajaran di kelas yang media pembelajarannya kurang dimanfaatkan secara maksimal. Alat pembelajaran yang biasa digunakan guru adalah buku paket

saja. Dengan ini, Motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh proses belajar. Peneliti dapat melakukan analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis tujuan pembelajaran berdasarkan hasil wawancara tersebut. Berikut ini adalah hasil dari tahap analisis:

1) Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan ini untuk mengetahui apa yang sedang dibutuhkan peserta didik, dan peneliti telah melakukan analisis kebutuhan peserta didik. Hasil dari analisis kebutuhan peserta didik yaitu kurangnya motivasi belajar mengenai pelajaran yang telah dijelaskan oleh guru sebab keterbatasan penggunaan dan pengembangan media yang dipakai. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran selain buku paket yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan terlihat jelas bahwa peserta didik memerlukan materi pembelajaran yang menarik agar tidak bosan dan meningkatkan motivasi belajarnya.

2) Analisis kurikulum

Analisis kurikulum membantu untuk mengetahui kurikulum sekolah saat ini. MTs No.32 Lamasi menggunakan kurikulum 2013 atau K13 yang memuat kompetensi terkait konten seperti KI 3:Memahami dan menerapkan pengetahuan berdasarkan rasa ingin tahunya terhadap ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya terkait fenomena dan peristiwa kasat mata. Serta KI.4 Pengolahan, penyajian dan penalaran dalam wilayah konkrit (penerapan, penataan, modifikasi dan kreasi) dan dalam wilayah abstrak (menulis, membaca, berhitung, menggambar dan menulis) dari apa yang telah dipelajari di sekolah dan sumber-sumber lain di sudut yang sama.

3) Analisis Tujuan Pembelajaran

Dalam hasil akhir media pembelajaran interaktif menggunakan website canva akan dijelaskan tujuan-tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik setelah mempelajari materi Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz. Diharapkan peserta didik dapat memahami materi Gaya Kepemimpinana Umar Bin Abdul Aziz.

Adapun tujuan pembelajaran yang harus dicapai pada pokok bahasan gaya kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz mata pelajaran SKI, antara lain :

- a) Peserta didik dapat menjelaskan riwayat hidup Umar Bin Abdul Aziz
- b) Peserta didik dapat menyebutkan Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz
- c) Peserta didik dapat menjelaskan sikap teladan dari khalifah Umar Bin Abdul Aziz

b. Hasil Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap selanjutnya yaitu tahap perencanaan atau *design*, pada tahap ini peneliti melakukan beberapa kegiatan yaitu sebagai berikut:

1) Perencanaan penyajian isi materi

Isi media pembelajaran interaktif yang ditampilkan berasal dari buku cetak atau buku teks dan berbagai sumber terkait. Adapun sumber yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- a) Buku aplikasi Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII (MTS) yang ditulis oleh Muh. Chamdillah 2020
- b) Dari beberapa jurnal tentang materi Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz

2) Penyusunan media pembelajaran interaktif

Tahapan penyusunan media pembelajaran interaktif sebagai berikut :

- a) Halaman utama yang berisi nama mata pelajaran, materi pembelajaran, dan penulis. serta *icon* interaktif masuk. Halaman utama akan muncul di awal, setelah media pembelajaran interaktif dijalankan. Pada tampilan terdapat judul media pembelajaran, nama penulis, dan terdapat tombol masuk yang berfungsi untuk masuk ke halaman menu utama.



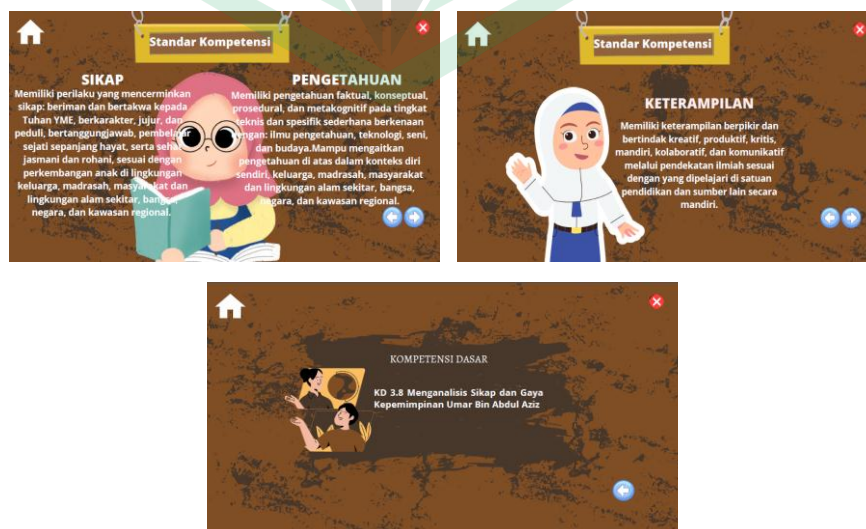
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Utama

- a) Halaman menu yang terdiri dari tombol SK & KD, Tujuan pembelajaran, Materi, Quiz, dan Profil peneliti. Tombol tersebut digunakan untuk masuk ke layar yang sesuai dengan tombol yang klik. Pada layar sebelah kanan atas media pembelajaran interaktif terdapat tombol *close*.



Gambar 4.2 Tampilan Halaman Menu

- b) Tampilan halaman SK & KD, terdapat beberapa tombol seperti. Tombol *home* yang terletak di sebelah kiri pojok berfungsi untuk kembali ke menu utama, tombol *close* terletak pada sebelah kanan pojok berfungsi untuk kembali atau keluar ke halaman utama, tombol *next* terletak di sebelah kanan pojok bawah berfungsi untuk lanjut ke tampilan halaman selanjutnya, dan tombol *back* terletak di sebelah kanan pojok bawah berfungsi untuk kembali ke tampilan halaman sebelumnya.



Gambar 4.3 Tampilan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

- c) Halaman Tujuan Pembelajaran, Halaman tujuan pembelajaran dibuat untuk menggambarkan kompetensi yang harus diraih dan seperti apa proses pembelajaran yang akan dilakukan. Pada tampilan halaman tujuan pembelajaran terdapat beberapa tombol seperti tombol *Home* terletak di sebelah kiri pojok atas, tombol *close* terletak di sebelah kanan pojok atas, dan tombol *back* terletak di sebelah kanan pojok bawah.



Gambar 4.4 Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran

- d) Halaman isi materi, terdapat beberapa tombol yaitu tombol home, close, next, dan back. Materi yang disajikan dalam bentuk teks. Terdapat tambahan icon gambar.



Gambar 4.5 Halaman ayat tentang konten materi



Gambar 4.6 Materi Biografi Umar Bin Abdul Aziz



Gambar 4.7 Materi sikap teladan Umar Bin Abdul Aziz



Gambar 4.8 Materi Gaya kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz

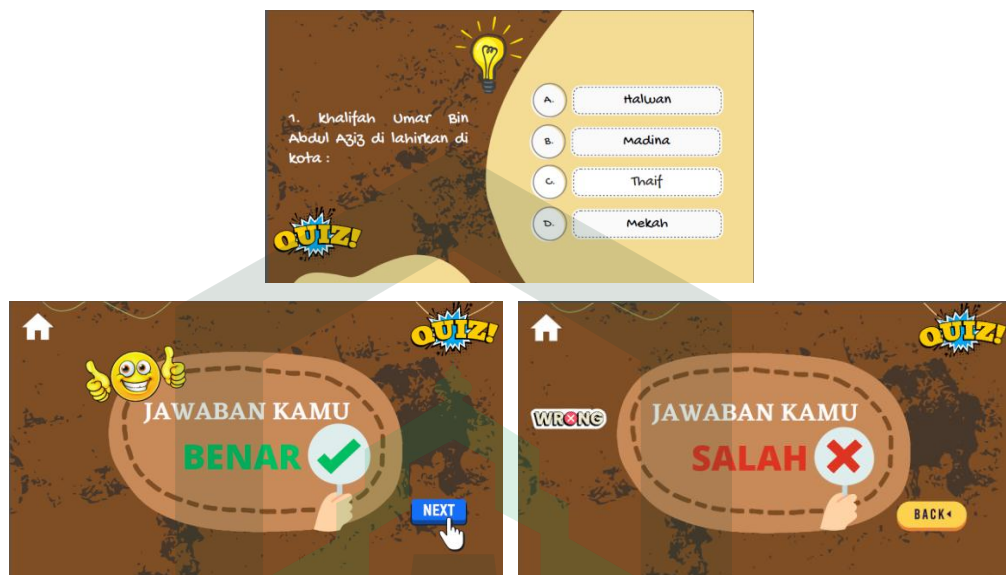
e) Halaman Quiz berisi latihan soal yang akan dijawab oleh peserta didik dalam bentuk quiz interaktif dengan pilihan ganda.



Gambar 4.9 Tampilan Halaman Awal Quiz

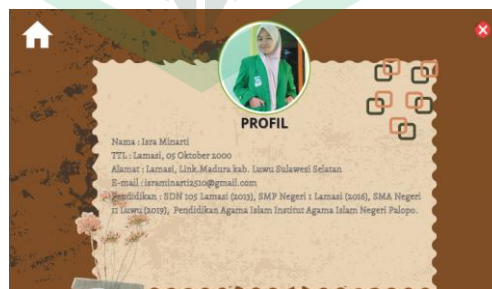


Gambar 4.10 Tampilan Halaman Petunjuk Quiz



Gambar 4.11 Tampilan isi quiz

f) Halaman profil menampilkan data diri pengembang atau peneliti.



Gambar 4.12 Tampilan halaman profil peneliti

3) Penyusunan instrumen

Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi, lembar praktikalitas dan angket motivasi belajar peserta didik. lembar validasi, lembar praktikalitas dan angket motivasi belajar berisi petunjuk pengisian dan pernyataan, dalam tabel pernyataan terdapat beberapa aspek penilaian yang dapat dilihat pada lembar

validasi, lembar praktikalitas dan angket motivasi belajar. Lembar validasi akan diberikan kepada 2 validator yaitu validator ahli materi dan ahli media untuk menguji kevalidan media pembelajaran interaktif, kemudian lembar angket praktikalitas akan diberikan kepada guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan peserta didik kelas VII di MTs No.32 Lamasi setelah media pembelajaran interaktif dikatakan valid. kemudian angket motivasi belajar yang akan diberikan kepada peserta didik untuk melihat motivasi peserta didik meningkat atau tidak dengan angket motivasi belajar sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif dan angket sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif.

c. Hasil Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah tahap pembuatan media pembelajaran interaktif, selanjutnya dalam tahap ini menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran interaktif. Sebelum media pembelajaran interaktif digunakan didalam proses pembelajaran hendaknya harus melalui uji validitas sehingga mempunyai status valid atau sangat valid dari para validator dan uji praktikalitas sehingga mempunyai status praktis atau sangat praktis dari praktisi. Kegiatan yang dilakukan pada tahap pengembangan yaitu sebagai berikut :

1) Validasi Media Pembelajaran Interaktif

Penilaian kelayakan media pembelajaran interaktif ini divalidasi oleh validator ahli materi dan ahli media, serta satu orang guru Sejarah Kebudayaan Islam. Kelayakan media pembelajaran interaktif ini dinilai oleh validator ahli materi dan ahli media, serta salah satu guru Sejarah Kebudayaan Islam, dua validator merupakan Dosen IAIN Palopo dan satu orang guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs No.32 Lamasi. Angket dari validasi ini berisi tentang penilaian materi dan media untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan isi media pembelajaran interaktif mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbantuan website canva, kritik serta saran agar media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti dapat menjadi produk yang berkualitas. Berikut nama-nama validator :

Tabel 4.5 Nama Validator

No	Nama	Pekerjaan
1.	Arifuddin, S.Pd.I.,M.Pd.	Dosen IAIN Palopo
2.	Mustofa, S.Pd.I.,M.Pd.I.	Dosen IAIN Palopo
3.	Dr. Bustanul Iman, RN., MA	Dosen IAIN Palopo
4.	Firman Hidayah S.Pd	Guru Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

a) Analisis data validasi ahli materi pembelajaran

Validasi ahli materi hanya dilakukan oleh satu orang ahli materi. Persyaratan ahli materi minimal S1, tidak termasuk pembimbing skripsi peneliti. Berikut hasil validasi ahli materi terhadap media pembelajaran interaktif yang disajikan secara khusus:

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor
1.	Kelayakan isi	14
2.	Kebahasaan	11
3.	Penyajian	10
4.	Kemanfaatan	20
Total Skor		55
Persentase skor		91,6%
Kategori		Sangat Valid

$$\begin{aligned}
 \text{Presentese} &= \frac{\sum \text{Skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{55}{4 \times 15} \times 100\% \\
 &= \frac{55}{60} \times 100\% \\
 &= 91,6\%
 \end{aligned}$$

Skor persentase sebesar 91,6% dicapai dengan kategori sangat valid berdasarkan hasil validasi data oleh validator ahli materi yaitu Ustadz Arifuddin, S.Pd.I., M.Pd. Adapun kesimpulan dan komentar/saran dari validator disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.7 Kesimpulan dan komentar/saran validator ahli materi

Kesimpulan	Komentar/saran
Dapat digunakan dengan revisi kecil	Teknik penulisan atau pengetikan masih ada yang salah. Serta SK dan tujuan pembelajaran ditambahkan kedalam produk/media pembelajaran interaktif

b) Analisis data validasi ahli media

Validasi ahli media ini dilakukan oleh satu orang ahli media. Syarat ahli media minimal S1, tidak termasuk pembimbing skripsi peneliti. Berikut ini disajikan hasil validasi ahli media terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dihasilkan secara khusus:

Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor
1.	Desain	23
2.	Kemanfaatan	12
3.	Tata Letak	12
4.	Kualitas media	14
Total Skor		61
Persentase skor		95,3%
Kategori		Sangat Valid

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\sum \text{Skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{61}{4 \times 16} \times 100\% \\
 &= \frac{61}{64} \times 100\% \\
 &= 95,3\%
 \end{aligned}$$

Skor persentase sebesar 95,3% dicapai dengan kategori sangat valid berdasarkan hasil validasi data oleh validator ahli media yang diverifikasi oleh Ustadz Mustofa, S.Pd., M.Pd. Kesimpulan dan komentar/saran validator dilaporkan pada tabel di bawah ini:

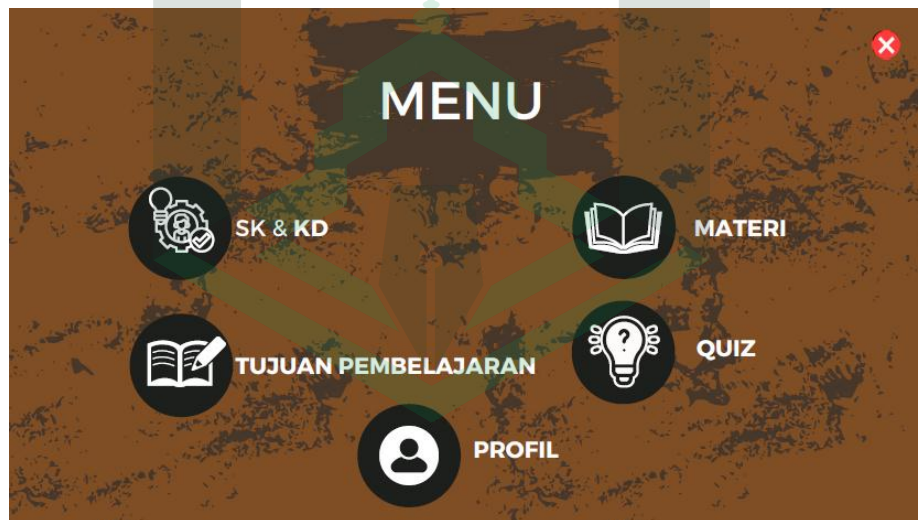
Tabel 4.9 Kesimpulan dan komentar/saran validator ahli media

Kesimpulan	Komentar/saran
Dapat digunakan dengan revisi kecil	Evaluasi sebaiknya dibuat lebih variatif, yaitu quiz interaktif agar peserta didik lebih termotivasi dan tertarik dalam pembelajaran.

Hasil revisi yang telah diubah sesuai dengan usulan dan masukan dari validator ahli materi berikut ini :



Gambar 4.13 Sebelum Revisi. Sebelum revisi tidak menggunakan SK dan tujuan pembelajaran



Gambar 4.14 Sesudah revisi. Sesudah revisi ditambahkan SK dan tujuan pembelajaran

Selanjutnya hasil revisi sesuai dengan saran dan masukan dari validator ahli media yaitu sebagai berikut:



Gambar 4.15 Sebelum revisi. Sebelum revisi evaluasi tidak bervariasi



Gambar 4.16 Sesudah revisi. Sesudah revisi evaluasi menggunakan Quiz interaktif

Media pembelajaran interaktif berbantuan website canva materi gaya kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz yang telah disusun dinilai oleh dua validator yaitu validator ahli media dan validator ahli materi, Berdasarkan tabel kriteria penilaian uji validitas, media pembelajaran interaktif yang dihasilkan dinyatakan sangat valid masing-masing memperoleh persentase sebesar 91,6% dan 95,3% dapat memperoleh rata-rata validitas produk sebesar 93,4%.

d. Hasil Implementasi (*Implementation*)

Dalam model ADDIE, tahap implementasi adalah ketika hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk menilai pengaruhnya terhadap kualitas produk dan motivasi belajar peserta didik. Pada tahap implementasi ini pengembangan dilakukan uji coba praktikalitas oleh salah satu guru pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan kepada peserta didik dengan angket respon peserta didik. Selanjutnya dilakukan uji coba produk kepada peserta didik di MTs No.32 Lamasi dengan angket motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif.

1) Analisis Data Praktikalitas Guru Sejarah Kebudayaan Islam

Hasil praktikalitas produk pengembangan oleh guru yang telah diajukan yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Praktikalitas Oleh Guru

No	Indikator	Skor
1.	Kelayakan isi	10
2.	Kebahasaan	7
3.	Kemanfaatan	20
4.	Kemudahan Pengguna	12
Total Skor		49
Persentase skor		81,7%
Kategori		Sangat Praktis

$$\text{Presentese} = \frac{\sum \text{Skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{49}{4 \times 15} \times 100\%$$

$$= \frac{49}{60} \times 100\%$$

$$= 82\%$$

Berdasarkan data praktikalitas oleh Bapak Firman Hidayah, S.Pd. merupakan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs No.32 Lamasi diperoleh persentase praktikalitas sebesar 82%. Berikut merupakan tabel komentar dan saran dari praktisi:

Tabel 4.11 Komentar/Saran Praktisi

Komentar/Saran
Penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan website canva dapat digunakan dengan menyesuaikan kondisi sekolah dan peserta didik di kelas. Penyesuaian ini untuk memenuhi akses kebutuhan pada peserta didik.

2) Analisis Data Respon Peserta didik

Pelaksanaan uji coba media pembelajaran di MTs No.32 Lamasi dengan subjek peserta didik kelas VII yang berjumlah 17 orang peserta didik. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Dari data angket yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12 Hasil Responden Peserta didik

No	Indikator	Skor
1.	Kelayakan isi	55
2.	Kebahasaan	56
3.	Kemanfaatan	57
4.	Kemudahan Pengguna	57
Total Skor		225
Rata-rata skor		56
Persentase skor		82%
Kategori		Sangat Praktis

$$\begin{aligned}
 \text{Presentese} &= \frac{\sum \text{Skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{56}{4 \times 17} \times 100\% \\
 &= \frac{56}{68} \times 100\% \\
 &= 82\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif pada angket yang sudah diisi diperoleh persentase 82% dengan kategori praktis. Hasil pengisian angket dan perhitungan lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran 4.

3) Analisi penilaian validasi angket minat belajar peserta didik

Salah satu validator yang memenuhi kriteria akademik minimal S1 melakukan validasi angket minat belajar peserta didik. Validator ini tidak termasuk dosen pembimbing skripsi

Tabel 4.13 Hasil Validasi Angket Motivasi Belajar

No	Indikator	Skor
1.	Format Angket	6
2.	Butir pernyataan angket	8
3.	Bahasa yang digunakan	7
Total Skor		21
Skor Maksimal		24
Persentase skor		87,5%
Kategori		Sangat Layak

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{Skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{21}{4 \times 17} \times 100\%$$

$$= \frac{21}{24} \times 100\%$$

$$= 87,5\%$$

Berdasarkan data hasil validasi, skor persentase adalah 87,5% dengan kategori sangat layak.

4) Analisis data peningkatan motivasi belajar peserta didik

Analisis data motivasi belajar peserta didik yang diperlukan yaitu angket sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai data awal dan angket setelah menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai data akhir untuk menilai peningkatan motivasi belajar peserta didik. Sehingga analisis data motivasi belajar peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif materi gaya kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.14 Analisis Data Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif

No	Aspek penilaian	Motivasi belajar peserta sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif	Kriteria	Motivasi belajar peserta sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif	Kriteria
1	Rasa Tertarik	49,2%	Rendah	86,8%	Tinggi
2	Keinginan /Kesadaran	44,8%	Rendah	82,3%	Tinggi
3	Perasaan Senang	56,6%	Sedang	83%	Tinggi
4	Perhatian	48,8%	Rendah	86,3%	Tinggi
Jumlah		199,4%		338,4	
Rata-rata Presentase Peningkatan		49,8%	Rendah	84,6%	Tinggi
			34,8%		

Berdasarkan tabel di atas, motivasi belajar peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif adalah sebesar 49,8% yang menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik dalam kriteria rendah. Sedangkan motivasi belajar setelah menggunakan media pembelajaran interaktif sebesar 84,6% menunjukkan motivasi belajar peserta didik dalam kriteria tinggi. Sehingga berdasarkan analisis data diatas, motivasi belajar peserta didik meningkat sebesar 34,8% setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Dengan ini pengembangan media pembelajaran interaktif materi Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz yang telah dikembangkan oleh peneliti dinyatakan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VII B di MTs No.32 Lamasi. Hasil perhitungan lebih lengkap angket motivasi belajar sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif dapat dilihat pada lampiran 5 dan angket motivasi belajar sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif dapat dilihat pada lampiran 6.

e. Hasil Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Ada dua jenis tahapan evaluasi: evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada akhir setiap tahapan. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir proses pengembangan setelah dilakukan tahap uji validitas dan praktikalitas. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif dinyatakan valid oleh tim validator dan praktis berdasarkan uji coba terbatas oleh guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan respon peserta didik, sehingga media pembelajaran interaktif pada materi Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz ini dapat digunakan dengan revisi kecil. Kemudian, dari hasil uji coba lapangan kepada peserta didik, media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik yaitu dari hasil data perbandingan angket motivasi belajar sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif memperoleh hasil yaitu 49,8% kategori rendah, dan hasil angket motivasi belajar sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif memperoleh hasil yaitu 84,6% kategori tinggi. Hal ini media pembelajaran interaktif yang peneliti kembangkan efektif digunakan karena dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

B. Pembahasan

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti, motivasi belajar sejarah kebudayaan Islam peserta didik di MTs NO.32 lamasi kelas VII B cukup rendah dan media pembelajaran yang digunakan juga terbatas, dimana dalam proses pembelajaran buku paket yang tersedia masih kurang. Berdasarkan permasalahan tersebut, perlunya untuk mengembangkan bahan/media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi peserta didik.

Pengembangan yang telah dilakukan peneliti menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif berbantuan website canva materi gaya kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz di MTs No.32 Lamasi. Peneliti menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu pertama analisis yang mencakup analisis kebutuhan, kurikulum dan analisis tujuan pembelajaran.

Kedua desain yang mencakup proses perancangan penyajian isi materi, penyusunan kerangka media, dan penyusunan instrumen. Berikutnya yang ketiga development/pengembangan, dimana rancangan media pembelajaran interaktif sebelumnya dikembangkan dan produk yang telah dikembangkan divalidasi oleh validator ahli materi dan ahli media untuk mengevaluasi produk. Selanjutnya implementation, yaitu pada tahap implementation produk dinilai dengan memberikan pernyataan-pernyataan pragmatis kepada guru dan peserta didik pada materi Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz. Tahap terakhir tahap evaluasi, dimana produk media pembelajaran interaktif berbantuan website canva dapat digunakan setelah melewati uji validitas dan praktikalitas. Setelah proses tersebut selesai, peneliti memberikan angket motivasi belajar kepada peserta didik untuk melihat apakah penggunaan produk media pembelajaran interaktif berbantuan website canva ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam khususnya gaya kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz. Angket yang diberikan berupa angket sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan website canva. Peneliti berharap media pembelajaran interaktif seperti ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran interaktif diciptakan untuk membantu peserta didik dalam memahami isi pembelajaran dengan lebih baik bukan untuk menggantikan guru.

Pada penelitian pengembangan ini, sumber belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yaitu media pembelajaran interaktif materi gaya kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz, dengan sasaran pengguna adalah peserta didik kelas VII B MTs No.32 lamasi. Tujuan pengembangan ini adalah untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik terhadap materi gaya kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz, untuk mengetahui validitas dan kelayakan media pembelajaran interaktif berbantuan website Canva materi gaya kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz, serta seberapa besar peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif.

Setelah melalui beberapa tahap hasil pengembangan yang diperoleh, khususnya hasil validasi ahli media dan materi, diperoleh persentase sebesar

91,6% dan 95,3%, dengan rata-rata skor persentase sebesar 93,4% dengan kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas oleh guru mata pelajaran yaitu Bapak Firman Hidayah S.Pd yaitu sebesar 82% dan respon peserta didik kelas VII B MTs No.32 Lamasi sebesar 82% dengan rata-rata nilai persentase sebesar 82% dengan kategori Sangat praktis. Serta hasil motivasi belajar yang telah diuji cobakan menggunakan angket sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif. Angket motivasi belajar sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif memperoleh persentase 49,8% kategori rendah, sedangkan angket sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif memperoleh persentase 84,6% kategori tinggi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan website canva pada materi gaya kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid dan praktis, serta media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Zahra Kamila dan kowiyah, dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Peserta didik Sekolah Dasar” yang menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi yang mendapat skor 93% dan validasi ahli media yang mendapat skor 93% dengan kategori sangat layak, serta hasil angket respon peserta didik sesudah dilaksanakan percobaan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis canva mendapat hasil 89% dengan kategori sangat layak.⁴⁰ Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam penelitian pengembangan selanjutnya. Kemudian sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Ucu Purnamawanti, Herawati & Widyasari, dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 di MI Al Khoeriyah Kabupaten Bogor”, berdasarkan hasil penelitiannya dinyatakan sangat layak oleh ahli media dan validasi ahli desain, serta hasil validasi ahli materi berada pada kategori baik.

⁴⁰Zahra Kamila & Kowiyah (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada materi Pecahan untuk Peserta didik Sekolah Dasar*. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 7(1).

Serta media yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan kategori tinggi.⁴¹ Penelitian yang dilakukan oleh Fahmi Shidiq Nachsyahbandi, Asep Amam, & Sri Solihah, dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Canva Berbasis Makanan Khas Daerah Ciamis”, menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif sangat layak digunakan dan telah memenuhi standar kualitas yang telah ditetapkan.⁴² Hal demikian memberikan arti bahwa penelitian pengembangan sangat membantu guru dan peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar serta keefektifan belajar peserta didik sehingga diharapkan dapat lebih kreatif dan inovatif dalam pengembangan berikutnya.

Adapun kelebihan dan kekurangan produk media pembelajaran interaktif berbantuan website canva yang dikembangkan menggunakan model ADDIE sebagai berikut :

1. Kelebihan produk:

- a. Membantu pendidik dalam proses pembelajaran baik secara *online* maupun *offline*
- b. Peserta didik bisa belajar mandiri dirumah menggunakan media pembelajaran interaktif
- c. Produk bisa diakses dimanapun dan kapanpun
- d. Melatih pendidik untuk kreatif dalam penggunaan media ajar.

2. Kekurangan produk :

- a. Materi dalam produk hanya materi Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz
- b. Untuk menggunakan media pembelajaran interaktif diperlukan koneksi internet.

⁴¹Ucu Purnamawanti, Herawati & Widyasari. (2023). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas 5 Di Mi Al Khoeriyah Kabupaten Bogor”. Jurnal Teknologi Pendidikan, 12(2), 74-97.

⁴²Fahmi Shidiq Nachsyahbandi, Asep Amam, & Sri Solihah. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Canva Berbasis Makanan Khas Daerah Ciamis*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian peneliti tentang hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan website Canva untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi gaya kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz, dengan model ADDIE maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah produk berupa media pembelajaran interaktif berbantuan website Canva materi gaya kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz untuk kelas VII MTs. Persentase yang diperoleh dari ahli materi sebesar 91,6%, sedangkan persentase yang diperoleh dari ahli media sebesar 95,3% dengan kategori sangat valid untuk digunakan.
2. Hasil Uji praktikalitas guru memperoleh persentase sebesar 82%, sedangkan respon peserta didik kelas VII B di MTs No. 32 Lamasi memperoleh persentase sebesar 82% pada kategori sangat praktis untuk digunakan.
3. Hasil motivasi belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan website canva yang telah diuji cobakan menggunakan angket sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif. Angket motivasi belajar sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif memperoleh persentase 49,8% kategori rendah, sedangkan angket sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif memperoleh persentase 84,6% kategori tinggi. Dengan ini motivasi belajar peserta didik meningkat setelah diterapkan media pembelajaran interaktif berbantuan website canva.

B. Implikasi

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan website canva pada materi gaya kepemimpinan umar bin abdul aziz dapat diaplikasikan dengan dimanfaatkan sebagai berikut :

1. Salah satu bahan ajar pendukung pengajaran sejarah kebudayaan Islam khususnya materi gaya kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz di MTs No. 32 Lamasi kelas VII.

2. Salah satu bahan ajar yang menunjang membangun proses pembelajaran membantu peserta didik menghubungkan materi dengan kehidupan sekitar dan memiliki kemampuan memecahkan masalah kontekstual.
3. Salah satu materi pendidikan yang menunjang kemandirian belajar peserta didik.

C. Saran

Hal-hal yang perlu dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah budaya Islam materi gaya kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz adalah sebagai berikut:

1. Saran bagi guru, Guru terus mencari metode baru untuk meningkatkan profesionalisme mereka. Salah satunya adalah media pengembangan yang akan dimanfaatkan dalam pembelajaran di kelas. Pendekatan, metode, teknik, atau model pembelajaran, bahasa yang tepat sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien, sesuai dengan bahan ajar dan karakteristik peserta didik. Hal ini dilakukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.
2. Saran Bagi Peneliti Selanjutnya. Peneliti yang akan melanjutkan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan website Canva sebaiknya mengembangkan keterampilan lainnya. Menjadi tantangan bagi para pengajar sejarah budaya Islam untuk menggali kemampuannya atau melakukan penelitian sehingga dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran sejarah budaya Islam di setiap sekolah.
3. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif yang valid dan efektif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, disarankan agar guru sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media pembelajaran interaktif ini dalam skala yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Rike, And Rasto Rasto. 2019. *"Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Peserta Didik."* Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (Jpmanper) 4.1:
- Arditia, Fitri Mahani, 2016. *"Nilai-nilai Pendidikan Akhlak dalam Kepemimpinan Khalifah Umar bin Abdul Aziz dan Relevansinya dengan Materi SKI Madrasah Tsanawiyah Kelas VII"*. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Ponorogo
- Ash-shalaby, Ali Muhammad, 2017. *"Biografi Umar Bin Abdul Aziz"*. (Jakarta Timur: Ummul Qura).
- Audina, N., & Raihan, R. (2019). *"Prinsip Good Governance Pada Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz"*. Al-Idarah: Jurnal Manajemen dan Administrasi Islam, 2(2), 23-41.
- Chamdillah, Muh., 2020. *Sejarah Kebudayaan Islam, 1 Edition*. (Jakarta : Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jendral Pendidikan Islam, & Kementerian Agama R).
- Chasanah, Firda Mashlichatul, 2021. *"Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta didik Sekolah Menengah Pertama Pada Materi Aritmatika Sosial"*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Dahlia, D., Rianto, S., & Yuherman, Y. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas X Lintas Minat Pada Mata Pelajaran Geografi Di Sman 1 Padang Sago*. Jambura Geo Education Journal.
- Emda and Amna. 2018 *"Kedudukan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran."* Lantanida Journal 5.2
- Habibullah, A. H., Muhammad, D. H., & Susandi, A. (2022). *"Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Yang Terdapat Dalam Kisah Umar Bin Abdul Aziz"*. AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan, 4(1), 29-44.
- Hamid, Abi., and Mustofa, 2020. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hasan, Muhammad., and Milawati, (2021). *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*.
- Hidayat, Nurul. 2021. *"Pengembangan E-Modul Pembelajaran Matematika Materi Spldv Berbantuan Etnomatematika Pada Tradisi Manre Saperra Di Mts As'adiyah No.31 Belawa Baru"*. Institute Agama Islam Negeri Palopo.

- Kamila, Z., & Kowiyah, K. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Peserta didik Sekolah Dasar*. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 7(1),
- Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*, (Bandung:Diponegoro, 2019).
- Muliati, 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Model *Flipped Classroom* Berbantuan *Software Swish Max4*". Institut Agama Islam Negeri Palopo.
- Nachsyahbandi, F. S., Amam, A., & Solihah, S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Canva Berbasis Makanan Khas Daerah Ciamis*
- Nordiansyah, Mochammad Revandi., 2021. "Pengembangan Modul Pembelajaran Pai Dan Budi Pekerti Menggunakan Media Flipbook Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas Viii Smp Muhammadiyah 06 Dau-Malang. Diss". Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Nurohman, Handrianto, B., & Alim, A. (2021). "Konsep Kurikulum Leadership Ekstrakurikuler SMP Berbasis Sifat Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz". Rayah Al-Islam, 5(01), 40-66.
- Purnamawanti, U. (2023). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas 5 Di Mi Al Khoeriyah Kabupaten Bogor". Jurnal Teknologi Pendidikan, 12(2)
- Rahmawati, Widya, 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Autoplay Untuk Peningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas X Man Malang Ii Kota Batu". Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Malang.
- Rustandi, Andi., and Rismayanti. 2021. "Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di Smpn 22 Kota Samarinda." Jurnal Fasilkom 11.2:
- Shihab, M. Quraish, 2002. "Tafsir Al-Mishbah Pesan, Kesan dan keserasian Al-Quran". (Jakarta: Lentera Hati).
- Studi Pendahuluan Melalui Wawancara Kepada Fh, Guru Di Mts No.32 Lamasi, Pada Hari Jum'at, 17 Juni 2022
- Susanti and Affrida Zulfiana, 2018. "Jenis –Jenis Media dalam Pembelajaran" . *Jenis –Jenis Media dalam Pembelajaran*.

- Susilawati, Suherni. 2019. *“Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Pada Materi Proses Lahirnya Dinasti Bani Abbasiyah Berbantuan Multimedia Interaktif”*. Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin, Banten.
- Tata Usaha, 2023. “MTs No.32 Lamasi”.
- Uno, Hamzah B, 2016. *“Teori Motivasi Dan Pengukurannya”*. Pt. Bumi Aksara.
- Wahyuni, Nurul., Adripen, And Susi Herawati. (2020). *“Pengembangan Modul Interaktif Dengan Menggunakan Lectora Inspire 18 Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Man 2 Tanah Datar”*. At-Tarbiyah Al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam 1 :
- Walid, Ismail, 2017. *“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Geogebra Dengan Model Pengembangan Addie (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) Pada Materi Geometri Kelas Xi Mia Sma Negeri 3 Takalar”*. Uin Alauddin Makassar.
- Wiryani, Adinda Putri 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Website Canva Pada Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Sejarah Di Sekolah Menengah Atas*”. (Doctoral Dissertation, Sriwijaya University).
- Yanto, Doni Tri Putra, 2019 *“Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik,”* Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi, No. Media Pembelajaran Interaktif, Praktikalitas, Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik 79.
- Yasin, 2022. *“Guru Profesional, Mutu Pendidikan Dan Tantangan Pembelajaran. Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan Pkm Bidang Ilmu Pendidikan)”*.
- Zaenab, Ulfah Siti, 2018. *‘Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Teknik Animasi Dua Dimensi Menggunakan Macromedia Flash (Studi Kasus Pada Smk Negeri 1 Mesjid Raya)’*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

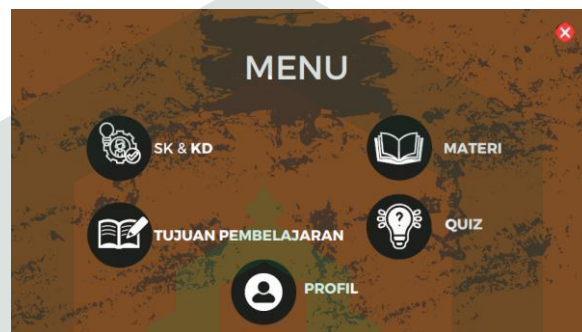


Lampiran 1. Format Tampilan Media Pembelajaran Interaktif berbantuan website canva.

Link Produk yang dikembangkan : <https://bit.ly/44vaOLi>.



Tampilan Halaman Utama



Tampilan Halaman Menu



Tampilan Halaman Standar Kompetensi



Tampilan Halaman Kompetensi Dasar



Halaman Quiz

Lampiran 2. Lembar Validasi

**ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBANTUAN *WEBSITE CANVA* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK MATERI GAYA KEPEMIMPINAN UMAR BIN
ABDUL AZIZ DI MTS NO.32 LAMASI**

Mata pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
Kelas/Semester : VII/Genap
Pokok Bahasan : Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz
Tanggal :

A. PETUNJUK PENGISIAN

- a. Dimohon Bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
- b. Berilah tanda check (✓) pada kolom yang tersedia, dengan memilih alternative jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternative jawaban, yaitu
 - 4 = Sangat baik/ Sangat Setuju
 - 3 = Baik/Setuju
 - 2 = Tidak Baik/ Tidak Setuju
 - 1 = Sangat Tidak Baik
- c. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
- d. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan. penilaian.
- e. Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check (✓) terhadap hasil akhir penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif ini.
- f. Atas bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan banyak terima kasih.

B. TABEL PERNYATAAN

No	Pernyataan/aspek penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Materi dalam media pembelajaran interaktif sudah sesuai dengan SK dan KD			✓	
2	Materi dalam media pembelajaran interaktif sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
3	Materi dalam media pembelajaran interaktif mudah dipahami			✓	
4	Kesesuaian kegiatan belajar dalam media pembelajaran interaktif dengan kebutuhan peserta didik				✓
5	Keterbacaan tulisan			✓	
6	Kesesuaian kalimat dengan kaidah bahasa Indonesia				✓
7	Penggunaan bahasa yang komunikatif dan struktur bahasa yang sederhana				✓
8	Kualitas soal-soal evaluasi sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan			✓	
9	Kesesuaian media dengan materi pada setiap kegiatan pembelajaran			✓	
10	Langkah-langkah kegiatan belajar pada media pembelajaran dapat diikuti peserta didik dengan mudah				✓
11	Penggunaan media pembelajaran interaktif mempermudah guru dalam menyampaikan materi				✓
12	Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik				✓

13	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan dimana saja dan kapan saja				✓
14	Kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kemandirian peserta didik dalam belajar				✓
15	Materi dalam media pembelajaran interaktif dapat menambah wawasan				✓

C. KESIMPULAN

Media pembelajaran interaktif berbantuan website canva pada materi gaya kepemimpinan umar bin abdul aziz ini dinyatakan :

- Belum dapat digunakan
- Dapat digunakan dengan revisi besar
- Dapat digunakan dengan revisi kecil
- Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar/Saran

1. Teknik Penulisan / Penyajian masih ada yang salah.
2. SK dan Tesis Pembelajaran belum dimasukkan dalam Aplikasi / Modul

Palopo, 29 Mei 2023
Validator

[Signature]
Aripudin, S.Pd., M.Pd.

**ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBANTUAN *WEBSITE CANVA* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK MATERI GAYA KEPEMIMPINAN UMAR BIN
ABDUL AZIZ DI MTS NO.32 LAMASI**

Mata pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam

Kelas/Semester : VII/Genap

Pokok Bahasan : Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz

Tanggal :

A. PETUNJUK PENGISIAN

- a. Dimohon Bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
- b. Berilah tanda check (√) pada kolom yang tersedia, dengan memilih alternative jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternative jawaban, yaitu
 - 4 = Sangat baik/ Sangat Setuju
 - 3 = Baik/Setuju
 - 2 = Tidak Baik/ Tidak Setuju
 - 1 = Sangat Tidak Baik
- c. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
- d. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan. penilaian.
- e. Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check (√) terhadap hasil akhir penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif ini.
- f. Atas bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan banyak terima kasih.

B. TABEL PERNYATAAN

No	Pernyataan/aspek penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Ukuran huruf pada judul sesuai				✓
2	Proporsi bentuk, ukuran,tata letak, huruf, dan objek sesuai dengan realita				✓
3	Penggunaan kombinasi jenis huruf tidak berlebihan			✓	
4	Kemenarikan desain cover				✓
5	Pemilihan warna				✓
6	Kejelasan judul media pembelajaran interaktif				✓
7	Langkah-langkah pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif mempermudah peserta didik belajar secara mandiri				✓
8	Penggunaan media pembelajaran interaktif mempermudah pendidik dalam proses belajar mengajar				✓
9	Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran				✓
10	Penempatan unsur tata letak konsisten				✓
11	Penentuan bidang dan margin tepat				✓
12	Penempatan ilustrasi dengan judul, teks, dan halaman tepat				✓
13	Media pembelajaran interaktifdapat dipelihara dan dikelola dengan mudah			✓	
14	Media pembelajaran interaktif mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya			✓	
15	Media pembelajaran interaktif sebagian/seluruh				

	program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk pengembangan media pembelajaran lain				✓
16	Sesuai sasaran dan dapat diterima dengan keinginan sasaran.				✓

C. KESIMPULAN

Media pembelajaran interaktif berbantuan website canva pada materi gaya kepemimpinan umar bin abdul aziz ini dinyatakan :

- Belum dapat digunakan
- Dapat digunakan dengan revisi besar
- Dapat digunakan dengan revisi kecil
- Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar/Saran

- Evaluasi selanjutnya dibuat variatif

Palopo, 29 Mei 2023
Validator


Mustard, F.Pd., M.Pd.

Lampiran 3: Lembar Praktikalitas

**ANGKET PENILAIAN PRAKTIKALITAS
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBANTUAN *WEBSITE CANVA* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK MATERI GAYA KEPEMIMPINAN UMAR BIN
ABDUL AZIZ DI MTS NO.32 LAMASI**

Mata pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam

Kelas/Semester : VII/Genap

Pokok Bahasan : Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz

Tanggal :

A. PETUNJUK PENGISIAN

- a. Dimohon Bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
- b. Berilah tanda check (✓) pada kolom yang tersedia, dengan memilih alternative jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu
 - 4 = Sangat baik/ Sangat Setuju
 - 3 = Baik/Setuju
 - 2 = Tidak Baik/ Tidak Setuju
 - 1 = Sangat Tidak Baik
- c. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
- d. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan penilaian.
- e. Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check (✓) terhadap hasil akhir penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif ini.
- f. Atas bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan banyak terima kasih.

B. TABEL PERNYATAAN

No	Pernyataan/aspek penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Materi dalam media pembelajaran interaktif mudah dipahami			✓	
2	Kesesuaian kegiatan belajar dalam media pembelajaran interaktif dengan kebutuhan peserta didik				✓
3	Ketersediaan penugasan sesuai dengan materi yang dipelajari pada masing-masing kegiatan belajar			✓	
4	Materi yang disajikan menggunakan kalimat yang mudah dipahami				✓
5	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif			✓	
6	Penggunaan media pembelajaran interaktif mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi				✓
7	Penggunaan media pembelajaran interaktif mempermudah peserta didik dalam menerima materi			✓	
8	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menambah wawasan			✓	
9	Dapat merubah kebiasaan pembelajaran yang berpusat pada pendidik menjadi berpusat pada peserta didik			✓	
10	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik				✓
11	Pengadaan media interaktif dapat memberikan kesempatan peserta didik lebih mandiri			✓	

12	Berbeda dengan bahan ajar yang biasa digunakan			✓	
13	Media pembelajaran interaktif bebantuan website canva mudah untuk dioperasikan menggunakan laptop/android			✓	
14	Media pembelajaran interaktif ini menarik digunakan			✓	
15	Diakses dalam bentuk link sehingga mudah dibawa kemana saja			✓	

Komentar/Saran

Penggunaan media pembelajaran yang berbasis canva dapat digunakan dengan menyesuaikan kondisi sekolah dan peserta didik diblos. Penyesuaian ini untuk memenuhi akses kebutuhan pada peserta didik.

Lamasi 07, Juni 2023

Praktisi


 Firman Hidayat, S.Pd.

Lampiran 4. Hasil Respon Peserta Didik

Hasil Respon Peserta Didik

Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Responden Ke																	Total Per butir	Rata-Rata Tiap Aspek	Presentase skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17				
Kelayakan isi	1	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	56	55	81%	Sangat Praktis
	2	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	57			
	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	53			
	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	55			
Kebahasaan	5	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	60	56	82%	Sangat Praktis
	6	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	53			
Kemanfaatan	7	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	57	56	82%	Sangat Praktis
	8	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	59			
	9	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	55			
	10	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	57			
	11	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	56			
Kegrafikan	12	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	55	57	84%	Sangat Praktis
	13	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	58			
	14	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	59			
	15	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	58			
Total																			848	225		
Rata-Rata Keseluruhan																			56.5	56	82%	Sangat Praktis

**ANGKET PENILAIAN PRAKTIKALITAS
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBANTUAN *WEBSITE CANVA* DALAM MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MATERI GAYA
KEPEMIMPINAN UMAR BIN ABDUL AZIZ DI MTS NO.32 LAMASI
UNTUK PESERTA DIDIK**

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Tulisakan data diri pada tempat yang sudah disediakan
2. Bacalah angket dengan teliti
3. Berilah tanda check (✓) pada kolom kategori sesuai penilaian kalian terhadap media pembelajaran interaktif pada kolom jawaban
4. Kriteria penilaian
 - 4 = Sangat Setuju
 - 3 = Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 1 = Sangat Tidak Setuju

Nama : Gio Fattah A.
No. Absen : 9
Kelas : VII B

No	Pernyataan/aspek penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Tujuan pembelajaran pada masing-masing kegiatan belajar sudah jelas				✓
2	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
3	Materi dalam media pembelajaran interaktif sudah disajikan secara urut			✓	
4	Langkah-langkah pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif mudah diikuti			✓	
5	Materi yang disajikan menggunakan kalimat yang mudah dipahami			✓	
6	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif			✓	
7	Saya tertarik belajar menggunakan media pembelajaran interaktif			✓	
8	media pembelajaran interaktif ini mudah dioperasikan menggunakan laptop/Android			✓	✓

9	Saya bisa belajar mandiri dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ini			✓	
10	media pembelajaran interaktif ini memicu saya untuk belajar lebih giat lagi			✓	
11	Animasi yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif ini membantu saya dalam memahami materi				✓
12	Ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca			✓	
13	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca			✓	
14	Desain tampilan media pembelajaran interaktif disajikan dengan baik dan menarik			✓	
15	Diakses dalam bentuk link sehingga mudah dibawa kemana saja				✓

Komentar/Saran

.....saya lebih suka belajar menggunakan media pembelajaran
interaktif.....

Lamasii dg/ab..... 2023
Peserta Didik

gus
.....gio.....fathah.....alvina.....

Lampiran 5 :

**LEMBAR VALIDASI ANKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MATERI
GAYA KEPEMIMPINAN UMAR BIN ABDUL AZIZ DI MTS NO. 32
LAMASI**

Nama Validator : Dr. Bustanul Iman, RN, MA

Institusi : IAIN Palopo

Jabatan : Dosen IAIN Palopo

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Materi Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz Di Mts No. 32 Lamasi”. Penelitian menggunakan instrument angket respon peserta didik. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan bapak/ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk dibawah ini:

1. Dimohon agar bapak/ibu memberikan penilaian terhadap instrument angket respon peserta didik yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon bapak/ibu memberikan tanda \surd sesuai dengan penilaian bapak/ibu berdasarkan pada skala penilaian.
 - 1 = Sangat Layak
 - 2 = Layak
 - 3 = Cukup Layak
 - 4 = Tidak Layak
3. Untuk penilaian akhir, dimohon bapak/ibu memberi tanda \surd pada kolom yang tersedia.
4. Untuk saran revisi, bapak/ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan bapak/ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan bapak/ibu, peneliti ucapkan banyak terima kasih.

Pertnyataan:

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Petunjuk penggunaan angket respon peserta didik sangat mudah dipahami			√	
2.	Aspek penilaian angket respon peserta didik terkait tanggapan Siswa terhadap Media pembelajaran interaktif sudah disusun dengan baik			√	
3.	Aspek penilaian angket respon peserta didik terkait tanggapan Siswa terhadap motivasi belajar sudah disusun dengan baik				√
4.	Tidak ada butir pernyataan yang sulit dijawab oleh responden				√
5.	Angket respon peserta didik dibuat dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik			√	
6.	Angket respon peserta didik menggunakan kalimat yang mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda				√

Instrument angket respon peserta didik dalam Pengembangan Modul Elektronik Materi Hukum Bacaan *Mad* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik ini dinyatakan:

- Belum dapat digunakan
- Dapat digunakan dengan revisi besar
- Dapat digunakan dengan revisi kecil
- Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar/Saran

.....

.....

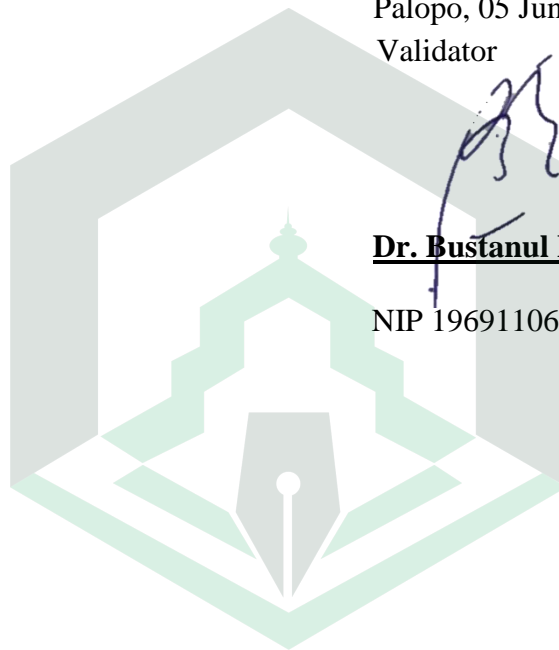
.....

Palopo, 05 Juni 2023

Validator

Dr. Buġtanul Iman, RN, MA

NIP 19691106 200501 1 007



Lampiran 6:

Data Angket Motivasi Belajar Sebelum menggunakan media pembelajaran

Aspek penilain	Butir penilaian	Responden ke																	Total Peritem	Rata-rata tiap aspek	Persentase skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17				
Rasa Tertarik	1	2	2	2	3	1	2	2	2	3	2	1	2	2	2	1	2	2	33	33,5	49,2%	Rendah
	2	3	3	1	1	2	3	1	3	1	2	3	1	3	3	2	1	1	34			
Keinginan /kesadaran	3	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	24	30,5	44,8%	Rendah	
	4	2	2	3	2	3	1	2	2	3	3	2	2	2	2	1	2	3				37
Perasaan Senang	5	2	3	2	2	3	2	1	3	1	3	2	4	3	3	2	2	2	39	38,5	56,6%	Sedang
	6	2	2	1	2	2	3	1	2	2	4	3	4	2	3	2	1	2	38			
Perhatian	7	2	1	3	3	1	3	1	3	1	3	2	1	2	2	1	2	2	32	33,2	48,8%	Rendah
	8	1	1	1	1	2	2	2	2	3	1	2	3	2	3	1	2	2	31			
	9	3	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	3	30			
	10	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	1	2	40			
Total																			338	135,7		
Rata-rata keseluruhan																			33,8	33,9	49,8%	Rendah

**ANGKET MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK SEBELUM
MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN
WEBSITE CANVA MATERI GAYA KEPEMIMPINAN UMAR BIN ABDUL
AZIZ DI MTS NO.32 LAMASI**

Petunjuk pengisian angket :

1. Isilah identitas pada kolom yang tersedia dengan benar
2. Jawablah pertanyaan dengan tanda centang (√) atau silang (x) pada kolom alternative jawaban berikut :
SL : Selalu
SR : Sering
KK : Kadang-Kadang
TP : Tidak Pernah
3. Jawablah semua pertanyaan dengan memilih salah satu dari alternative jawaban yang tersedia
4. Tidak diperkenankan untuk memberikan jawaban lebih dari satu dalam nomor
5. jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran kompetensi kejuruan dan kerahasiannya terjaga.

Identitas Responden :

Nama : Qio... Faltah almunawar.....
Kelas : ..XII..B.....
No. Absen : 9.....

No	Pernyataan	SL	SR	KK	TP
1	Saya sangat senang belajar Sejarah Kebudayaan Islam			√	
2	Ada hal-hal yang merangsang rasa ingin tahu jika belajar tanpa menggunakan media				√
3	Saya mempelajari kembali materi yang sudah diberikan guru diluar jam pelajaran			√	
4	Bagi saya belajar tanpa menggunakan media pembelajaran cukup menarik			√	
5	Saya senang ketika guru memberikan poin saat saya dapat mengerjakan tugas didepan kelas			√	
6	Saya senang ketika guru, orangtua dan teman menghargai usaha belajar saya			√	

7	Saya senang membaca buku dan bersemangat mengerjakan latihan soal Sejarah Kebudayaan Islam				✓
8	Di kelas, saya mengantuk atau pikiran saya tidak fokus karena belajar tanpa media pembelajaran itu membosankan			✓	
9	Saya semangat mengikuti pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah			✓	
10	Saya senang belajar saat suasana kelas kondusif			✓	

Komentar/Saran

saya merasa bosan ketika guru menjelaskan.....

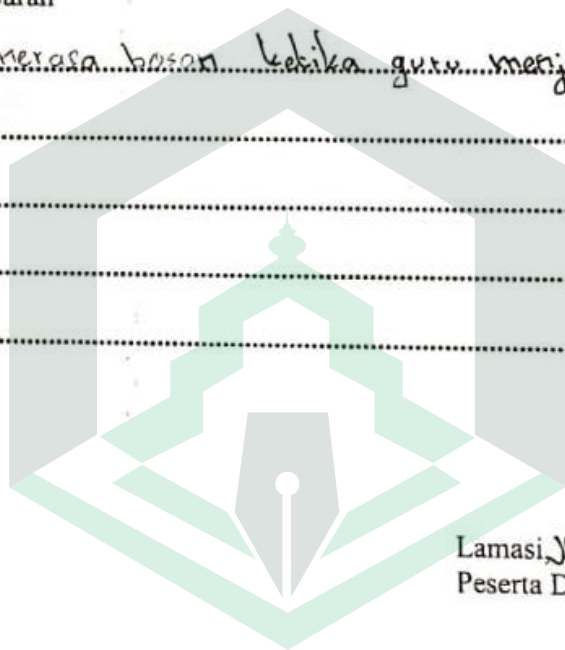
.....

.....

.....

.....

.....



Lamasi, Jumat, 09/10/2023
Peserta Didik

[Signature]
Aie. Fatah Almuhammad.....

Lampiran 7:

Data Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif

Aspek penilain	Butir penilaian	Responden ke																Total Peritem	Rata-rata tiap aspek	Persentase skor	Kategori	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16					17
Rasa Tertarik	1	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	58	59	86,8%	Tinggi
	2	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	60			
Keinginan /kesadaran	3	3	4	3	3	4	2	3	2	3	3	4	2	4	4	3	3	3	53	56	82,3%	Tinggi
	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	59			
Perasaan Senang	5	3	2	4	4	4	4	2	4	4	3	3	2	3	4	3	2	4	55	56,5	83%	Tinggi
	6	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	3	3	2	3	4	58			
Perhatian	7	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	60	58,7	86,3%	Tinggi
	8	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	2	2	2	4	52			
	9	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	62			
	10	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	61			
Total																578	230,2					
Rata-rata keseluruhan																57,8	57,5	84,6%	Tinggi			

**ANGKET MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK SESUDAH
MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN
WEBSITE CANVA MATERI GAYA KEPEMIMPINAN UMAR BIN ABDUL
AZIZ DI MTS NO.32 LAMASI**

Petunjuk pengisian angket :

1. Isilah identitas pada kolom yang tersedia dengan benar
2. Jawablah pertanyaan dengan tanda centang (√) atau silang (x) pada kolom alternative jawaban berikut :
SL : Selalu
SR : Sering
KK : Kadang-Kadang
TP : Tidak Pernah
3. Jawablah semua pertanyaan dengan memilih salah satu dari alternative jawaban yang tersedia
4. Tidak diperkenankan untuk memberikan jawaban lebih dari satu dalam nomor
5. jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran kompetensi kejuruan dan kerahasiannya terjaga.

Identitas Responden :

Nama : Gibrah Almunawar.....
Kelas : XII.1.....
No. Absen : 9.....

No	Pernyataan	SL	SR	KK	TP
1	Saya senang belajar sejarah kebudayaan islam terkhusus materi gaya kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz menggunakan media pembelajaran interaktif ini	√			
2	Ada hal-hal yang merangsang rasa ingin tahu jika belajar menggunakan media pembelajaran interaktif		√		
3	Saya mempelajari kembali materi yang sudah diberikan guru diluar jam pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif		√		
4	Bagi saya belajar menggunakan media pembelajaran interaktif lebih menarik		√		

5	Saya senang ketika guru memberikan poin saat saya dapat mengerjakan tugas didepan kelas	✓			
6	Saya senang ketika guru, orangtua dan teman menghargai usaha belajar saya	✓			
7	Media pembelajaran interaktif membuat saya senang membaca buku dan bersemangat mengerjakan latihan soal Sejarah Kebudayaan Islam terkhusus materi gaya kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz		✓		
8	Dengan adanya media pembelajaran interaktif , saya tidak mengantuk atau pikiran saya fokus karcna pelajara yang bervariasi dan tidak membosankan	✓			
9	Saya semangat mengikuti pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terkhusus materi gaya kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz di sel olah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif		✓		
10	Saya senang belajar saat suasana kelas kondusif	✓			

Komentar/Saran

Belajar menggunakan media pembelajaran interaktif tidak
membarankan

Limas, jum'at, 09.06.2023
Peserta Didik

Gu
(...Fahrah...Almubarak...)

Lampiran 8. Surat Keterangan Selesai Meneliti



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM LAMASI
MADRASAH TSANAWIYAH NO. 32 LAMASI
Jl. Masjid Raya No. 03 Lamasi Kec. Lamasi Kab. Luwu Kode Pos 91952

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : B.349/MTs.21.09.35/PP.00.5/7/2023

Kepala Madrasah Tsanawiyah No.32 Lamasi, menerangkan bahwa:

Nama : Isra Minarti
NIM : 1902010128
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Website Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Materi Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz di Mts No.32 Lamasi ”

Benar nama tersebut telah melaksanakan penelitian dari tanggal 06 Juni 2023 s/d 06 Agustus 2023 di Madrasah Tsanawiyah No.32 Lamasi dengan judul : “ **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Website Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Materi Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz di Mts No.32 Lamasi** “.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan untuk dipergunakan seperlunya.

Lamasi, 31 Juli 2023

Kepala Madrasah
MTs No.32 Lamasi



Siswanto, S.Pd
NIP. 198204052005011005

Lampiran 9 : Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Alamat : Jl. Opu Daeng Risaju No. 1, Belopa Telpun : (0471) 3314115

Nomor : 227/PENELITIAN/21.10/DPMTSP/VI/2023
Lamp : -
Sifat : Biasa
Perihal : ***Izin Penelitian***

Kepada
Yth. Ka. MTs No.32 Lamasi
di -
Tempat

Berdasarkan Surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo : 1037/In.19/FTIK/HM.01/05/2023 tanggal 23 Mei 2023 tentang permohonan Izin Penelitian. Dengan ini disampaikan kepada saudara (i) bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Isra Minarti
Tempat/Tgl Lahir : Lamasi / 05 Oktober 2000
Nim : 1902010128
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Alamat : lingk. Madura
Kelurahan Lamasi
Kecamatan Lamasi

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/instansi Saudara (i) dalam rangka penyusunan "Skripsi" dengan judul :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN WEBSITE CANVA DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MATERI GAYA KEPEMIMPINAN UMAR BIN ABDUL AZIZ DI MTS NO.32 LAMASI

Yang akan dilaksanakan di **MTS NO.32 LAMASI**, pada tanggal **06 Juni 2023 s/d 06 Agustus 2023**

Sehubungan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melaporkan kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.



Diterbitkan di Kabupaten Luwu

Pada tanggal 06 Juni 2023

Kepala Dinas



Drs. ANDI BASO TENRIESA, MPA, M.Si

Pangkat : Pembina Utama Muda IV/c

NIP. 196812311992031091

Tembusan :

1. Bupati Luwu (sebagai Laporan) di Belopa;
2. Kepala Kesbangpol dan Linmas Kab. Luwu di Belopa;
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo;
4. Mahasiswa (i) Isra Minarti;
5. Arsip.

Lampiran 10: Permohonan Izin Meneliti



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Jl. Agatis Kel. Balandai Kec. Bara 91914 Kota Palopo
Email: ftik@iainpalopo.ac.id / Web: www.ftik-iainpalopo.ac.id

Nomor : 1037 /In.19/FTIK/HM.01/05/2023
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Palopo, 23 Mei 2023

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu

Satu Pintu Kab. Luwu

di –

Belopa

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, kami sampaikan bahwa mahasiswa (i) kami, yaitu:

Nama : Isra Minarti
NIM : 1902010128
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Semester : VIII (Delapan)
Tahun Akademik : 2022/2023

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi pada lokasi MTs. No.32 Lamasi dengan judul: **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Website Canva* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Materi Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz di MTs. No.32 Lamasi”**. Untuk itu kami mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan menerbitkan Surat Izin Penelitian.

Demikian surat permohonan ini kami ajukan,atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.



Dekan,

Dr. Nurdin K, M.Pd.
NIP19681231 199903 1 014

Lampiran 11 : Dokumentasi Penelitian



Lampiran 12 : Riwayat Hidup Peneliti



Isra Minarti, dilahirkan di Lamasi, 05 Oktober 2000, merupakan anak bungsu dari pasangan ayahanda alm. Samsidi dan Ibunda Samiyem. Penulis pertama kali menempuh pendidikan di SDN 105 Lamasi pada tahun 2007 dan tamat pada tahun 2013. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Lamasi dan tamat pada tahun 2016. Selanjutnya pada tahun yang sama peneliti melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 11 Luwu, dan tamat pada tahun 2019. Setelah lulus peneliti mendaftarkan diri di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Sebelum menyelesaikan akhir studi, penulis menyusun skripsi dengan judul **“Pegembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Website Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Materi Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz di MTs No.32 Lamasi”**. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada jenjang Strata Satu (S1) dan memperoleh gelar (S.Pd).

