

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
CANVA PADA MATERI THAHARAH SISWA KELAS II
SDN 05 SALAMAE KOTA PALOPO**

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*



IAIN PALOPO

Oleh

ABDUL MUHLIS

1902010153

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
CANVA PADA MATERI THAHARAH SISWA KELAS II
SDN 05 SALAMAE KOTA PALOPO**

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*



IAIN PALOPO

Oleh

ABDUL MUHLIS

1902010153

Pembimbing:

- 1. Dr. Hj. St. Marwiyah, M.Ag.**
- 2. Dr. Dodi Ilham, M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2024**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Abdul Muhlis
Nim : 19 0201 0153
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

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

Bilamana dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administrasi atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya di batalkan.

Demikian pernyataan ini di buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 22 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan,



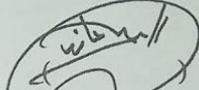
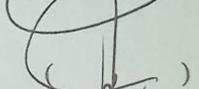
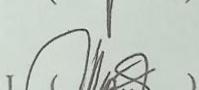
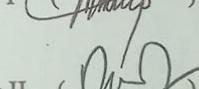

ABDUL MUHLIS
NIM 19 0201 0153

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* pada Materi Thaharah Siswa Kelas II SDN 05 Salamae Kota Palopo Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 1902010153, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Jumat, tanggal 16 Agustus 2024 M. Bertepatan dengan 11 Safar 1446 H. Telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 26 Agustus 2024

TIM PENGUJI

- | | | |
|--|---------------|---|
| 1. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. | Ketua Sidang |  |
| 2. Arifuddin, S.Pd.I., M.Pd. | Penguji I |  |
| 3. Muh. Agil Amin, S.Pd.I., M.Pd. | Penguji II |  |
| 4. Dr. Hj. St. Marwiyah, M.Ag | Pembimbing I |  |
| 5. Dr. Dodi Ilham Mustaring, S. Ud M.Pd.I. | 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 19910608 201903 1 007

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

أَلْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ
سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ.

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulisan dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* Pada Materi Thaharah Siswa Kelas II SDN 05 Salamae Kota Palopo”. Salawat dan salam kepada Nabi Muhammad Saw, kepada para keluarga, sahabat, dan pengikut-pengikutnya.

Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Agama Islam di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masi 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, beserta Dr. Munir Yusuf M.Pd. selaku Wakil Rektor I, dan Dr. Masruddin, S.S., M.Hum. selaku Wakil Rektor II, serta Dr. Mustaming, S.Ag. M.HI. selaku Wakil Rektor III.
2. Prof. Dr. Sukirman, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, beserta Wakil Dekan I Hj. Nursaeni, S.Ag., dan

Wakil Dekan II Alia Lestari, S.Si. M.Si. dan Wakil Dekan III Dr.Taqwa, M.PdI.

3. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd., selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo, dan Hasriadi, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Prodi yang membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Dr. Hj. St. Marwiyah, M.Ag. dan Dr. Dodi Ilham.,M.Pd. selaku Pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.
5. Arifuddin,S.Pd.,M.Pd. dan Muh. Agil Amin,S.Pd.I.,M.Pd. selaku Penguji I dan II yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.
6. Arifuddin,S.Pd.I.,M.Pd., selaku Dosen Penasihat Akademik.
7. Seluruh Dosen dan Staf Pegawai Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo secara umum, Prodi Pendidikan Agama Islam secara khusus yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi.
8. Abu Bakar, S.Pd.I, M.Pd. selaku Kepala Unit Perpustakaan, beserta Karyawan/i dalam ruang lingkup IAIN Palopo yang telah banyak membantu, khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
9. Mursalim, S.Ag., M.Pd. selaku kepala SDN 05 Salamae Kota Palopo beserta Guru-guru dan Staf, yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian

10. Siswa siswi SDN 05 Salamae Kota Palopo yang telah bekerja sama dengan penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
11. Terkhusus kepada kedua orang tuaku yang tercinta, Ayahanda Sukarlan. dan Ibunda Uma Farida yang telah mengasuh dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang, dan segala yang telah diberikan kepada anak-anaknya, serta saudara penulis Ahmad Algifari, Syukron Zainuri, Hanif Ramadhan dan saudari penulis yaitu Lutfiah Fitri. Terimakasih atas segala pengorbanan, nasihat dan do'a yang tidak pernah berhenti kalian berikan kepada penulis.
12. Kepada semua teman seperjuangan, mahasiswa program studi pendidikan agama Islam IAIN Palopo angkatan 2019 (khususnya kelas PAI E), terima kasih atas setiap inspirasi, canda, tawa dan dukungan yang mungkin tidak disengaja namun terasa.

Palopo, 16 Agustus 2024

Abdul Muhlis
1902010153

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB–LATINDANSINGKATAN

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	Tsa	Š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dzal	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Shad	š	cs (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	Ta	T	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Dzha	z	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	Yes

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

2. Vokal

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

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ā	<i>Fathah</i>	A	A
ī	<i>Kasrah</i>	I	I
ū	<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
ay	<i>fathah dan yā`</i>	Ai	a dan i
aw	<i>fathah dan wau</i>	Au	a dan u

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
ā / ā ا	<i>Fathah dan alif</i> atau <i>ya`</i>	ā	a dan garis di atas
ī ... ي	<i>kasrah dan ya`</i>	ī	i dan garis di atas
ū ... و	<i>dammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh :

مَاتَ : *Mata*
رَمَى : *Rama*
قِيلَ : *Qila*
يَمُوتُ : *Yamutu*

4. *Tā marbūtah*

Transminat baca untuk *ta' marbutah* ada dua, yaitu *ta' marbutah* hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dhommah*. transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *ta' marbutah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta' marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta' marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh :

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfal*
الْمَدِينَةُ الْفَضِيلَةُ : *al-madinah al-fadilah*
الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. *Syaddah (Tasydīd)*

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

Contoh:

رَبَّنَا : *Rabbana*
نَجَّيْنَا : *Najjaina*
الْحَجُّ : *Al-hajj*
عَدُوٌّ : *'aduwwun*

Jika huruf *ي* ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (يِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi (i).

Contoh:

عَلِيٌّ : ‘Ali (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

عَرَبِيٌّ : ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

6. Kata sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf (*alif lam ma‘arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalah* (bukan *az-zalzalah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-biladu*

7. Hamzah

Aturan transminat bacahuruf 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:

تَأْمُرُونَ : *ta‘muruna*

النَّوْءُ : *al-nau‘*

شَيْءٌ : *syai‘un*

أَمْرٌ : *Umirtu*

8. Penulisan 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'īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri'āyah al-Maslahah

9. Lafz al-Jalālah

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

Contoh:

دِينُ اللَّهِ : *dīnullāh*, بِاللَّهِ : *billāhi*.

Adapun *ta' marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalalah*, ditransliterasi dengan huruf (t). Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *hum fīrahmatillāh*.

10. Huruf Kapital

Walaupun sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*AllCaps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenal ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama dari (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:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi" a linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān

Nasīr al-Dīn al-Tūsī

Nasr Hāmid Abū Zayd

Al-Tūft

Al-Maslahah fī al-Tasyrī" al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

<p>Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)</p> <p>Nasr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid Abū)</p>
--

B. Daftar Singkatan

Beberapa daftar singkatan yang dibakukan adalah:

swt. = *subhanahuwata'ala*

saw. = *sallallahu 'alaihi wasallam*

as = *'alaihi al-salam*

M = Masehi

QS = *Qur'an, Surah*

SDN = *Sekolah Dasar Negeri*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAM JUDUL	ii
PRAKATA	iii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN	vi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR AYAT	xiv
DAFTAR HADIST	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	8
F. Asumsi dan Batasan Masalah	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan	11
B. Landasan Teori	14
1. Pengembangan Media Pembelajaran	14
2. Aplikasi <i>Canva</i>	20
3. Definisi Thaharah	22
C. Kerangka Pikir	26
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian	28
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	29
C. Subjek dan Objek Penelitian	29
D. Prosedur Pengembangan	29
E. Metode Pengumpulan Data	31
F. Instrumen Penelitian	33
G. Teknik Analisis Data	36

H. Subjek dan Objek Penelitian..	29
I. Prosedur Pengembangan	29
J. Metode Pengumpulan Data	31
K. Instrumen Penelitian	33
L. Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil Penelitian	42
1. Deskripsi Tahap Pengembangan	42
2. Uji Validasi	49
3. Hasil Analisis Data	57
B. Pembahasan	61
1. Uji Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis Canva	61
2. Uji Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Canva	63
3. Uji Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Canva	65
BAB V PENUTUP	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR HADIST

Hadist Tentang Thaharah	3
-------------------------------	---

DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat QS Al-‘Alaa /87: 8	2
Kutipan Ayat QS Al-Alaq /96: 1-5	2
Kutipan Ayat QS Al-Maidah /5: 6	23

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	26
--------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbedaan dan persamaan penelitian terdahulu	13
Tabel 3.1	Pedoman skala penilaian angket	36
Tabel 3.2	Kriteria penilaian	37
Tabel 3.3	Kriteria penilaian pemberian skor	37
Tabel 3.4	Interpretasi <i>N Gain</i>	38
Tabel 3.5	Kriteria Angket Respon Peserta Didik	39
Tabel 4.1	Hasil validasi oleh ahli media	49
Tabel 4.2	Hasil validasi oleh ahli materi	52
Tabel 4.3	Validasi angket respon guru oleh para validator	53
Tabel 4.4	Validasi angket respon peserta didik oleh para validator	54
Tabel 4.5	Validasi tes hasil belajar peserta didik oleh para validator	55
Tabel 4.6	Perbandingan hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	57
Tabel 4.7	Hasil angket respon siswa	58

ABSTRAK

Abdul Muhlis, 2023. “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Materi Thaharah Siswa Kelas II SDN 05 Salamae Kota Palopo*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh: Hj. St. Marwiyah dan Dodi Ilham.

Skripsi ini membahas tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada materi Thaharah Siswa kelas II SDN 05 Salamae Kota Palopo. Penelitian ini bertujuan: 1) Mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis *canva* yang dikembangkan pada materi thaharah siswa kelas II SDN 05 Salamae Kota Palopo. 2) Mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis *canva* yang dikembangkan pada materi thaharah siswa kelas II SDN 05 Salamae Kota Palopo. 3) Mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis *canva* yang dikembangkan pada materi thaharah siswa kelas II SDN 05 Salamae Kota Palopo.

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan (*research development*) yang menghasilkan media pembelajaran berbasis *canva*. Untuk tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis *canva* di validasi oleh tim ahli/validator, begitu pula dengan angket respon guru, angket respon siswa dan tes hasil belajar. Untuk analisis data hasil belajar untuk mengetahui tingkat keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis *canva* menggunakan perbandingan rata-rata *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan rumus *N-gain* dan untuk menguji kepraktisan penggunaan media pembelajaran berbasis *canva* dengan menggunakan persentasi respon siswa terhadap penggunaan lembar kegiatan siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Media pembelajaran berbasis *canva* yang dikembangkan dinilai sangat valid digunakan sebagai sumber belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti. Hal tersebut ditinjau berdasarkan hasil penilaian ahli materi, ahli media dan respon peserta didik. 2) Kepraktisan penggunaan media pembelajaran berbasis *canva* dalam materi thaharah mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di SDN 05 Salamae Kota Palopo kelas II menghasilkan rata-rata 99,6% yang memberikan respon berada pada kategori skor 81%-100% dengan kriteria sangat praktis. 3) media pembelajaran berbasis *canva* yang dikembangkan dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman thaharah siswa dilihat dari rata-rata *pretest* pada materi thaharah dengan skor sebesar 38,72 meningkat drastis pada tes hasil belajar dengan skor rata-rata *posttest* sebesar 91,24 dengan nilai *gain* 0,92.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Aplikasi *Canva*

ABSTRACT

Abdul Muhlis, 2023. "Development of Canva-Based Learning Media on Tharah Material for Class II Students of SDN 05 Salamae, Palopo City". Thesis of the Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Palopo State Islamic Institute. Supervised by: Hj.St. Marwiyah, and Dodi Ilham.

This thesis discusses the Development of Canva-Based Learning Media on Thaharah material for Class II students of SDN 05 Salamae, Palopo City. This study aims to: 1) Determine the validity of Canva-based learning media developed on Thaharah material for Class II students of SDN 05 Salamae, Palopo City. 2) Determine the practicality of Canva-based learning media developed on Thaharah material for Class II students of SDN 05 Salamae, Palopo City. 3) Determine the effectiveness of Canva-based learning media developed on Thaharah material for Class II students of SDN 05 Salamae, Palopo City.

This research is a research and development study that produces Canva-based learning media. The level of validity of Canva-based learning media is validated by a team of experts/validators, as well as teacher response questionnaires, student response questionnaires and learning outcome tests. For the analysis of learning outcome data to determine the level of effectiveness of the use of Canva-based learning media using a comparison of the average pretest and posttest using the N-gain formula and to test the practicality of the use of Canva-based learning media using the percentage of student responses to the use of student activity sheets.

The results of the research show that: 1) The Canva-based learning media developed is considered very suitable for use as a learning resource in Islamic religious education and character education subjects. This is reviewed based on the results of assessments by material experts, media experts and student responses. 2) The practicality of using Canva-based learning media in thaharah material for Islamic religious and character education subjects at SDN 05 Salamae, Palopo City, class II, resulting in an average of 99.6% who gave responses in the score category of 81%-100% with very high criteria. practical. 3) the Canva-based learning media developed is considered effective in improving students' understanding of thaharah as seen from the average pre-test on thaharah material with a score of 38.72, a drastic increase in the learning outcomes test with an average post-test score of 91.24 with a gain value 0.92.

Keywords: Development, Learning Media, Canva Application

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Adanya perubahan cepat dan pesat yang terjadi dalam setiap aspek kehidupan, khususnya dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi membawa dampak terhadap proses pembelajaran. Seiring dengan adanya perubahan ini, lembaga pendidikan memegang peranan yang penting dalam upaya peningkatan sumber daya manusia untuk mampu hidup dan bersaing ditengah-tengah masyarakat dalam menghadapi setiap persoalan hidup. Dengan adanya perubahan tersebut, tumpuan potensi tidak lagi mendasar pada sumber daya alam, akan tetapi telah bergeser pada sumber daya manusia. Maka sebagai arah terwujudnya sumber daya manusia yang berkualitas diperlukan strategi pembelajaran yang diharapkan mampu memperbaiki sistem pendidikan¹.

Proses belajar adalah mengubah atau memperbaiki tingkah laku melalui latihan, pengalaman dan kontak dengan lingkungannya². Dalam tahap proses belajar yang diutamakan adalah kematangan tertentu dari siswa, karena bagaimanapun juga bahwa hasil yang dicapai tidak akan memberikan hasil yang memuaskan. Rasulullahpun mendapat perintah dari Allah yang pertama kali adalah untuk belajar "membaca". Hal ini terdapat pada firman Allah Swt, dalam Al Qur'an surat Al Alaq ayat 1-5:

¹ Hasriani, U. *Efektivitas Penerapan Permainan Kartu Terhadap Hasil belajar Matematika pada Pokok Bahasan Operasi Hitung Bentuk Aljabar Siswa Kelas VII MTsN MODEL Palopo*, Skripsi STAIN, 2011

² Lisnawaty Simanjuntak, Dra. dkk. *Metode Mengajar Matematika 1*, (Cet. I; Jakarta: Rineka Cipta, 1993), h. 2.

أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Terjemahannya:

Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.³

Berdasarkan Tafsir *Al-Mishbah* Pada ayat pertama berbicara tentang perintah untuk membaca yang ditujukan kepada Nabi Muhammad saw guna untuk memantapkan hati beliau. Ayat di atas bagaikan menyatakan bacalah wahyu-wahyu Allah yang sebentar lagi akan engkau terima dan baca juga alam dan masyarakatmu. Ayat yang kedua memperkenalkan Tuhan yang disembah oleh Nabi Muhammad saw dan diperintahkan oleh ayat yang lalu untuk membacanya dengan namanya disertai demi untuknya. Dia adalah Tuhan yang telah menciptakan manusia yakni semua manusia kecuali adam dan hawa dari alaq segumpal darah atau sesuatu yang bergantung di dinding rahim. Ayat ketiga memerintahkan membaca dengan meningkatkan motivasinya yakni dengan nama Allah, kini ayat tersebut memerintahkan membaca dengan menyampaikan janji Allah atas manfaat membaca. Perintah membaca pada ayat ketiga dimaksudkan agar beliau lebih banyak membaca, menelaah, memperhatikan alam raya serta membaca kitab yang tertulis maupun yang tidak tertulis. Selanjutnya ayat keempat dan kelima menjelaskan 2 cara yang ditempuh Allah swt dalam mengajar

³ Kementian Agama, Al-Qur'an dan Terjemahnya 2019

manusia. Pertama melalui pena (tulisan) yang harus dibaca manusia dan yang kedua melalui pengajaran secara langsung tanpa alat.⁴

Berdasarkan tafsir di atas dapat dipahami bahwa penggunaan media tidak hanya dilakukan di zaman sekarang namun telah dilakukan sejak zaman Rasulullah saw. Hal ini dapat dilihat pada kata “*bilqalam*” dalam ayat 4 yang artinya perantaraan qalam (pena) maksud dari kata tersebut Allah swt memerintahkan Nabi Muhammad saw untuk mengajarkan umat manusia dengan menggunakan pena (bacatulis) sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran.

Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan.⁵ Belajar merupakan suatu proses yang akan mengakibatkan perubahan dalam diri individu.⁶ Berdasarkan pendapat-pendapat yang telah diuraikan, belajar dapat diartikan sebagai proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu baik secara mengamati, melihat, dan memahami sesuatu.

Adapun hadis yang membahas tentang Thaharah yaitu

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ لَا صَلَاةَ لِمَنْ لَا
وُضُوءَ لَهُ وَلَا وُضُوءَ لِمَنْ لَمْ يَذْكُرْ اسْمَ اللَّهِ تَعَالَى عَلَيْهِ. (رواه أبو داود).

⁴M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah Pesan, Kesan dan Keserasian al-Quran* (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 392-402.

⁵ Mohammad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Wali Pres, 2016) h. 2.

⁶ Mardia Hayati, Sakilah, *Pembelajaran Tematik*, (Pekanbaru: Cahaya Firdaus, 2019) h.15.

Artinya: “Dari Abu Hurairah dia berkata: Rasulullah saw. bersabda: “Tidak sah shalat orang yang tidak berwudhu, dan tidak sah wudhu orang yang tidak menyebut nama Allah Ta'ala padanya”. (HR. Abu Daud).⁷

Perkembangan teknologi *mobile* saat ini begitu pesat, salah satu perangkat *mobile* yang saat ini sudah umum digunakan adalah telepon seluler. Hampir 90% siswa pasti sudah mempunyai satu telepon seluler atau bahkan ada yang mempunyai lebih dari satu telepon seluler. Semakin banyaknya siswa yang memiliki dan menggunakan perangkat *mobile* maka semakin besar pula peluang penggunaan perangkat teknologi dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi telepon seluler disebut dengan *mobile learning* (*M-Learning*). *Mobile learning* merupakan salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran. Kehadiran *mobile learning* ditujukan sebagai pelengkap pembelajaran serta memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari materi yang kurang dikuasai di manapun dan kapanpun. Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas 2 SDN dengan total 25 siswa, semuanya sudah memiliki android masing-masing.

Di SDN 05 Salamae Kota Palopo belum ada media pembelajaran yang memanfaatkan telepon seluler. Para siswa masih banyak yang menggunakan buku manual untuk menunjang pembelajaran di sekolah. Guru pun masih menggunakan metode konvensional dalam mengajar sehingga siswa merasa bosan ketika melakukan kegiatan pembelajaran. Melihat potensi ini, pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan telepon seluler adalah salah satu cara yang

⁷ Abu Daud Sulayman bin al-asy'ats bin Ishaq al-Azdi as-Sijistani, *Sunan Abi Daud*, Kitab. Ath-Thahaarah, Juz 1, No. 101, Cet. 1, (Beirut-Libanon: Darul Kutub 'Ilmiyah, 1996 M), h. 65.

bisa digunakan sebagai media agar siswa lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran dengan cara membuat buku saku digital yang ditujukan untuk semua telepon seluler berplatform android. Alasannya karena operating system Android menjelma menjadi sebuah sistem yang paling banyak digunakan pada smartphone. Selain lebih praktis dan simpel, sudah banyak smartphone android yang harganya terjangkau dengan kisaran harga 1 juta rupiah.

Berbagai aplikasi yang sering dipakai di Indonesia pada abad ke 21 saat ini dapat berupa *power point, powtoon, prezi, kinemaster, canva*, dan lain sebagainya. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran salah satunya adalah media aplikasi canva. Aplikasi *canva* adalah program desain *online* yang dapat digunakan untuk mendesain berbagai hal seperti video pendek, *slideshow*, poster, spanduk dan banyak hal lainnya. Adapun kelebihan dari aplikasi *canva* adalah program ini banyak memiliki jenis fitur yang sangat menarik sehingga guru ataupun siswa menjadi lebih kreatif dalam mendesain media pembelajaran karena banyaknya fitur yang telah disediakan dan dapat menghemat waktu sehingga menjadi lebih praktis.⁸

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru Pendidikan Agama Islam (PAI) yang bernama Muhammad Jibril, S.Pd., M.H. di SDN 05 Salamae Kota Palopo mengatakan bahwa:

Masalah-masalah yang sering muncul dalam proses pembelajaran yaitu siswa sering merasa bosan, jenuh bahkan sering bercengkrama dengan temannya ketika guru menjelaskan materi. Oleh sebab itu untuk mengatasi permasalahan tersebut guru perlu mengembangkan media bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan teknologi yang semakin

⁸Savio Adi Wijaksono, Fani Kepria Prima, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva". *Jurnal Pendidikan*, Vol. 1, No. 2 (November 2022), hal. 621-629. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.81>.

canggih dan peserta didik dapat mempelajarinya secara mandiri di rumah.⁹

Melalui tugas akhir ini, peneliti termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *canva* mata materi thaharah kelas 2 SDN 05 Salamae Kota Palopo. Pembelajaran melalui media *smartphone* akan lebih praktis dilakukan dimana saja dan kapan saja sehingga dapat membuat siswa lebih mudah dalam belajar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, selanjutnya dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran berbasis *canva* yang dikembangkan pada materi thaharah Kelas 2 Siswa SDN 05 Salamae Kota Palopo?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis *canva* terhadap siswa yang dikembangkan pada materi thaharah Kelas 2 Siswa SDN 05 Salamae Kota Palopo?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis *canva* yang dikembangkan pada materi thaharah Kelas 2 Siswa SDN 05 Salamae Kota Palopo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis *canva* yang dikembangkan pada materi thaharah Kelas 2 Siswa SDN 05 Salamae Kota Palopo.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis *canva* terhadap siswa yang dikembangkan pada materi thaharah Kelas 2 Siswa SDN 05 Salamae Kota Palopo.

⁹ Muhammad Jibril, S.Pd., M.H. *Guru Pendidikan Agama Islam dan Budui Pekerti SDN 05 Salamae Kota Palopo*, Proses Wawancara Pada Tanggal 07 Agustus 2023.

3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis canva yang dikembangkan pada materi thaharah Kelas 2 Siswa SDN 05 Salamae Kota Palopo.

D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis canva materi thaharah” maka terdapat berbagai macam manfaat yang dapat dipetik, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi pada pelaksanaan pembelajaran bagi siswa dengan menggunakan media, khususnya media pembelajaran thaharah berbasis canva.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pihak Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran bagi pihak sekolah untuk meningkatkan proses belajar yang efektif agar kualitas pembelajaran pendidikan agama Islam dapat meningkat, sehingga tercapai tujuan pendidikan itu sendiri.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi guru dalam menjalankan tugasnya yang berkaitan dengan bahan ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, agar bahan ajar yang digunakan tersebut dapat sesuai dengan kebutuhan pendidik maupun peserta didik, sehingga dapat memudahkan dalam memahami dan menyampaikan materi pembelajaran.

c. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam belajar. Sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran dengan baik terutama materi yaitu thaharah.

d. Bagi peneliti dan umum

Hasil penelitian ini dapat dijadikan penunjang dalam mengembangkan pengetahuan untuk meningkatkan kualitas diri sebagai calon guru dalam mengembangkan bahan ajar yang akan digunakan sebagai alat bantu atau sumber belajar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis android materi thaharah.

E. Spesifikasi produk yang diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini ialah media pembelajaran berbasis *canva* materi *thaharah*. Spesifikasi dari produk yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *canva* materi *thaharah* yang dikembangkan menggunakan bantuan aplikasi *canva* yang didalamnya menjelaskan materi mengenai thaharah.
2. Media pembelajaran berbasis *canva* materi *thaharah* dikembangkan semenarik mungkin dan mudah dipahami sehingga dapat menarik minat siswa untuk mempelajari materi thaharah.
3. Media pembelajaran berbasis *canva* materi thaharah yang dikembangkan dapat diakses melalui *handphone* maupun laptop.

4. Media pembelajaran berbasis *canva* materi *thaharah* yang dikembangkan terdiri dari beberapa bagian yaitu kata pengantar, pendahuluan, materi pembelajaran, evaluasi materi pembelajaran dan dilengkapi dengan materi pembelajaran yang disajikan berbentuk video, artikel dan lain-lain.
5. Media pembelajaran berbasis *canva* materi *thaharah* yang dikembangkan dilengkapi dengan soal-soal yang dapat membantu siswa untuk mengetahui tingkat pemahamannya pada materi *thaharah*.
6. Media pembelajaran berbasis *canva* materi *thaharah* yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*).

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi dalam penelitian dan pengembangan

Pengembangan media bahan ajar berbantuan *canva* berupa media pembelajaran berbasis *canva* materi *thaharah* ini dapat dijadikan sebagai bahan ajar yang bisa digunakan serta dilengkapi desain yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat atau daya tarik siswa untuk belajar dan dapat memahami materi pelajaran dengan mudah terutama pada materi *thaharah*. Siswa juga akan dapat lebih mahir menggunakan *handphone* atau laptop agar tidak menjadi siswa yang anti terhadap perkembangan teknologi, karena saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berkembang pesat dalam berbagai bidang kehidupan manusia, terutama bidang pendidikan agama Islam. Kemudian penggunaan media ini masih tahap gambaran awal untuk sebuah produk yang akan dikembangkan dan nantinya akan diuji cobakan.

2. Keterbatasan produk dalam penelitian dan pengembangan
 - a. Media pembelajaran berbasis canva pada materi thaharah
 - b. Media pembelajaran berbasis canva materi thaharah yang dikembangkan dibatasi untuk siswa kelas 2 SDN 05 Salamae Kota Palopo.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Yang Relevan

Upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan menemukan inspirasi baru untuk melakukan penelitian selanjutnya, disamping itu kajian terdahulu memudahkan peneliti untuk memposisikan penelitiannya tersebut. Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmatullah, Inanna dan Andi Tenri Ampa yang mengangkat tema “Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva”. Adapun hasil dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan dengan tahap analisis awal, identifikasi materi, penyusunan produk, dan uji coba. Setelah produk dikembangkan, maka dilakukan penilaian kelayakan oleh ahli untuk melihat kelayakan desain media, kesesuaian antara konten, kelengkapan desain, dan kemenarikan. Berdasarkan penilaian ahli, desain media pembelajaran audio visual berbasis canva diperoleh skor 82,28 persen dengan kategori sangat layak. Hasil tanggapan siswa secara terbatas diperoleh skor 86.73 persen dengan kategori sangat layak. Dari hasil penilaian ahli maupun siswa, menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* layak digunakan di sekolah uji coba. Hasil uji coba lapangan siklus pertama yaitu 67.13 persen dan siklus kedua yaitu 88 persen. Hal ini menunjukkan bahwa

siswa lebih mudah menguasai materi ketenagakerjaan menggunakan media aplikasi canva.¹⁰

2. Penelitian yang dilakukan oleh Riono, Fauzi yang mengangkat tema “Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP di SD Berbasis Apalikasi Canva”. Adapun hasil dari penelitian ini adalah bertujuan pada pengembangan media pembelajaran berbasis canva pada saat pandemic. Untuk mengetahui efektivitas dan kelayakan media pembelajaran PAI-BP pada tema “Bulan Ramadhan Yang Indah” berbasis aplikasi canva sehingga meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik di SDN 1 Windunegara. Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) dan model yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Produk ini divalidasi oleh oleh 1 ahli media, dan dan diuji coba oleh 22 peserta didik SDN 1 Windunegara. Hasil validasi ini menunjukkan ahli media memperoleh rata-rata 78,75% yang termasuk kategori “Valid”. Implementasi media canva dengan link yang dikirim dalam grub WA kelas V. hasil respon peserta didik terhadap produk rata-rata 86,37%, hal tersebut menunjukkan produk layak digunakan. Hasil pretes dan postes menunjukkan keefektivan media pengembangan aplikasi berbasis canva dengan hasil 100% nilai meningkat walaupun 13,6% belum tuntas. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media berbasis canva dapat

¹⁰Rahmatullah, Inanna, Andri Tenri Ampa, “Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva”, *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, Vol.12, No.2, (2020), hal.317-327. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPE/art...>

meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran.¹¹

3. Penelitian yang dilakukan oleh Gita Permata Puspita Hapsari, Zulherman yang mengangkat tema “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa”. Adapun hasil penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas dan kelayakan media video animasi berbasis aplikasi canva pada materi gaya dan gerak. Dan penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) dan model yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Produk ini divalidasi oleh media, 1 ahli media, 1 ahli materi, 3 guru dan 29 siswa kelas 4. Pada tahap awal dilakukan uji validasi oleh ahli media, ahli materi dan guru. Kemudian menguji efektifitas media berupa pretest-posstest dan uji validasi oleh siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli media memperoleh rata-rata 64,45% yang termasuk dalam kriteria “Valid”, untuk hasil validasi ahli materi dan guru memperoleh kategori “Sangat Valid” dengan hasil masing-masing 86% dan 85, 57%, dan uji validasi siswa diperoleh hasil sebesar 90% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Dapat disimpulkan bahwa produk video animasi berbasis aplikasi canva dapat ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi siswa serta digunakan dalam proses pembelajaran.¹²

¹¹Riono, Fauzi, “Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP DI SD Berbasis Aplikasi Canva”. *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol.8, No.1, (Januari 2022), hal.117-127. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1921>.

¹²Gita Permata Puspita Hapsari, Zulherman, “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa”. *Jurnal Basicedu*, Vol.5, No.4, (2021), hal .2384-2394. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>.

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Rahmatullah, Inanna dan Andi Tenri Ampa	Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran aplikasi berbasis canva	Yang membedakan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang adalah mengenai objeknya.
2	Riono, Fauzi	Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP di SD Berbasis Applikasi Canva	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran aplikasi berbasis canva	Yang membedakan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang adalah mengenai objeknya
3	Gita Permata Puspita Hapsari, Zulherman	Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran aplikasi berbasis canva	Yang membedakan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang adalah mengenai objeknya

Tabel 2.1 (Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu)

B. Landasan Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Definisi pengembangan media pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat yang memudahkan suatu proses pembelajaran dalam penyajian materi yang menarik dengan membuat situasi proses pembelajaran menjadi aktif dan dapat dengan mudah dimengerti oleh siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran

yang efektif dan efisien. Media pembelajaran juga dapat membantu proses kegiatan belajar yang bertujuan untuk memperjelas penyampaian makna pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat disampaikan dengan sempurna dan baik.¹³ Media pembelajaran juga bisa menjadi faktor pendukung dalam proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa, sehingga peserta didik lebih mudah dalam proses pembelajaran.¹⁴

Media pembelajaran juga adalah salah satu media alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam setiap pengembangan produk tentunya akan ada kesulitan atau kendala terutama pada guru, kendala yang dialami guru dalam pembuatan dan penggunaan media salah satu contohnya adalah penggunaan media pembelajaran power point.¹⁵

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi pada ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru, selain itu pengembangan juga bertujuan untuk membantu proses belajar siswa yang berisi serangkaian peristiwa yang telah dirancang guna agar dapat mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar yang bersifat internal,

¹³Fadillah Salsabila, Aslam, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web Google Sites* Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, Vol.6, No.4, (2022), hal.6088-6096. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>.

¹⁴Yuridiya Firdayanti, Yudha Irhasyuarna, Rizky Febriyani Putri, "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTS". *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol.1, No.3, (Juli 2022), hal.49-63. <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jp>.

¹⁵Widya Wijayanti, Stefanus Christian Relmasira, "Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirone". *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol.3, No.2, (2019), hal.77-83. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17381>.

sehingga upaya untuk menciptakan suatu kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai harapan secara sadar, terarah, dan terencana untuk memperbaiki sehingga menjadi semakin bermanfaat dalam meningkatkan dan mendukung kualitas dan upaya menciptakan mutu pendidikan yang lebih baik.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu perangkat keras atau perangkat lunak yang digunakan dalam penyampaian materi oleh guru kepada siswa didalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, dengan adanya media seperti ini diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

Seperti yang diketahui, bahwa proses pembelajaran didalam ruangan kelas merupakan suatu kegiatan yang paling pokok dari keseluruhan proses pendidikan, pernyataan tersebut mengandung arti bahwa berhasil tidaknya suatu pendidikan bergantung pada bagaimana proses pembelajaran itu dirancang dan dilakukan oleh pendidik itu sendiri. Sebagai inti dari kegiatan pendidikan, proses pembelajaran itu sendiri merupakan suatu upaya untuk mencapai tujuan dari pendidikan. Artinya, tujuan dari pendidikan itu tidak akan pernah tercapai apabila interaksi belajar mengajar tidak pernah berlangsung dalam kegiatan pendidikan itu sehingga dengan adanya media pembelajaran berbasis canva materi thaharah di SDN 05 Salamae Kota Palopo yang dilakukan oleh peneliti dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran materi thaharah secara mudah.¹⁶

¹⁶Ina Magdalena, Alif Fatakhatus Shodikoh, Anis Rachma Pebrianti, Azzahra Wardatul Jannah dan Iis Susilawati, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruyah Selatan 06 Pagi", *Jurnal Edukasi dan Sains*, Vol.3, No.2, (Agustus 2021), hal.312-325, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.

Pentingnya media pembelajaran juga sudah jelas disebut dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No 22 Tahun 2016, tentang proses pendidikan menyebutkan bahwa, “media pembelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran”, untuk itu media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan membuat siswa merasa nyaman dan mudah memahami konten materi.

Ada beberapa poin penting yang perlu digaris bawahi terkait dengan media pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran itu sendiri memberikan banyak kemudahan bagi siswa dan guru dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 05 Salamae Kota Palopo, dalam hal ini setiap proses interaksi yang dilakukan oleh siswa diposisikan sebagai sarana untuk membangun komunikasi pembelajaran sebelum proses pembelajaran dimulai sehingga guru sangat berperan aktif untuk membangun semangat belajar pada siswa dan dengan adanya media pembelajaran seperti ini fokus siswa akan lebih mudah untuk diarahkan pada pembelajaran. Dalam konteks ini, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan suksesnya proses transfer informasi diantara dua orang yang sedang berkomunikasi melalui media pembelajaran tersebut.

Di era digital seperti saat ini media pembelajaran sudah menjadi hal yang lumrah ditemui disetiap proses pembelajaran, inovasi-inovasi yang muncul disajikan oleh guru menjadi sajian yang menarik untuk diikuti dan di pelajari oleh siswa sehingga siswa dapat terfokus pada media yang diterapkan. Sebagai penyaji atau sebagai penyalur pesan dalam media pembelajaran jika pemrograman media

tersebut di desain lalu dikembangkan dengan baik maka sudah dapat dipastikan fungsi dari media tersebut dapat dijalankan meskipun tanpa adanya keberadaan guru.¹⁷ Adapun beberapa contoh media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini salah satunya adalah dengan *Presentation and lecture* (isinya merupakan gabungan audio presentasi maupun *Slide PowerPoint, Webcam* dan materi presentasi lainnya.

Ada beberapa fungsi media pembelajaran dan pengaruhnya terhadap siswa diantaranya¹⁸

- a). Penggunaan media pembelajaran bukan hanya merupakan fungsi tambahan, akan tetapi memiliki fungsi tersendiri yaitu sebagai sarana yang dapat membantu dalam proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien
- b). Penggunaan media pembelajaran harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai, fungsi ini mengandung makna bahwa setiap penggunaan media pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar yang tidak menyulitkan bagi siswa itu sendiri.
- c). Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar, dimana fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap maksud dan tujuan pembelajaran dengan lebih mudah dan praktis.
- d). Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, yang pada umumnya hasil belajar siswa dengan bantuan beberapa

¹⁷Feriskan Achlikul Zahwa dan Imam Syafi'I, "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi", *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, Vol.19, No.01, (Januari 2022), hal.61-78, <https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>.

¹⁸M. Fahrudin Ali Reza, "Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Buku Saku Digital Berbasis Android Materi Ajar Gerak dan Gaya di SMK 1 kedungwuni", *Edu komputika Journal*, Vol.4, No.2, (2017), hal. 1-1, <https://journal.unnes.ac.id>.

media pembelajaran mampu menciptakan kualitas pembelajaran dengan nilai yang tinggi.

b. Ruang lingkup media pembelajaran

Ruang lingkup dalam pengembangan ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis canva materi thaharah di SDN 05 Salamae Kota Palopo. Dan media pembelajaran ini dikembangkan oleh peneliti agar siswa tidak merasa bosan dan lebih semangat maupun aktif dalam proses pembelajaran dimulai.

c. Tujuan pengembangan media pembelajaran

Adapun tujuan dari pengembangan media pembelajaran itu sendiri adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada peserta didik, agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan untuk siswa itu sendiri. Disisi lain juga tujuan pengembangannya untuk menghasilkan suatu produk yang berupa media pembelajaran yang berbasis aplikasi canva.¹⁹

Kemudian dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini yang nantinya akan digunakan dalam proses pembelajaran tentu tidak semata mata sebagai pelengkap proses pembelajaran, media pembelajaran akan mempermudah interaksi antara guru kepada siswa dan membantu proses pembelajaran lebih optimal. Bentuk pembelajaran dari media ini sadalah sebagai bentuk ikhtiar proses pembelajaran yang menyelaraskan terhadap kemajuan zaman dengan kebutuhan pembelajaran saat ini, yang merupakan kaum pelajar milenial, dan adapun

¹⁹Diana Fransiska, Umar Darwis, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline 3 Berorientasi Paikem Pada Temanya Kayanya Negeriku Kelas IV SD", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, Vol.4, No.1, (Juni 2022), hal.104-115. <https://doi.org/10.32696/pgsd.v4i1.1400>.

perlunya mengembangkan media pembelajaran ini yang variatif yaitu karena adanya rasa jenuh dari peserta didik sehingga dengan adanya pengembangan media dapat membangun motivasi belajar siswa.²⁰

Dari uraian diatas dapat peneliti simpulkan bahwa tujuan dari pengembangan media pembelajaran itu sendiri adalah agar siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran ketika media tersebut sudah diterapkan, kemudian agar siswa juga mampu mengikuti proses pembelajaran dengan perkembangan zaman.

d. Kendala mengembangkan media pembelajaran

Tentu kendalanya secara umum dari penelitan-penelitian sebelumnya adalah guru belum mahir dalam pembuatan media pembelajaran, sarana media pembelajaran belum memadai.

2. Aplikasi Canva

a. Definisi aplikasi canva

Canva adalah salah satu aplikasi yang hari ini sudah banyak digunakan oleh kalangan manusia. Dan canva juga merupakan sebuah aplikasi desain secara online yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan. Menurut Tanjung dan Faiza pemanfaatan canva itu sendiri ketika digunakan dalam pembuatan media mempunyai banyak kelebihan yaitu; dengan aplikasi canva kita bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi banyak fitur animasi, template

²⁰Ani Rohma, Ummu Sholihah, "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas", *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.9, No.3, (September 2021), hal.292-306. <https://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/mtk>.

serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik bagi guru atau peserta dalam kegiatan mendesain.²¹

Teknologi yang berkembang sangat pesat membuat manusia tidak bisa lepas dari *smartphone* atau komputer. Aplikasi canva dapat digunakan untuk mengembangkan media bahan pembelajaran. Dan canva juga sudah menyediakan berbagai macam desain yang dapat digunakan secara gratis maupun berbayar.²² Kemudian dalam mengakses canva melalui ponsel dapat di download melalui *playstore*. Tetapi jika ingin mendesain melalui laptop bisa diakses melalui <https://www.canva.com> dan pastikan bahwa laptop tersambung dengan internet.²³ Menurut pelangi dalam (Junaidi 2022:82) aplikasi canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva, pemanfaatan aplikasi canva untuk menghadirkan media pembelajaran yang dapat membantu memvisualisasikan materi pembelajaran sehingga siswa memahami materi pembelajaran yang cenderung sukar jika hanya dijelaskan melalui teks saja dan melalui aplikasi canva guru dapat menghadirkan media pembelajaran yang

²¹Tri Wulandari, Adam Mudinillah, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD", *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)*, Vol.2, No.1, (Februari 2022), hal.102-118. <https://journal.unugiri.ac.id/index.php/jurmia>.

²²Bonda Sisephaputra, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Guna Meningkatkan Kreativitas dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Guru Mata Pelajaran Sejarah Kabupaten Tuban", *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, Vol.4, No.4, (2022), hal.63.

²³Utami Pratiwi, "*Mudah Belajar Desain Grafis Dengan Aplikasi Canva*, 1 (Yogyakarta DIVA Press, 2021), 63

variatif, menarik serta bermanfaat untuk memberikan gambaran yang lebih konkret mengenai materi pembelajaran bagi siswa.²⁴

b. Ruang lingkup aplikasi canva

Ruang lingkup aplikasi canva sendiri hanya berfokus pada proses desain media pembelajaran saja, guna mengembangkan salah satu media pembelajaran nantinya.

c. Tujuan aplikasi canva

Adapun tujuan aplikasi canva dari penelitian-penelitian relevan sebelumnya, untuk membuat desain media-media pembelajaran agar yang dibuat oleh para guru untuk memudahkan dalam proses pembelajaran nantinya.

d. Kendala menggunakan aplikasi canva

Kendalanya adalah jika canva berhenti berfungsi atau tidak merespon di *handphone* maupun laptop, hal ini mungkin terjadi karena browsernya atau versi aplikasi sudah usang dan koneksi internet tidak stabil.

4. Definisi Thaharah

Thaharah menurut syariat islam didefinisikan sebagai suatu kegiatan bersuci dari berbagai hadas mamupun najis sehingga seseorang diperkenankan untuk mengerjakan suatu amalan ibadah yang dituntut harus selalu dalam keadaan suci seperti shalat dan lain sebagainya, kegiatan bersuci ini dari najis meliputi

²⁴Rizal Anhari Naibaho, Nurjannah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Dengan Model Artikulasi Pada Tema Perkembangan Teknologi". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu*, Vol. 4, No. 2 (Desember 2022), hal. 160-171. <https://doi.org/10.32696/psgd.v4i2.1752>.

bersuci pada pakaian maupun tempat²⁵. Adapun thaharah secara umum, dapat dilakukan dengan 4 cara sebagai berikut:

- a). Membersihkan anggota badan dari dosa-dosa
- b). Membersihkan sesuatu yang lahir dari hadas najis dan juga kelebihan-kelebihan yang ada di anggota badan
- c). Membersihkan hati dari akhlak tercela
- d). Membersihkan hati dari selain Allah

Cara yang harus dipakai dalam proses membersihkan kotoran (hadas dan najis) tergantung kepada kuat dan lemahnya keadaan najis atau hadas pada tubuh seseorang. Adapun firman Allah swt didalam QS. Al-Maidah/5: 6 yang erat sangkut pautnya tentang pentingnya thaharah yaitu yang berbunyi:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قُمْتُمْ اِلَى الصَّلٰوةِ فَاغْسِلُوْا وُجُوْهَكُمْ وَاَيْدِيَكُمْ اِلَى الْمَرَافِقِ وَامْسَحُوْا بِرُءُوْسِكُمْ وَاَرْجُلَكُمْ اِلَى الْكَعْبَيْنِ ۚ وَاِنْ كُنْتُمْ جُنُبًا فَاطَّهَّرُوْا ۗ وَاِنْ كُنْتُمْ مَّرْضٰى اَوْ عَلَى سَفَرٍ اَوْ جَاءَ اَحَدٌ مِّنْكُمْ مِّنَ الْغَايِبِ اَوْ لَمَسْتُمُ النِّسَاءَ فَلَمْ تَجِدُوْا مَاءً فَتَيَمَّمُوْا صَعِيْدًا طَيِّبًا فَاَمْسَحُوْا بِوُجُوْهِكُمْ وَاَيْدِيكُمْ مِنْهُ ۗ مَا يُرِيْدُ اللّٰهُ لِيَجْعَلَ عَلَيْكُمْ مِّنْ حَرَجٍ وَلٰكِنْ يُرِيْدُ لِيُطَهِّرَكُمْ وِلِيْتُمْ نِعْمَتَهُ ۗ عَلٰيكُمْ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُوْنَ ﴿٦﴾

Terjemahnya:

Wahai orang-orang yang beriman! Apabila kamu hendak melaksanakan shalat, maka basuhlah wajahmu dan tanganmu sampai ke siku, dan sapulah kepalamu dan (basuh) kedua kakimu sampai ke kedua mata kaki.

²⁵Risa Umamah, Hani Shalahitun, Sigit Purnomo, Septina Nur'aini dan Rizki Ramadhasari, "Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Pembelajaran Thaharah", *Jurnal Penelitian*, Vol.13, No.1, (Februari 2019), hal.1-16, <https://core.ac.uk>.

Jika kamu junub, maka mandilah. Dan jika kamu sakit atau dalam perjalanan atau kembali dari tempat buang air (kakus) atau menyentuh perempuan, maka jika kamu tidak memperoleh air, maka bertayammumlah dengan debu yang baik (suci); usaplah wajahmu dan tanganmu dengan (debu) itu. Allah tidak ingin menyulit kan kamu, tetapi dia hendak membersihkan kamu dan menyempurnakan nikmat-nya bagimu, agar kamu bersyukur.²⁶

Surah Al-Maidah/5:6 ini berisikan tentang keharusan dalam mensucikan diri sebelum melaksanakan suatu ibadah, seperti shalat. Pada ayat tersebut dijelaskan dalil syariat mengenai berwudu, tayammum dan juga mandi junub. Ketiga ibadah syariat ini merupakan ibadah-ibadah yang sangat relevan dengan pensucian baik dalam makna pensucian lahir maupun pensucian batin. Selanjutnya, ayat tersebut juga mengemukakan tata cara berwudhu secara jelas. Kebanyakan ahli tafsir mengomentari bagian ayat 6 surah Al-Maidah diatas dengan makna bersuci secara lahiriyah saja.

Adapun penjelasan dari ulama salaf tentang surah al-maidah/5: 6, Ibnu Katsir mengatakan ketika kalian sedang dalam keadaan berhadhas. Sedangkan ulama lainnya mengatakan, apabila kalian bangun dari tidur hendak mengerjakan salat. Kedua makna tersebut berdekatan. Ulama lainnya lagi mengatakan bahwa bahkan makna yang dimaksud lebih umum daripada semua itu. Ayat ini memerintahkan berwudu di saat hendak mengerjakan salat; tetapi bagi orang yang berhadhas hukumnya wajib, sedangkan bagi orang yang masih suci hukumnya sunat.

Seperti keterangan yang dikemukakan oleh Muhammad Ali ash-Sahabuniy dalam tafsirnya (Muhammad Ali ash-Sahabuniy, Shafwatut Tafaasir/II:

²⁶Kementrian Agama, Al-Qur'an dan terjemahnya.

15-16). Hal lain yang menarik untuk dicermati lebih mendalam dari syariat wudhu sangat dalam kaitannya dengan makna batinnya, yakni bahwa yang menjadi anggota wudhu yaitu anggota tubuh yang sering melakukan dosa dan kemaksiatan.²⁷ Dengan adanya pembelajaran mengenai thaharah, sesuai QS. Al-Maidah/5:6, kita dapat memahami betapa pentingnya thaharah sebelum melakukan ibadah seperti shalat dan dengan adanya media pembelajaran seperti yang hendak diterapkan oleh peneliti kiranya dapat memudahkan bagi siswa untuk melakukan proses pembelajaran melalui media, sehingga siswa dengan mudah menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Thaharah juga memiliki kedudukan yang sangat penting dalam syariat Islam, hal inilah yang menjadikan pembeda antara Islam dan agama lain, kebersihan dalam Islam diajarkan mulai sejak bangun tidur hingga tidur kembali, disinilah letak ketinggian dari ajaran islam.²⁸ Thaharah juga merupakan suatu pelajaran yang sulit dimengerti, sehingga efektifitas belajar oleh siswa pada mata pelajaran thaharah menjadi menurun.

Faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa akan matapelajaran Fiqih tentang materi thaharah adalah kurangnya metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Metode pembelajaran yang digunakan cenderung membuat siswa merasa bosan saat jam pelajaran tengah berlangsung, kurangnya hal tersebut menyebabkan tidak optimalnya hasil belajar Fiqih yang belum sempat mencapai target sasaran pendidikan. Siswa akan menjadi lebih aktif, tertarik dan antusias

²⁷Ahmad Mujahid, Hairiyah, "Fenomena Pemahaman dan Penerapan Hakikat Makna Kata Kejahatan dan Pelanggaran dalam Perkembangan Hukum", Vol.19, No.2, (November 2019), hal.198-207, <https://jurnal.win-alauddin.asi.id>.

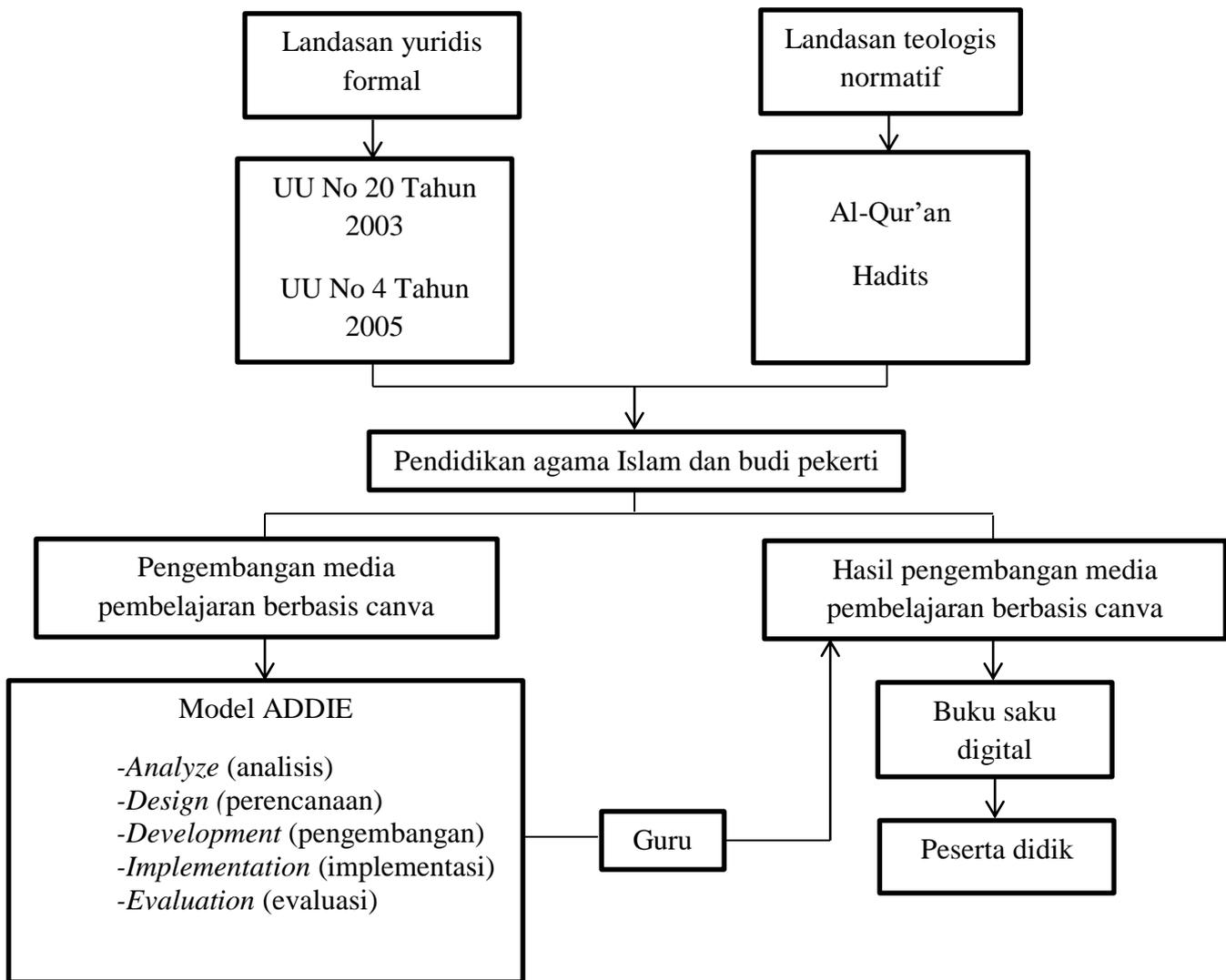
²⁸Nur Ainun Nasution, Sita Ratnaningsih dan Romlah Abubakar Askar, "Pengetahuan dan Pengamatan Thaharah Siswa dalam Menjaga Kebersihan dan Kesehatan Era Pandemi Covid-19 di Madrasah", Vol. 13, No. 2, (Desember 2021), <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/intiqad>.

dalam proses pembelajaran apabila guru mampu menerapkan strategi pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan juga menyenangkan, dengan pembelajaran yang kreatif dan juga menarik sehingga dapat diharapkan tujuan dari pembelajaran itu dapat tercapai dengan maksimal dan tepat sasaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru melalui media pembelajaran berbasis canva dan dapat dipadukan dengan metode pembelajaran lainnya.²⁹ Dalam kehidupan beragama terutama lingkungan mayoritas islam masalah thaharah merupakan sesuatu hal yang mendasar yang wajib diketahui. Sebab thaharah atau bersuci mempunyai hubungan yang erat dengan faktor kesehatan.

C. Kerangka pikir

Pengembangan media pembelajaran tentang materi thaharah dapat dilakukan salah satunya dengan cara melalui pengembangan media pembelajaran berbasis canva seperti *auditory*, *visualisasi* dan lain sebagainya, sehingga jika pengembangan media pembelajaran ini yang dilakukan kurang efektif maka guru bisa mencoba untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan pada media pembelajaran lainnya. Sebab, dengan adanya pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru mampu memberikan sistem pembelajaran yang besar dampaknya bagi siswa dalam mengatasi kebosanan saat jam pelajaran Fiqih terlebih pada bab thaharah

²⁹Mei Derfi, Yulia Rahman, Feri Andhika, “Penerapan Strategi Bingo Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Thaharah dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa”, *Journal Pendidikan*, Vol.2, No.1, (2023), hal.49-56, <https://doi.org/10.56248/educativu.v2i1.114>.



Tabel 2.2 Bagian Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian pengembangan sendiri merupakan salah satu alternatif dari bidang garapan dan teknologi pembelajaran yang lebih terarah seperti yang dikemukakan oleh Seels & Richey bahwa teknologi pembelajaran adalah suatu teori dan juga praktek dalam desain, pemanfaatan, pengelolaan, pengembangan, dan penilaian terhadap proses dan sumber belajar. Penelitian pengembangan juga di definisikan sebagai suatu kajian secara sistematis untuk mengembangkan juga mengevaluasi akan adanya program-program, proses dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria keefektifan serta konsistensi secara internal.³⁰

Model pengembangan ADDIE merupakan sebuah model pengembangan yang sangat digunakan, sebab prosedur kerja model pengembangan ADDIE sangat sistematis dan rinci. Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).³¹ Dari uraian diatas dapat peneliti simpulkan bahwa pengembangan ADDIE model pengembangan yang sangat digunakan, sebab sangat sistematis dan rinci.

³⁰Yudi Hari Rayanto, Sugianti, "Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek", (2022). <https://google.com>.

³¹Muh. Fahrurrozi dan Mohzana, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tinjauan Teoritis dan Praktis, 7 (Lombok:Universitas Hamzawadi Prees, 2020), 14.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 05 Salamae Kota Palopo Jl. Dr. Ratulangi, Salobulo, Palopo, Kota Palopo, Sulawesi Selatan. Adapun waktu penelitiannya dilaksanakan pada Desember 2023

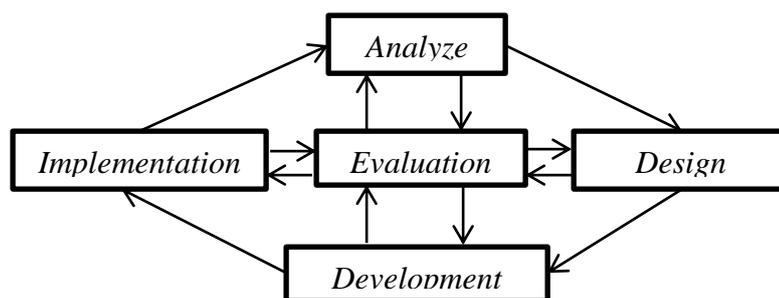
C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah kelas 2 tahun ajaran 2023. Adapun objek penelitian ini adalah berupa Media Pembelajaran Berbasis Canva materi Thaharah.

D. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan buku saku digital berbasis android dimana dalam pengembangan ini peneliti berusaha untuk mempermudah dalam mempelajari materi thaharah pada sebuah android. Pengembangan ini juga menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap pengembangan yaitu *analyze* (analisis), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Kelima tahapan prosedur pengembangan tersebut dapat dilihat pada gambar bagian tahap-tahap pengembangan sebagai berikut:



Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan penelitian dalam pengembangan media pembelajaran dalam bentuk buku saku digital berbasis digital antara lain:

1. Tahapan penelitian pendahuluan

Tahap penelitian ini adalah tahapan penelitian pendahuluan. Tahap ini disesuaikan dengan model pengembangan media pembelajaran yang dilakukan peneliti dengan tahap analisis. Tahap ini merupakan tahap awal yang dilakukan guna untuk menganalisis kebutuhan proses pembelajaran serta mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan.

2. Tahap pengembangan produk awal

Setelah menemukan permasalahan awal dari tahap analisis diatas, maka tahap yang dilakukan selanjutnya adalah tahap perencanaan dan *design*. Tahap ini dilakukan untuk merancang sebuah media bahan pembelajaran berbasis canva yang dapat digunakan dalam pembelajaran fiqih dengan materi thaharah di kelas 2

3. Tahap pengembangan (development)

Tahap pengembangan adalah tahap realisasi suatu produk, pada tahap ini pengembangan media pembelajaran dilakukan sesuai dengan tahap perencanaan yang telah disusun sebelumnya, mulai dari pembuatan buku saku digital, uji validasi produk hingga revisi validasi dari produk tersebut.

4. Tahap uji coba

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba. Tahap ini juga biasanya disebut tahap implementasi dalam model ADDIE. Media pembelajaran yang dinyatakan valid oleh validator maka akan lanjut ke tahap implementasi. Tahap

implementasi merupakan suatu tahap uji praktilitas untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan memenuhi kriteria praktis. Setelah melihat hasil uji data praktilitas, dilakukan uji evaluasi untuk melihat apakah produk yang dikembangkan praktis atau tidak.

5. Pembuatan produk akhir

Tahap pembuatan produk akhir atau dalam model ADDIE disebut tahap *evaluation* (evaluasi). Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk melakukan data pada setiap tahapan yang digunakan pada setiap penyempurnaan dan untuk evaluasi sumatif dilakukan pada akhir pengembangan unntuk mengetahui pengaruh dan kualitas pengembangan.

E. Metode Pengumpulan Data

Dalam sebuah penelitian, peneliti harus memahami kriteria data yang baik dan mampu menentukan teknik yang tepat dalam mengumpulkan data. Jika tidak maka data yang dikumpulkan tidak akan diperoleh secara sempurna, adapun syarat-syarat yang baik adalah data harus akurat, relevan dan *up to date* atau tidak kadaluarsa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Angket (*Kuesioner*)

Angket (*kuesioner*) adalah daftar pertanyaan yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan pertanyaan

penelitian.³² Angket sering digunakan oleh peneliti baik dalam penelitian yang membutuhkan data kuantitatif maupun data kualitatif. Hal ini disebabkan karena angket itu sendiri yang bersifat praktis.³³

2. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan hal lainnya yang dapat langsung diamati oleh peneliti.³⁴ Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melakukan pengamatan secara langsung ke sekolah dengan melihat guru mengajar kemudian mencoba menggali informasi mengenai problem atau permasalahan yang dihadapi serta melihat bagaimana proses pembelajaran di kelas.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu metode yang dilakukan peneliti dalam pengumpulan data agar data yang diperoleh itu real. Studi dokumentasi menjadi pelengkap dari penggunaan metode pengumpulan data yang lain.³⁵ Dalam hal ini peneliti menggunakan dokumentasi sebagai lampiran terhadap proses penerapan media pembelajaran pada materi thaharah berupa foto-foto kegiatan pembelajaran tersebut selama proses penelitian.

³²Muhammad Yaumi dan Muljono Damopolii, *Action Research Teori, Model dan Aplikasi* (Jakarta: Kencana, 2014), h. 126.

³³Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*, h. 255.

³⁴Rukaesih A. Maolani dan Ucu Cahyana, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 148.

³⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Cet VI; Bandung: CV. Alfabeta, 2008), h. 329.

4. Tes

Tes adalah seperangkat rangsangan yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor.³⁶ Metode tes adalah cara untuk mengetahui hasil dari pelajaran yang diberikan dalam jangka waktu tertentu. Dalam penelitian ini tes menjadi metode utama yang terdiri dari pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab. Penelitian dengan metode tes digunakan untuk memperoleh data tentang peningkatan keterampilan menyimak yang diterapkan pada *pretest* dan *posttest*.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat pengukur dan pengumpul data yang dipergunakan oleh peneliti agar mendapatkan data dan informasi tentang parameter, variabel, fenomena dan kejadian yang berhubungan dengan permasalahan penelitian. Instrumen penelitian desain dan pengembangan perlu dipersiapkan secara baik, agar peneliti mendapatkan panduan bagaimana mendapatkan data dengan akurat, cakupan yang memadai dan mendalam.³⁷ Adapun instrumen pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Angket (*Kuesioner*)

Kusioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis responden untuk

³⁶Donal Ary, *Introduction to Research in Education* (Wadsworth: Cengage Learning), h. 202.

³⁷Rusdi, *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan Konsep, Prosedur, dan Sintesis Pengetahuan Baru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), h. 229.

dijawabnya.³⁸ Angket digunakan untuk penilaian media pembelajaran yang berisi pernyataan penilaian mengenai media pembelajaran yang dikembangkan. Media pembelajaran yang dibuat dikatakan valid jika hasil penelitian validator menunjukkan nilai keseluruhan aspek dan untuk semua aspek minimal berada pada kategori cukup valid. Selain itu angket juga digunakan untuk mengumpulkan data mengenai respon siswa terhadap pembelajaran.

Angket adalah teknik pengambilan data dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan kepada responden untuk dijawab.³⁹ Pemberian angket dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data terkait dengan kelayakan media pembelajaran yang terdiri atas tiga jenis yaitu validasi media, validasi materi dan angket respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Sebelum ketiga angket tersebut diuji coba, terdahulu angket divalidasi oleh validasi ahli instrumen.

a. Angket Validasi Ahli Media

Angket diajukan kepada ahli media yaitu dosen fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang berfungsi untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.⁴⁰

³⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi dengan Metode R&D* (Cet.XX; Bandung: Alfabeta, 2012), h. 162.

³⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, h. 199.

⁴⁰Mulyatiningsih Endang, *Metode Penelitian Terapan Bidang*, h. 89

b. Angket Validasi Ahli Materi

Angket Validasi ahli materi untuk menilai pembelajaran dan isi materi. Validasi ahli materi yakni orang yang menguasai bidang pendidikan agama islam. Ahli materi yang digunakan yaitu pakar dibidang pendidikan agama islam.⁴¹

c. Angket Respon Siswa

Angket diberikan kepada siswa kelas 2 SMPN 5 SDN 05 Salamae Kota Palopo yang tujuannya untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran.⁴²

2. Pedoman Observasi

Dalam menggunakan lembar observasi cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format pengamatan sebagai instrumen. Format disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi.⁴³ Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melakukan pengamatan secara langsung ke sekolah dengan mengamati proses pembelajaran dan menggali informasi *problem* atau permasalahan yang dihadapi gurudalam proses pembelajaran.

3. Dokumentasi

Dalam hal ini mendokumentasikan hal-hal yang ada hubungannya dengan penelitian untuk menyimpulkan data siswa di SDN 05 Salamae Kota Palopo. Dalam hal ini mengumpulkan data melalui bahan-bahan tertulis yang diperlukan

⁴¹Afif Zuhdy Idham, *Pengembangan Bahan Ajar Fikih Berbasis Multimedia Kelas VII SMP Immim Putra Makassar*, Disertasi, h. 156-157

⁴²Mulyatiningsih Endang, *Metode Penelitian Terapan Bidang*, h. 97.

⁴³Suharsimi, Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Cet. XVI; Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 229.

penelitian. Selain data siswa juga diperlukan data jumlah pendidik dan kondisi sekolah dan dokumentasi sebagai lampiran terhadap proses penerapan media pembelajaran pada pembelajaran pendidikan agama islam berupa foto-foto kegiatan pembelajaran tersebut selama proses penelitian.

4. Tes

Dalam hal ini digunakan untuk mengukur tingkat efektivitas penggunaan produk yang dikemaskan. Tes diberikan sebanyak 2 kali, yaitu sebelum dan sesudah proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berupa hasil tes belajar. Dan membandingkan hasil tes sebelum diterapkannya media pembelajaran dengan hasil tes setelah belajar setelah penerapan media pembelajaran. Hasil tes tersebut digunakan untuk menentukan besar efektifitas penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep pendidikan agama islam dan budi pekerti siswa. Instrumen yang digunakan dalam tes belajar ini berupa soal pilihan ganda dan soal uraian. Soal yang diberikan sebanyak 10 soal pilihan ganda. Soal-soal tersebut dikembangkan dengan tujuan untuk mengukur pemahaman konsep yang telah ditentukan sebelumnya pada materi thaharah.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini diperoleh dari instrumen penelitian berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket dan data kualitatif diperoleh dari respon atau saran dari ahli dan siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Teknik analisis data untuk kelayakan

media menggunakan analisis data deskriptif. Sedangkan data kuantitatif yang dianalisis sebagai berikut:

1. Teknik Analisis Data Untuk Kelayakan Media

Teknik analisis data untuk kelayakan media diadopsi dari kelayakan media.⁴⁴ analisis dapat dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Skor penilaian angket yang diperoleh dari para ahli (media dan materi) dan respon siswa berupa data kuantitatif di ubah dalam bentuk kategori dengan pedoman pada tabel berikut:⁴⁵

Tabel 3.1 Pedoman Skala Penilaian Angket

Kategori	Skor
Sangat Valid	4
Valid	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

- b. Menghitung skor rata-rata dari instrumen-instrumen dengan menggunakan rumus berikut:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M : Skor rata-rata

$\sum X$: Jumlah skor

N : Jumlah penilaian⁴⁶

- c. Mengubah skor rata-rata menjadi nilai kualitatif dengan kriteria penilaian berikut kriteria menjadi nilai kuantitatif.⁴⁷

⁴⁴Mardapi, *Teknik Penyusunan Instrumen tes dan non tes* (Yogyakarta: Mitra CendekiaPress, 2008), h. 123.

⁴⁵Almanzur Fauzan dan Ghony Djunaidi, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jogjakarta: ArRuzz Media, 2012), h. 81.

⁴⁶Almanzur Fauzan dan Ghony Djunaidi, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, h. 84.

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian

Rentang Skor	Kriteria
$X \geq M + S_{bi}$	Sangat Valid
$M + S_{Bi} > X \geq M$	Valid
$M > X \geq M - 1 S_{Bi}$	Kurang Valid
$X < M - 1 S_{bi}$	Sangat Kurang Valid

Keterangan:

X : Skor yang diperoleh

M : $(1/2)$ (Skor tertinggi ideal + Skor terendah ideal)

$$: \frac{1}{2} (4 + 1)$$

$$: 2,5$$

S_{Bi} : Simpangan Baku

: $(1/6)$ (Skor tertinggi ideal - Skor terendah ideal)

$$: \frac{1}{6} (4 - 1)$$

$$: 0,5$$

Berdasarkan data tersebut, dapat disusun tabel kriteria penilaian media berbasis dapat disimpulkan dalam tabel berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Pemberian Skor

Rentang Skor	Kriteria	Skor
$X \geq 3,0$	Sangat Valid	4
$3,0 > X \geq 2,5$	Valid	3
$2,5 > X \geq 2,0$	Kurang Valid	2
$X < 2,0$	Tidak Valid	1

Dalam penelitian ini nilai kelayakan media video pembelajaran ditentukan dengan nilai minimal “V” dengan kategori Valid. Jadi apabila penilaian dari ahli media, ahli materi dan respon siswa reratanya memberikan nilai akhir “V”, maka produk pengembangan bahan ajar berbasis multimedia layak digunakan.⁴⁸

⁴⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, h. 213

⁴⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, h. 224.

2. Teknik Analisis Data Tes Hasil Belajar

Analisis hasil tes belajar dilakukan dengan cara memberikan soal tes pemahaman konsep dan diukur hasil belajarnya untuk melihat tingkat efektifitasnya dari produk. Peningkatan hasil belajar siswa yang diperoleh sesudah menggunakan media pembelajaran, diperhitungkan menggunakan rumus *N-gain* ditentukan berdasarkan rata-rata *gain*. Skor *gain* (g) yang diperoleh merupakan hasil dari perbandingan antara rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test*. Rata-rata *gain* yang dibandingkan dengan *N-gain* dengan rumus Meltzer adalah sebagai berikut:⁴⁹

$$N - Gain = \frac{S \text{ Post} - S \text{ Pre}}{S \text{ Maks} - S \text{ Pre}}$$

Keterangan:

S Post : Rata-rata skor Posttest

S Pre : Rata-rata skor Pretest

S Maks: Skor Maksimal

Selanjutnya apabila nilai tersebut diperoleh maka langkah selanjutnya nilai tersebut di konversikan ke dalam interpretasi nilai gain menurut Hake disajikan pada tabel di bawah.⁵⁰

Tabel 3.4 Interpretasi N-Gain

No	Besar Persentase	Interpretasi
1	$(N-gain) \geq 0,7$	Tinggi
2	$0,7 > (N-gain) \geq 0,3$	Sedang
3	$(N-gain) < 0,3$	Rendah

3. Analisis Data Untuk Kepraktisan Penggunaan Media

⁴⁹Meltzer, D.E. The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning gains in Physics: Pospisble "Hidden Variable" in Diagnostic Pretest Scores American Journal of Physics: 2002. 70, h 7.

⁵⁰Hake, Intraktive-engagement vs traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanicstest data introductory physics course The Amerivan Journal of Physics Research. 1998, h. 74

Kriteria kepraktisan penggunaan perangkat pembelajaran media pembelajaran dari hasil lembar pengamatan berupa angket yang diberikan kepada siswa, di mana isi dari lembar angket merujuk pada keterlaksanaan pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis canva yang dikembangkan analisis angket respon siswa dilakukan dengan cara menghitung banyak siswa yang memberikan respons positif sesuai dengan aspek yang ditanyakan dalam lembar respon siswa. Analisis untuk menghitung persentase banyaknya siswa dan guru yang memberikan respon pada setiap kategori yang ditanyakan dalam lembar angket menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentasi} = \frac{\text{Jumlah Skor Tiap Butir}}{\text{Jumlah Skor Maksimal Tiap Butir}} \times 100\%$$

Tabel 3.5 Kriteria Angket Respon Peserta Didik

Ruang Skor	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 25	Sangat Tidak Praktis

Analisis respon peserta didik (RPD) terhadap media pembelajaran berbasis canva. Angket respon diberikan setelah seluruh kegiatan proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Respon siswa dikatakan positif jika rata-rata presentasi lebih dari 80%.⁵¹

⁵¹Akbar S. *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 42.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada penelitian dan pengembangan menghasilkan produk media pembelajaran berbasis canva dalam materi thaharah pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Pengembangan produk bahan ajar ini dihasilkan melalui beberapa tahapan yang didasarkan pada model pengembangan diantaranya tahap *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Deskripsi Tahap Pengembangan

a. Tahap Analisis (*analyze*)

1) Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan cara melakukan wawancara kepada guru kelas 2 SDN 05 Salamae Kota Palopo. Wawancara dilakukan pada tanggal 18 September 2023. Tujuan peneliti melakukan wawancara untuk mengetahui media pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas 2, pandangan guru mengenai media pembelajaran berbasis canva, serta permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di SDN 05 Salamae Kota Palopo. Tujuan lain dari melakukan wawancara adalah untuk proses pengembangan model pembelajaran berbasis canva agar membantu guru dan siswa menangani permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

2) Hasil Wawancara

Wawancara berpedoman pada 15 butir pertanyaan yang ditujukan kepada guru kelas 2 SDN 05 Salamae. Hasil wawancara digunakan sebagai analisis kebutuhan dalam pembuatan model pembelajaran berbasis canva. Berikut ini adalah data dari hasil wawancara dengan guru kelas 2 SDN 05 Salamae Kota Palopo yang telah dijabarkan:

Butir pertanyaan yang pertama mengenai permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas 2. Guru mengatakan bahwa ada permasalahan mengenai beberapa siswa yang hasil evaluasinya belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Butir pertanyaan yang kedua mengenai cara guru mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran. Guru mengatakan bahwa dengan cara mengevaluasi proses pembelajaran yang menyangkut model dan media pembelajaran.

Butir pertanyaan yang kedua mengenai cara guru mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran. Guru mengatakan bahwa dengan cara mengevaluasi proses pembelajaran yang menyangkut model dan media pembelajaran.

Butir pertanyaan yang ketiga mengenai bahan ajar yang sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas 2. Guru mengatakan bahwa bahan ajar yang digunakan seperti bahan ajar cetak (buku), bahan ajar digital, dan bahan ajar audio visual.

Butir pertanyaan yang keempat mengenai bahan ajar yang sesuai untuk diberikan kepada peserta didik kelas 2. Guru menjelaskan bahwa bahan ajar yang sesuai untuk diberikan kepada siswa kelas 2 yang sesuai dengan materi dan

kompetensi yang ingin dicapai pada materi tersebut, bahan ajar yang mudah dipahami oleh siswa, serta bahan ajar yang digunakan menarik.

Butir pertanyaan kelima mengenai penerapan penggunaan media pembelajaran berbasis canva dalam proses pembelajaran. Guru mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran di kelas 2 pernah menerapkan penggunaan media pembelajaran berbasis canva dalam penyampaian materi di kelas.

Butir pertanyaan keenam mengenai pembuatan media pembelajaran berbasis canva merupakan hasil pemikiran sendiri atau menggunakan menggunakan media pembelajaran buatan orang lain. Guru menjelaskan bahwa pembuatan media pembelajaran berbasis canva yang digunakan dalam proses pembelajaran, terkadang menggunakan pemikiran sendiri dan terkadang hasil kolaborasi dengan guru lain.

Butir pertanyaan ketujuh berkaitan dengan bentuk media pembelajaran berbasis canva yang diterapkan oleh guru. Guru menyatakan bahwa dalam pembuatan media pembelajaran berbasis canva untuk proses pembelajaran hanya sebagian menyajikan dalam bentuk gambar, tabel, maupun variasi warna.

Butir pertanyaan kedelapan mengenai rangkuman materi yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis canva. Guru menyatakan bahwa di dalam media pembelajaran jarang dan tidak terlalu sering untuk memberikan rangkuman materi yang dijelaskan, cenderung banyak memuat soal-soal.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas 2 di SDN 05 Salamae Kota Palopo, peneliti menyimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran terdapat permasalahan yaitu hasil evaluasi siswa

belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran, guru menggunakan bahan ajar cetak (buku), bahan ajar digital, dan bahan ajar audio visual. Dalam proses pembelajaran guru pernah menerapkan penggunaan media pembelajaran berbasis canva dalam penyampaian materi di kelas, media pembelajaran berbasis canva yang digunakan merupakan ciptaan guru kelas, serta hasil kolaborasi dengan guru lain. Media pembelajaran berbasis canva yang sering digunakan oleh guru lebih dominan memuat banyak soal-soal. Media pembelajaran berbasis canva yang dibutuhkan oleh guru adalah media pembelajaran yang lengkap, dimana terdapat dengan adanya kegiatan dan rangkuman materi yang dijelaskan secara mendalam dengan dilengkapi gambar, tabel, maupun variasi warna.

b. Tahap Desain (*design*)

Dari hasil wawancara dengan guru kelas 2 menjadi dasar data untuk analisis kebutuhan, selanjutnya peneliti merancang produk media pembelajaran berbasis canva pada materi thaharah untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis yang diharapkan oleh kebutuhan guru dan siswa.

1) Sampul Modul

Sampul modul dibuat menggunakan aplikasi *Canva*. Sampul media dicetak menggunakan kertas HVS A4_s. Pada bagian atas, di sisi kanan terdapat logo Institut Agama Negeri Islam Palopo dan di sisi bagian bawah terdapat nama lengkap penulis. Selain itu, pada bagian atas terdapat judul “Modul Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti” menggunakan jenis huruf *Comic Sans MS* yang terdapat di *canva*. Sampul modul dilengkapi dengan gambar-gambar animasi agar

terlihat menarik bagi siswa. Warna *cover* didominasi oleh warna hijau dengan sentuhan warna orange, alasan pemilihan warna agar terlihat menarik bagi siswa.

2) Isi Modul

Modul dengan matero pokok thaharah Kelas 2 SDN 05 Salamae Kota Palopo dibuat menggunakan aplikasi *canva*. Isi modul ditulis menggunakan jenis huruf *Comic Sand MS* dengan ukuran 12 pt, sedangkan judul ditulis menggunakan jenis huruf *Algerian* dengan ukuran 22 pt. Spasi yang digunakan adalah spasi 1,15. Kertas yang digunakan untuk mencetak bagian isi modul menggunakan kertas HVS A4_s. Susunan isi modul yaitu kata pengantar, daftar isi, kompetensi inti, kompetensi dasar, kegiatanku, tata cara berwudhu, sikapku, ayo kerjakan, insya Allah aku bisa, ayo berlatih, praktik wudhu, tugas kelompok, komentar orang tua, kesimpulan, daftar pustaka, bodata penulis.

3) Kata Pengantar

Kata pengantar berisikan ucapan syukur dan terima kasih atas keberhasilan penulis dalam menyusun modul. Dalam kata pengantar terdapat keterangan mengenai isi modul yang berupa pembelajaran dan materi yang akan dibahas dalam modul, harapan penulis mengenai kegunaan modul, permohonan maaf penulis atas kekurangan modul yang sudah dibuat oleh penulis, permintaan kritik dan saran yang membangun bagi penulis. Tujuan dari penulisan kata pengantar ini adalah untuk memberikan sebuah gambaran mengenai isi modul yang dibuat dan dorongan kepada guru, serta siswa untuk menggunakan modul.

4) Daftar Isi

Daftar isi terdiri dari keterangan halaman kata pengantar, daftar isi, kompetensi inti, kompetensi dasar, kegiatanku, tata cara berwudhu, sikapku, ayo kerjakan, insya Allah aku bisa, ayo berlatih, praktik wudhu, tugas kelompok, komentar orang tua, kesimpulan, daftar pustaka, biodata penulis.

5) Daftar Referensi

Daftar referensi berisi tentang sumber informasi yang digunakan dalam proses penyusunan modul. Sumber belajar ini diambil dari buku paket dan modul.

6) Biografi Penulis

Pada biografi menuliskan riwayat singkat penulis modul thaharah untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis kelas 2 SDN 05 Salamae Kota Palopo. Biografi terdiri dari foto penulis, nama penulis, tempat lahir penulis, alamat, dan riwayat pendidikan penulis.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

1) Isi Modul

Modul yang dibuat oleh peneliti terdiri dari satu pembelajaran yaitu pendidikan agama islam dan budi pekerti dengan judul materi yaitu thaharah (bersuci), serta teks petunjuk. Isi modul dibuat berdasarkan pemetaan kompetensi dasar yang terdapat dalam materi thaharah yang disertai dengan adanya kompetensi inti yang akan dicapai oleh siswa, selain itu modul juga dilengkapi dengan kegiatan sesuai dengan tahapan-tahapan dalam pembelajaran.

2) Soal Evaluasi

Komponen berikutnya pada modul dilengkapi dengan soal evaluasi yang bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa mengenai materi thaharah yang telah diajarkan oleh guru pada proses pembelajaran.

3) Materi Pendidikan Agama dan Budi Pekerti

Komponen berikutnya adalah materi thaharah yang terdapat dalam modul. Materi disesuaikan dengan kurikulum 2013, materi yang ditampilkan pada modul menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Dalam tahap ini peneliti akan melakukan uji coba secara terbatas kepada siswa kelas 2B SDN 05 Salamae Kota Palopo. Semua pembuatan produk modul yang telah dikembangkan, diterapkan di kelas 2B SDN 05 Salmae Kota Palopo setelah peneliti melakukan revisi.

Penelitian dilakukan kepada 25 siswa kelas 2B SDN 05 Salamae Kota Palopo yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Uji coba lapangan terbatas ini dilaksanakan selama dua hari, pada tanggal 11 Desember 2023 pukul 07.00 – 10.00 dan tanggal 12 Desember 2023 pukul 07.00 – 10.30.

Pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah menstimulus siswa terlebih dahulu dengan tujuan untuk memperkuat pengetahuan siswa dengan sebuah pertanyaan mengenai materi thaharah. Kemudian peneliti melaksanakan pembelajaran menggunakan modul ajar pada materi pokok thaharah. Dalam proses kegiatan pembelajaran, siswa akan bekerja dalam kelompok. Pada tahap ini, peneliti juga melakukan pengamatan kepada 25 siswa untuk mengetahui

kemampuan tingkat berpikir kritis dalam proses pembelajaran di dalam kelompok. Dalam proses pembelajaran, siswa diberi waktu untuk istirahat selama 15 menit, kemudian melanjutkan kegiatan yang terdapat di modul. Setelah peneliti selesai memberikan penjelasan materi, peneliti meminta siswa untuk mengerjakan kegiatan pada tahap akhir yaitu, evaluasi. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah belajar dengan menggunakan modul ajar pada materi pokok thaharah.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini, peneliti akan menjabarkan mengenai kajian produk berdasarkan dari hasil validasi oleh para ahli dan revisi produk sebagai evaluasi sumatif.

1. Uji Validasi

Tahap validasi ini dilakukan untuk menguji produk bahan ajar yang dikembangkan sehingga diketahui kualitasnya berdasarkan penilaian para ahli. Validasi dilakukan oleh 3 orang ahli yang dinilai kompeten pada masing-masing bidang. Data hasil penilaian oleh validator media tersaji pada tabel 4.1 dan data hasil penilaian oleh validator materi tersaji pada tabel 4.2. Validasi produk ini dilakukan bertujuan mendapatkan penilaian kelayakan, saran dan masukan dari para ahli yang berkompeten dibidangnya sehingga bahan ajar yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang baik. Instrumen yang digunakan adalah hasil penjabaran peneliti dengan mengacu pada Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

a. Penilaian ahli desain media

Penilaian oleh ahli desain media dilakukan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar pendidikan agama islam dan budi pekerti. Ahli desain media memberikan penilaian

berdasarkan kisi-kisi ahli desain media. Dalam pengembangan bahan ajar, diperlukan keahlian mendesain agar penampilan fisik bahan ajar yang dikembangkan dapat membangkitkan gairah dan motivasi siswa dalam mempelajari materi yang terdapat pada bahan ajar.

Penilaian dilakukan oleh 2 dosen dan 1 guru bidang studi, yaitu Bapak Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I. (Dosen Pendidikan Agama Islam FTIK IAIN Palopo), Ibu Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T. (Dosen Pendidikan Agama Islam FTIK IAIN Palopo) dan Bapak Muhammad Djibril, S.Pd.I., M.H. (Guru SDN 05 Salamae Kota Palopo). Berikut data hasil penilaian bahan ajar pendidikan agama islam dan budi pekerti berupa modul pada materi thaharah oleh ahli desain media.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Oleh Para Ahli Media

No	Aspek	Uraian	V1	V2	V3	Vt	Rata-Rata Per Kriteria	Rata-Rata Total	Kriteria Kevalidan
Tampilan Desain Sampul									
1	Kelayakan Kegrafikan	1	4	3	4	11	3,6667	3,667	Sangat Valid
		2	4	3	4	11	3,6667		
		3	4	3	4	11	3,6667		
		4	4	3	4	11	3,6667		
		5	4	3	4	11	3,6667		
		6	4	3	4	11	3,6667		
Tampilan Desain Isi									
	Kelayakan Kegrafikan	1	4	3	4	11	3,6667	3,667	Sangat Valid
		2	4	3	4	11	3,6667		
		3	4	3	4	11	3,6667		
		4	4	3	4	11	3,6667		
		5	4	3	4	11	3,6667		
Teknik Penyajian									
2	Kelayakan Penyajian	1	4	3	4	11	3,6667	3,667	Sangat Valid
		2	4	3	4	11	3,6667		
Pendukung Penyajian									
	Kelayakan Penyajian	1	4	2	4	10	3,3333	3,444	Sangat Valid
		2	4	2	4	10	3,3333		

	3	4	3	4	11	3,6667			
	Penyajian Pembelajaran								
	1	4	3	4	11	3,6667			
Kelayakan	2	4	3	4	11	3,6667	3,583	Sangat Valid	
Penyajian	3	4	3	4	11	3,6667			
	4	4	2	4	10	3,3333			
	Total Keseluruhan								3,5
	Kriteria Interpretasi						Sangat Valid		

Keterangan:

Validator Desain Media (V_1) = Dr. Makmur, S.Pd., M.Pd.I.

Validator Desain Media (V_2) = Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.

Validator Desain Media (V_3) = Muhammad Djibril, S.Pd.I., M.H.

Hasil penilaian media pembelajaran oleh ahli desain media secara keseluruhan mendapatkan kriteria sangat layak (3,5) sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Ketiga aspek mendapatkan kriteria sangat layak dengan interval yang tidak jauh berbeda. Aspek kelayakan kegrafikan baik dari tampilan desain sampul dan tampilan desain isi media pembelajaran mendapatkan rata-rata total tertinggi yaitu 3,6 (sangat layak), Adapun aspek kelayakan penyajian media pembelajaran baik dari segi teknik penyajian, pendukung penyajian, serta penyajian pembelajaran masing-masing mendapatkan rata-rata total tertinggi 3,6 (sangat layak), 3,4 (sangat layak), dan 3,5 (sangat layak). Dapat dilihat juga, dari kedua aspek penilaian yang ada aspek kelayakan kegrafikan mendapatkan nilai rata-rata yang variatif sama dari segi tampilan desain sampul dan tampilan desain isi, ini tentu berbeda dengan aspek kelayakan penyajian yang cenderung mendapatkan nilai rata-rata yang variatif berbeda dari ketiga komponen penilaian yang ada baik dari segi teknik penyajian, pendukung penyajian, penyajian pembelajaran.

Berdasarkan pertanyaan pendukung terkait saran pengembangan atau harapan tentang media pembelajaran berbasis *canva* yang diisi oleh ahli desain media diperoleh bahwa validator ahli 2 menyarankan agar kiranya perlu ditambahkan daftar isi, referensi, profil penulis, nomor halaman, serta konsisten dalam penulisan istilah.

b. Penilaian ahli substansi materi

Penilaian ahli substansi materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi yang digunakan dalam bahan ajar pendidikan agama islam dan budi pekerti berupa media pembelajaran berbasis *canva* pada materi thaharah untuk peserta didik kelas 2 SDN 05 Salamae Kota Palopo yang telah dikembangkan. Penilaian ahli substansi materi mencakup empat aspek yaitu: kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan penilaian kontekstual.

Penilaian dilakukan oleh 2 dosen dan 1 guru bidang studi, yaitu Bapak Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I. (Dosen Pendidikan Agama Islam FTIK IAIN Palopo), Ibu Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T. (Dosen Pendidikan Agama Islam FTIK IAIN Palopo) dan Bapak Muhammad Djibril, S.Pd.I., M.H. (Guru SDN 05 Salamae Kota Palopo).

Berikut data hasil pengembangan bahan ajar pendidikan agama islam dan budi pekerti berupa media pembelajaran berbasis *canva* pada materi thaharah untuk siswa kelas 2 SDN 05 Salamae Kota Palopo oleh ahli substansi materi.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

No	Aspek	Uraian	V1	V2	V3	Vt	Rata-Rata Per Kriteria	Rata-Rata Total	Kriteria Kevalidan
1	Kelayakan Isi	1	4	4	4	12	4	3,889	Sangat Valid
		2	4	4	3	11	3,6667		
		3	4	4	4	12	4		
		4	4	4	4	12	4		
		5	4	4	3	11	3,6667		

		6	4	4	4	12	4		
		1	4	4	4	12	4		
		2	4	4	4	12	4		
		3	4	4	4	12	4		
2	Kelayakan Penyajian	4	4	4	4	12	4	3,952	Sangat Valid
		5	4	4	4	12	4		
		6	4	4	4	12	4		
		7	4	4	3	11	3,6667		
3	Penilaian Konstektual	1	4	4	4	12	4	4	Sangat Valid
		2	4	4	4	12	4		
Total Keseluruhan								3,9	
Kriteria Interpretasi								Sangat Valid	

Keterangan:

Validator Desain Materi (V₁) = Dr. Makmur, S.Pd., M.Pd.I.

Validator Desain Materi (V₂) = Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.

Validator Desain Materi (V₃) = Muhammad Djibril, S.Pd.I., M.H.

Hasil penilaian media pembelajaran oleh ahli substansi materi secara keseluruhan mendapatkan kriteria sangat valid (3,9) sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran. Aspek dengan kriteria sangat valid yaitu aspek penilaian konstektual dengan nilai rata-rata total adalah 4 (sangat valid), diikuti aspek kelayakan penyajian dengan rata-rata total 3,9 mendapatkan kriteria sangat valid, dan diikuti oleh aspek kelayakan isi dengan nilai rata-rata total 3,8 dengan kriteria sangat valid pula.

c. Penilaian ahli untuk angket respon guru dan angket respon siswa

Penilaian ahli substansi angket respon guru dan angket respon siswa bertujuan untuk mengetahui kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar pendidikan agama islam dan budi pekerti berupa media pembelajaran berbasis *canva* pada materi thaharah untuk siswa kelas 2 SDN 05 Salamae Kota Palopo yang telah dikembangkan. Adapun penilaian dilakukan oleh 2 dosen dan 1 guru bidang studi, yaitu Bapak Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I. (Dosen Pendidikan Agama Islam FTIK IAIN

Palopo), Ibu Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T. (Dosen Pendidikan Agama Islam FTIK IAIN Palopo) dan Bapak Muhammad Djibril, S.Pd.I., M.H. (Guru SDN 05 Salamae Kota Palopo). Berikut data hasil penilaian bahan ajar pendidikan agama islam dan budi pekerti berupa media pembelajaran berbasis *canva* pada materi dalam thaharah oleh ahli angket respon guru dan angket respon siswa.

Tabel 4.3 Validasi Angket Respon Guru Oleh Para Validator

No	Aspek	Uraian	V ₁	V ₂	V ₃	V _t	Rata-Rata Per Kriteria	Rata-Rata Total	Kriteria Kevalidan
1	Desain Pembelajaran	1	4	4	4	12	4	3,7	Sangat Valid
		2	4	4	4	12	4		
		3	3	3	4	10	3,3		
		4	4	3	4	12	3,6		
		5	4	3	4	12	3,6		
2	Operasional	1	4	4	4	12	4	4	Sangat Valid
		2	4	4	4	12	4		
3	Bahasa	1	4	4	4	12	4	4	Sangat Valid
		2	4	4	4	12	4		
		3	4	4	4	12	4		
Total Keseluruhan								3,9	
Kriteria Interpretasi								Sangat Valid	

Keterangan:

Validator (V₁) = Dr. Makmur, S.Pd., M.Pd.I.

Validator (V₂) = Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.

Validator (V₃) = Muhammad Djibril, S.Pd.I., M.H.

Hasil penilaian angket respon guru oleh validator secara keseluruhan mendapatkan kriteria sangat valid (3,9) sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran. Aspek dengan kriteria sangat valid yaitu aspek operasional dan bahasa dengan nilai rata-rata total adalah 4 (sangat valid), diikuti aspek desain pembelajaran dengan rata-rata total 3,9 mendapatkan kriteria sangat valid pula.

Tabel 4.4 Validasi Angket Respon Peserta Didik Oleh Para Validator

No	Aspek	Uraian	V ₁	V ₂	V ₃	V _t	Rata-Rata Per Kriteria	Rata-Rata Total	Kriteria Kevalidan
1	Petunjuk	1	4	4	4	12	4	4	Sangat Valid
		2	4	4	4	12	4		
2	Cakupan Respons	1	4	4	4	12	4	4	Valid
		2	4	4	4	12	4		
3	Bahasa	1	4	4	4	12	4	4	Sangat Valid
		2	4	4	4	12	4		
		3	4	4	4	13	4		
Total Keseluruhan								4	
Kriteria Interpretasi								Sangat Valid	

Keterangan:

Validator (V₁) = Dr. Makmur, S.Pd., M.Pd.I.

Validator (V₂) = Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.

Validator (V₃) = Muhammad Djibril, S.Pd.I., M.H.

Hasil penilaian angket respon siswa oleh validator secara keseluruhan mendapatkan kriteria sangat valid (4) sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran. Aspek dengan kriteria sangat valid yaitu aspek petunjuk, cakupan respon, dan bahasa nilai rata-rata total masing-masing 4 dengan kriteria valid pula.

d. Penilaian ahli untuk soal *pretest* dan *posttest*

Penilaian ahli substansi tes hasil belajar siswa bertujuan untuk mengetahui keefektifan proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar pendidikan agama islam dan budi pekerti berupa media pembelajaran berbasis *canva* pada materi thaharah untuk siswa kelas 2 SDN 05 Salamae Kota Palopo yang telah dikembangkan. Adapun penilaian dilakukan oleh 2 dosen dan 1 guru bidang studi, yaitu Bapak Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I. (Dosen Pendidikan Agama Islam FTIK IAIN Palopo), Ibu Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T. (Dosen Pendidikan Agama Islam FTIK IAIN Palopo) dan Bapak Muhammad Djibril, S.Pd.I., M.H. (Guru SDN 05 Salamae Kota Palopo). Berikut data

hasil penilaian bahan ajar pendidikan agama islam dan budi pekerti berupa media pembelajaran berbasis *canva* pada materi thaharah oleh ahli tes hasil belajar siswa.

Tabel 4.5 Validasi Tes Hasil Belajar Peserta Didik Oleh Para Validator

No	Aspek	Uraian	V ₁	V ₂	V ₃	V _t	Rata-Rata Per Kriteria	Rata-Rata Total	Kriteria Kevalidan
1	Petunjuk	1	4	4	4	12	4	4	Sangat Valid
		2	4	4	4	12	4		
2	Cakupan Respons	1	4	4	4	12	4	4	Sangat Valid
		2	4	4	4	12	4		
3	Bahasa	1	4	4	4	12	4	4	Sangat Valid
		2	4	4	4	12	4		
		3	4	4	4	12	4		
Total Keseluruhan								4	
Kriteria Interpretasi								Sangat Valid	

Keterangan:

Validator (V₁) = Dr. Makmur, S.Pd., M.Pd.I.

Validator (V₂) = Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.

Validator (V₃) = Muhammad Djibril, S.Pd.I., M.H.

Hasil penilaian tes hasil belajar siswa oleh validator secara keseluruhan mendapatkan kriteria sangat valid (4) sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran. Aspek dengan kriteria sangat valid yaitu aspek petunjuk, cakupan respons, dan bahasa dimana nilai rata-rata total masing-masing berada pada kategori sangat valid yaitu 4.

2. Hasil Analisis Data

a. Hasil Analisis Kevalidan

Berdasarkan dari hasil validasi yang dilakukan oleh para validator yang ada, baik dari validasi desain media, validasi materi, validasi angket respon guru, validasi angket respon peserta didik, hingga validasi tes hasil belajar siswa. Ketika

peneliti melakukan uji validitas dari semua instrumen yang ada. Maka peneliti dapat simpulkan, semua instrumen tersebut berada pada kategori sangat valid (layak). Hal ini dapat dilihat pada tabel 4.1 sampai tabel 4.5.

b. Hasil Analisis Keefektifan

Pemberian *pre-test* dan *post-test* bertujuan untuk mengetahui tingkat efektifitas bahan ajar media pembelajaran yang dikembangkan dalam meningkatkan pemahaman konsep pendidikan agama islam siswa yaitu dengan melihat perbedaan skor sebelum dan setelah menggunakan bahan ajar video pembelajaran. Adapun *pre-test* dilakukan pada seluruh siswa di kelas IIA SDN 05 Salamae Kota Palopo sebanyak 25 orang siswa yang dilaksanakan pada tanggal 13 Desember 2023 pada pertemuan awal dikelas sebelum penerapan bahan ajar dalam bentuk media pembelajaran sedangkan untuk tes hasil belajar dilaksanakan pada tanggal 20 Desember 2023.

Berikut data hasil *pre-test* dan *post-test* menggunakan bahan ajar media pembelajaran:

Tabel 4.6 Perbandingan Hasil *Pre_Test* dan *Post_Test*

No	Nama	Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
			Skor	
1	Abd. Rohmat	IIA	40	100
2	Alif Maulana	IIA	20	98
3	Aksay	IIA	30	100
4	Ananda Putra	IIA	50	95
5	Andi Saleh	IIA	20	90
6	Anugrah	IIA	20	98

7	Eril	IIA	50	100
8	Ermila	IIA	50	100
9	Feni Anggreini	IIA	45	98
10	Idil	IIA	48	98
11	Indra Fausan N	IIA	47	98
12	Madinah Syarah	IIA	36	90
13	Muh. Furqan	IIA	30	90
14	Muh. Ramadhan	IIA	38	90
15	Nabil Mu'ayyad	IIA	50	100
16	Nazriel Pradifta	IIA	60	100
17	Nurnaini	IIA	30	85
18	Nurul Fitriah	IIA	40	94
19	Nurpaisa	IIA	42	95
20	Sahratur Nahda	IIA	45	95
21	Sitti Malika	IIA	48	98
22	Syafira	IIA	50	100
23	Tedi Sahabat	IIA	10	87
24	Yuliana	IIA	30	90
25	Zaskia Burhan	IIA	39	90
	Total		968	2379
	Rata-Rata		38,72	95,16

Berdasarkan tabel 4.6 terlihat rata-rata skor *pretest* sebesar 38,72 dan rata-rata skor *post test* sebesar 95,16, hal ini menunjukkan peningkatan. Skor tes *post test* menunjukkan bahwa semua siswa telah mencapai KKM 70. Selain dilihat dari

rata-rata yang diperoleh dari *pretest* dan *post test* juga dilihat dari *gain* skor yakni sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{S Post - S Pre}{S Maks - S Pre} = \frac{95,16 - 38,72}{100 - 38,72} = \frac{56,44}{61,28} = 0,92$$

Berdasarkan perhitungan di atas, skor *gain* diperoleh dari perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* dalam pembelajaran menggunakan bahan ajar video pembelajaran adalah 0,92 dengan kategori tinggi (*N-gain*) $\geq 0,7$. Peningkatan terhadap nilai rata-rata *posttest* menunjukkan bahwa secara umum bahan ajar media pembelajaran berbasis *canva* efektif digunakan dalam pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti terkhusus pada materi thaharah setelah siswa belajar menggunakan produk tersebut.

c. Hasil Analisis Kepraktisan

Berdasarkan hasil uji coba produk berupa media yang dikembangkan, maka diperoleh nilai hasil respon siswa terhadap kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *canva* pada pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti materi thaharah yang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Analisis Angket Respon Siswa

No	Butir Penilaian	Skor				Jumlah Skor	%
		1	2	3	4		
1	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran ini mudah dipahami	-	-	1	24	99	99
2	Media pembelajaran ini menggunakan bahasa yang baku dan sesuai dengan ejaan yang disempurnakan	-	-	1	24	99	99
3	Saya berpendapat bahwa desain media pembelajaran ini menarik	-	-	1	24	99	99

4	Desain media pembelajaran ini memiliki daya tarik awal dan menggambarkan isi atau materi yang disampaikan	-	-	-	25	100	100
5	Saya dapat membaca soal video pembelajaran dengan mudah karena jenis dan ukuran huruf yang variatif	-	-	-	25	100	100
6	Gambar yang terdapat dalam media pembelajarantidak sulit untuk saya maknai	-	-	-	25	100	100
7	Saya bisa belajar aktif dengan menggunakan media pembelajaran ini	-	-	-	25	100	100
8	Media pembelajaran ini memberikan motivasi pada saya untuk belajar	-	-	1	24	99	99
9	Saya lebih senang belajar dengan mendengarkan penjelasan guru daripada menggunakan media pembelajaran	-	-	-	25	100	100
10	Saya kesulitan memahami beberapa istilah dalam media pembelajaran	-	-	-	25	100	100
Rata-Rata							99,6 %

Berdasarkan hasil analisis tabel 4.7 maka dapat diberi kesimpulan bahwa persentasi siswa terhadap kepraktisan penggunaan bahan ajar video pembelajaran dalam materi ibadah salat pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di SDN 05 Salamae Kota Palopo kelas IIA menghasilkan rata-rata 99,6% yang memberikan respon berada pada kategori skor 81%-100% dengan kriteria sangat praktis. Dengan demikian, kriteria kepraktisan produk berupa bahan ajar media pembelajaran berbasis *canva* yang dikembangkan telah tercapai.

B. Pembahasan

Hasil uji coba yang telah dilakukan selanjutnya digunakan untuk melihat sejauh mana media pembelajaran berbasis *canva* yang telah dikembangkan

memenuhi kriteria valid/layak, efektif dan praktis. Model pengembangan yang dipilih oleh peneliti yaitu model ADDIE, dimulai dari tahap *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

1. Uji Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis *Canva*

Produk media pembelajaran berbasis *canva* yang dikembangkan kemudian diuji oleh tim ahli/validator yaitu tiga tim ahli materi dan tiga ahli media yang menguasai bidangnya. Berdasarkan hasil penilaian ahli media diperoleh rata-rata skor sebesar 3,5 dengan kategori sangat layak, sehingga media yang ditampilkan dalam produk media pembelajaran berbasis *canva* dinyatakan layak dengan revisi sesuai dengan saran yang diberikan. Selanjutnya, proses validasi produk oleh tiga ahli materi hasil penilaian produk diperoleh rata-rata skor sebesar 3,9 dengan kategori sangat layak, sehingga produk media pembelajaran berbasis *canva* dinyatakan layak digunakan sesuai dengan revisi yang disarankan oleh para ahli materi

Kemudian untuk penilaian angket respon guru, angket respon siswa dan tes hasil belajar siswa diperoleh masing-masing skor rata-ratanya adalah 3,9 (sangat layak), 4 (sangat layak) dan 4 (sangat layak). Hal ini menunjukkan bahwa kelayakan isi, keakuratan dan kebenaran materi, penyajian komponen, serta komponen penggunaan bahasa dalam video pembelajaran ini sesuai dengan kemampuan untuk jenjang SD, sesuai kemampuan yang dimaksud disini adalah siswa memahami pembelajaran yang telah disusun berdasarkan tujuan

pembelajaran berupa materi pembelajaran, penugasan, dan bahasa yang dimengerti oleh jenjang SD.

Media pembelajaran dikatakan memiliki validitas hasilnya sesuai dengan kriterium, dalam arti memiliki kesejajaran antara hasil yang diperoleh dengan kriterium yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam penelitian ini, tingkat kevalidan diukur dengan menggunakan *rating scale* dimana data mentah yang telah diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif.⁵²

Kriteria penilaian produk media pembelajaran berbasis *canva* juga menerapkan karakteristik pemilihan media pembelajaran yaitu: *define*, *design* dan *development* dan dengan menggunakan prinsip-prinsip dalam penyajian media agar mencapai hasil yang baik di antaranya menentukan jenis media dengan tepat, menetapkan atau mempertimbangkan subyek dengan tepat, menyajikan media dengan tepat dan menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat.

Berdasarkan hasil pengamatan dan uraian teoridiatas, maka video pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kategori valid/layak, karena aspek-aspek dari media pembelajaran berbasis *canva* yang dikembangkan menunjukkan nilai rata-rata pada kategori sangat layak/valid.

2. Uji Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis *Canva*

Hasil belajar akan mencerminkan kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar, dalam mencapai suatu kompetensi

⁵²Suharsimi. Arikunto, Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Cet.11; Yogyakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 69.

dasar hasil belajar berfungsi sebagai petunjuk tentang perubahan perilaku yang akan dicapai oleh siswa sehubungan dengan kegiatan belajar yang dilakukan sesuai dengan kompetensi dasar dan materi yang dikaji, hasil belajar ini bisa terbentuk sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Salah satu upaya yang dilakukan adalah melalui tes hasil belajar yang diberikan sebelum dan sesudah proses pembelajaran. Tes yang diberikan sebelum proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui pengetahuan awal siswa terkait dengan materi yang akan diajarkan dan tes yang dilakukan sebelum proses pembelajaran berakhir untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terkait dengan materi yang telah dipelajari.

Uji efektivitas media pembelajaran berbasis *canva* dilakukan untuk mengetahui pengaruh produk yang dikembangkan terhadap pemahaman konsep. Hasil *pretest* diperoleh skor sebesar 38,72 dan *posttest* memperoleh skor sebesar 95,16. Berdasarkan hasil tes belajar diperoleh nilai 0,92 skor *gain* yang diperoleh menunjukkan bahwa video pembelajaran ini efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena berada pada interpretasi tinggi. Jika dilihat hasil *pretest* dari 25 orang siswa tidak ada sama sekali yang lulus nilai KKM, sedangkan pada *posttest* semuanya lulus nilai KKM dan mengalami peningkatan sebanyak 56,44%.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *canva* ini efektif dikarenakan media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan jika dibandingkan dengan metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru yaitu masih dalam bentuk konvensional. Tampilan media yang menarik dilengkapi dengan gambar animasi yang membuat siswa termotivasi dalam proses pembelajaran, siswa dapat dengan

mudah mengulang kembali bagian yang dianggapnya belum jelas sehingga siswa dapat belajar secara mandiri.

Produk media pembelajaran berbasis *canva* ini dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, karena materi yang disajikan selain menggunakan teks dan gambar juga dilengkapi dengan animasi dan audio materi yang memvisualisasi materi thaharah. Hal tersebut didukung oleh pendapat Rognes yang menyatakan bahwa penggunaan visualisasi dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep.⁵³

Sesuai dengan kriteria penilaian keefektifan sebuah media yang dikemukakan oleh Hubbard adalah biaya, ketersediaan fasilitas yang mendukung, keringkasan, kemampuan untuk dirubah, waktu dan tenaga penyiapan, pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan dan yang terakhir adalah kegunaan. Semakin banyak tujuan pembelajaran yang bisa dibantu dengan sebuah media semakin baiklah media itu. Steer menyatakan bahwa keefektifan tidak hanya berorientasi pada tujuan melainkan juga pada proses dalam mencapai tujuan pembelajaran.

3. Uji Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis *Canva*

Tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis *canva* ini di uji coba di kelas IIB SDN 05 Salamae Kota Palopo. Kriteria kepraktisan terpenuhi jika 50% siswa memberikan respon positif terhadap minimal sejumlah aspek yang ditanyakan. Hasil penelitian Nieveen menjelaskan bahwa produk hasil pengembangan dikatakan praktis jika praktisi menyatakan secara teoretis produk

⁵³Rognes,J.Mathematical visualitation, *journal of mathematics Educationat Teacher Collage. Fal. Winter*, 2011. 2, h. 1-7.

dapat diterapkan di lapangan dan tingkat keterlaksanaannya produk masuk kategori baik.⁵⁴ Karena angket respon yang digunakan menggunakan *skala likert* dengan 4 pilihan yaitu 4, 3, 2 dan 1. Untuk aspek pernyataan yang dikatakan mendapat respon positif apabila siswa memilih pilihan 4 dan 3. Dan dikatakan mendapat respon negatif apabila siswa memilih pilihan 2 dan 1. Berdasarkan hasil uji coba, responden memberikan respon positif terhadap pernyataan melebihi 80% untuk kesemua jenis pertanyaanya itu dengan nilai rata-rata dari SDN 05 Salamae Kota Palopo yakni 99,6%. Dengan demikian kriteria kepraktisan lembar kerja siswa yang dikembangkan tercapai.

⁵⁴ Nienke Nieveen, *Formative Evaluation in Educational Design Research*, In Tjeer Plom and Nienke Nieveen (Ed). An Introduction to educational design research. Netherlands in www.slo.nl/organisatie/international/publications.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada tujuan pengembangan, pertanyaan penelitian dan hasil penelitian dan pengembangan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa produk bahan ajar lembar kerja siswa adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *canva* yang dikembangkan dinilai sangat valid digunakan sebagai sumber belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti. Hal tersebut ditinjau berdasarkan hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan respon siswa.
2. Kepraktisan penggunaan media berbasis *canva* dalam materi thaharah mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di SDN 05 Salamae Kelas IIA menghasilkan rata-rata 99,6% yang memberikan respon berada pada kategori skor 81%-100% dengan kriteria sangat praktis.
3. Media yang dikembangkan dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman thaharah siswa dilihat dari rata-rata *pretest* pada materi thaharah dengan skor sebesar 38,72 meningkat drastis pada tes hasil belajar dengan skor rata-rata *posttest* sebesar 95,16 dengan nilai *gain* 0,92 berada pada kategori tinggi.

B. Saran

Berdasarkan keesimpulan di atas, maka peneliti menyarankan beberapa hal yang perlu diperhatikan:

1. Bagi Siswa

Dengan adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat, siswa diharapkan dapat melek akan segala hal, karena dengan teknologi banyak sekali informasi yang bisa didapat oleh siswa termasuk media pembelajaran berbasis *canva* yang bisa mempermudah siswa dalam memahami materi tanpa merasa bosan.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan bisa membuat bahan ajar yang inovatif dan sederhana yang bisa membuat tertarik dan mempermudah siswa pada mata pelajaran yang dianggap sulit.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan adanya tambahan bekal kemampuan oleh guru untuk dapat mengkreasikan berbagai macam bentuk alternatif media pembelajaran untuk proses belajar mengajar.

4. Bagi Pembaca

Dengan adanya hasil penelitian ini, maka peneliti dapat meberikan informasi tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *canva* pada materi thaharah, dan penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca.

5. Bagi Peneliti

Media pembelajaran berbasis *canva* ini masih perlu diperbaharui sesuai dengan kemajuan zaman dan perubahan materi pembelajaran. Pengembangan diharapkan dapat memberikan *update* secara berkala sehingga media pembelajaran ini sesuai dengan perkembangan kurikulum maupun perkembangan siswa. Dengan adanya kelemahan dalam media pembelajaran berbasis *canva* ini diharapkan menjadi evaluasi untuk penelitian selanjutnya agar menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Abu Daud Sulayman bin al-asy'ats bin Ishaq al-Azdi as-Sijistani, *Sunan Abi Daud*, Kitab. Ath-Thahaarah, Juz 1, No. 101, Cet. 1, (Beirut-Libanon: Darul Kutub 'Ilmiyah, 1996 M), h. 65.

Ampa, dkk, (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*. Vol.12, No.2.

Fahrurrozi, Muh. dan Mohzana. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tinjauan Teoritis dan Praktis, 7 Lombok: Universitas Hamzawadi Prees.

Firdayanti, Yuridiya, dkk. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Ddidik SMP/MTs. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol.1, No.3.

Fransiska, Diana, Umar Darwis. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline 3 Berorientasi Paikem Pada Temanya Kayanya Negeriku Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, Vol.4, No.1.

Hapsari, Gita Permata Puspita, Zulherman. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*. Vol.5, No.4.

Herawati, Nita Sunarya dan Ali Muhtadi. (2018). Pengembangan Modul Elektronik (*E-Modul*) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan 5*.

Kementian Agama, Al-Qur'an dan Terjemahnya 2019

Magdalena, Ina dkk. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruyah Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi dan Sains*, Vol.3, No.2.

Mei Derfi, Yulia Rahman, Feri Andhika. (2023). Penerapan Strategi Bingo Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Thaharah dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, *Journal Pendidikan*, Vol.2, No.1.

Mujahid, Ahmad, Hairiyah. (2019). Fenomena Pemahaman dan Penerapan Hakikat Makna Kata Kejahatan dan Pelanggaran dalam Perkembangan Hukum. Vol.19, No.2.

- Naibaho, Rizal Anhari, Nurjannah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Dengan Model Artikulasi Pada Tema Perkembangan Teknologi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu*, Vol. 4, No. 2.
- Nasution, Nur Ainun, dkk. (2021). Pengetahuan dan Pengamatan Thaharah Siswa dalam Menjaga Kebersihan dan Kesehatan Era Pandemi Covid-19 di Madrasah, Vol. 13, No. 2.
- Pratiwi, Utami (2021). *Mudah Belajar Desain Grafis Dengan Aplikasi Canva*. 1 Yogyakarta DIVA Press.
- Rahmatullah dkk, (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva, *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 12, No.2.
- Rayanto, Yudi Hari, Sugianti, dkk. (2022). Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek.
- Reza, M. Fahrudin Ali. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Buku Saku Digital Berbasis Android Materi Ajar Gerak dan Gaya di SMK 1 kedungwuni”, *Edu komputika Journal*, Vol.4, No.2.
- Riono, Fauzi. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP DI SD Berbasis Aplikasi Canva”. *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol.8, No.1.
- Rohma, Ani, Ummu Sholihah. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.9, No.3.
- Salsabila, Fadillah, Aslam. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web Google Sites* Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol.6, No.4.
- Sisephaputra, Bonda. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Guna Meningkatkan Kreativitas dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Guru Mata Pelajaran Sejarah Kabupaten Tuban. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, Vol.4, No.4.
- Umamah, Risa, Hani Shalahitun, Sigit Purnomo, Septina Nur’aini dan Rizki Ramadhasari, “Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Pembelajaran Thaharah”, *Jurnal Penelitian*, Vol.13, No.1, Februari 2019.
- Wijaksono Savio Adi, Fani Kepria Prima. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva”. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 1, No. 2.

- Wijayanti, Widya, Stefanus Christian Relmasira. (2019). Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol.3, No.2.
- Wulandari, Tri, Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)*, Vol.2, No.1.
- Zahwa, Feriskan Achlikul dan Imam Syafi'i. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, Vol.19, No.01
- Zuliana dan Irwan Padli. (2013). Aplikasi Pusat Panggilan Tindakan Kriminal di Kota Medan Berbasis Android. *Jurnal IAIN Sumatera Utara Medan*.

RIWAYAT HIDUP



Abdul Muhlis, demikian nama lengkap dari penulis. Penulis terlahir dari keluarga sederhana di Desa Sidomukti Kec. Bone-Bone Kab. Luwu Utara pada tanggal 03 Desember 1999 yang merupakan anak pertama dari 5 bersaudara hasil buah cinta dari pasangan Ayahanda Sukarlan dan Ibunda Uma Farida. Penulis mulai mengikuti pendidikan formal di SDN 204 Sidobinangun Kecamatan Bone-Bone Kab. Luwu Utara pada tahun 2007 dan tamat pada tahun 2012.

Selanjutnya pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di tingkat menengah pertama tepatnya di SMPN 1 Bone-Bone Kecamatan Bone-Bone Kab. Luwu Utara dan tamat pada tahun 2015. Pada tahun yang sama pula penulis melanjutkan pendidikan tingkat menengah atas tepatnya di SMAIT Wahda Islamiyah Makassar Kota Makiassar dan tamat pada tahun 2018. Penulis kemudian melanjutkan jenjang pendidikan di perguruan tinggi IAIN Palopo dan terdaftar sebagai Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam sejak tahun 2019. Adapun organisasi yang penulis ikuti selama mengenyam pendidikan di perguruan tinggi IAIN Palopo diantaranya yaitu Kesatuan Aksi Mahasiswa Muslim Indonesia (KAMMI), Himpunan Mahasiswa Program Studi (HMPS) Pendidikan Agama Islam, dan Komunitas Literasi Indonesia.

Pada akhir studi, penulis menulis skripsi dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Materi Thaharah Siswa Kelas II SDN 05 Salamae Kota Palopo”* sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi pada jenjang pendidikan strata satu (S1).