

Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C - Sekolah Dasar

Ahmad Mahyudin

Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda, Indonesia

Email: aamahyuddin@gmail.com



DOI: <https://doi.org/10.53621/jider.v3i4.255>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 27 Juli 2023

Revisi Akhir: 25 Agustus 2023

Disetujui: 26 Agustus 2023

Terbit: 31 Agustus 2023

Kata Kunci:

Pengembangan Media;

Pembelajaran Media Canva;

Model ADDIE;

Sekolah Dasar.



ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk pengembangan media pembelajaran canva mata Pelajaran PAI dan BP untuk Fase C Sekolah Dasar. Model pengembangan menggunakan model ADDIE dengan mengikuti Langkah-langkahnya, meliputi analisis, desain, development, implementasi dan evaluasi. Berdasarkan validasi ahli, desain produk dan uji coba produk, maka hasil penelitian menemukan adanya produk media pembelajaran yang memiliki nilai sangat baik. Tinggi sehingga dapat dikatakan media pembelajaran yang tepat, cepat dan efektif digunakan guru PAI dan BP di Sekolah Dasar. Kelebihan dan keunggulan produk media pembelajaran canva PAI dan BP, memiliki desain menarik, mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran (infografis, video, presentasi, dan lain-lain). Menghemat waktu dalam media pembelajaran, dapat digunakan melalui *handphone* dan laptop serta Aplikasi canva mudah dijangkau di semua kalangan. Namun terdapat pula kekurangan produk aplikasi canva menggunakan jaringan internet yang stabil, terdapat template, stiker, ilustrasi, font, dan lain-lain secara berbayar dan desain yang dipilih terdapat kesamaan dengan design orang lain.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada Sekolah Dasar sudah mengikuti kurikulum Merdeka sejak diterapkan dari tahun 2021, sebelumnya menggunakan kurikulum 13 termasuk Pelajaran PAI dan BP (Dhaifi, 2018), sebagai kurikulum merdeka yang diharapkan siswa dapat berkembang sesuai potensi dan kemampuan yang dimiliki karena dengan kurikulum merdeka mendapatkan pembelajaran yang kritis, berkualitas, ekspresif, aplikatif, variative dan progresif. Serta adanya perubahan kurikulum baru ini diperlukan kerjasama, komitmen yang kuat, kesungguhan dan implementasi nyata dari semua pihak, sehingga profil pelajar pancasila dapat tertanam pada peserta didik. Implementasi kurikulum merdeka pada mata pelajaran PAI berjalan dengan baik sebab alur kurikulum merdeka sangat cocok dengan karakter PAI yang harus disampaikan bertahap dan mulai dari hal yang paling penting yaitu mulai dari Aqidah, Qur'an Hadist, Fikih, Akhlak, serta Tarikh (Rifa'i et al., 2022).

Kurikulum Merdeka sebagai kurikulum alternatif mengatasi kemunduran belajar selama masa pandemi yang memberikan kebebasan "Merdeka Belajar" pada pelaksana pembelajaran yaitu guru dan kepala sekolah dalam menyusun, melaksanakan proses pembelajaran dan mengembangkan kurikulum di sekolah memperhatikan pada kebutuhan dan potensi siswa. Penelitian ini dilakukan untuk memberi gambaran Kurikulum Merdeka sebagai wujud merdeka belajar di sekolah dasar mengenai profil pelajar Pancasila, struktur Kurikulum Merdeka di sekolah dasar, dan perangkat ajar yang digunakan (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022), Upaya untuk mencapai Visi Indonesia 2030 dan/atau 2045 tanpa didukung sumber daya manusia yang tangguh serta sarana dan prasarana yang memadai amatlah sulit (Suryaman, 2020), meliputi juga asesmen pada pelaksanaan implementasi kurikulum merdeka, asesmen Merdeka belajar (Nasution, 2021).

Dalam persiapan implementasi Kurikulum Merdeka, guru perlu mempelajari lebih jauh mengenai Kurikulum Merdeka, mempertimbangkan proyek sesuai fase siswa agar tercapai capaian pembelajaran yang bermakna, mendalam, dan menyenangkan serta pelajar Pancasila yang berkompeten, seorang guru sebagai bekal bagi seseorang untuk menghadapi tantangan zaman, menjadi masyarakat yang memiliki pribadi yang unggul, dan menjadi manusia seutuhnya dalam Islam. Guru otomatis berperan penting dalam menerapkan kurikulum merdeka baik itu guru mata pelajaran maupun guru lain, tak kalah penting adalah guru pendidikan agama Islam (Fauziah et al., 2023). Adanya implementasi berupa beberapa program prioritas, pengembangan diri dan pendidikan kecakapan hidup sebagai upaya mengimplementasikan program pendidikan di madrasah, kurikulum yang merefleksikan kebutuhan masyarakat dan pembelajaran yang khas dan terukur sehingga kompetensi lulusannya dapat memenuhi standard yang dapat dipertanggungjawabkan (Khusni et al., 2022).

Adanya implementasi berupa beberapa program prioritas, pengembangan diri dan pendidikan kecakapan hidup sebagai upaya mengimplementasikan program pendidikan di madrasah, kurikulum yang merefleksikan kebutuhan masyarakat dan pembelajaran yang khas dan terukur sehingga kompetensi lulusannya dapat memenuhi standard yang dapat dipertanggungjawabkan (Khusni et al., 2022), Implementasi kurikulum merdeka belajar pada mata pelajaran PAI belum sepenuhnya berjalan dengan baik. Sehingga sangat dibutuhkan usaha ekstra kepala sekolah dan guru serta seluruh stake holdernya. Terdapat Beberapa kendala yang dihadapi antara lain sebagian guru masih belum sepenuhnya memahami apa itu merdeka belajar, sulit untuk menghilangkan kebiasaan lama, sebagian guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan siswa mendengarkan (Susilowati, 2022).

Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Dasar yang tak kalah penting dalam mempersiapkan calon generasi bangsa berpengaruh besar dalam kesiapan mengajarkan anak didik di tengah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, nah pendidikan agama islam sendiri merupakan mata pelajaran yang sumber utamanya adalah kitab suci umat islam. Untuk menanamkan pemahaman yang baik kepada anak didik melalui proses pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan bimbingan, pelatihan dan pengajaran. Pendidikan agama islam merupakan suatu proses membina dan mengasuh anak didik untuk memahami ajaran islam secara menyeluruh dan mendalam (Fauziah et al., 2023).

Dalam pengembangan media pembelajaran guru PAI dan BP dapat menggunakan media berbasis media social seperti yang di lakukan oleh (Sajdah et al., 2022), menimbulkan perubahan pada kemampuan anak dalam belajar dan memahami materi ajar pendidikan agama islam, baik berupa kemampuan akademik ataupun kepribadian. Media pembelajaran pada saat pandemic juga digunakan media social (Salehudin, 2020), menggunakan media pembelajaran bagi mahasiswa yang belajar berbasis teknologi informasi (Salehudin & Sada, 2020), menggunakan media pembelajaran berbasis video, termasuk penggunaan media pembelajaran berbasis digital (Mahyudin, 2022).

Dikarenakan belum terlalu banyak pendidik yang menggunakan media pembelajaran berbasis video, untuk melihat antusiasme anak dalam pembelajaran berbasis video animasi, dapat memanfaatkan teknologi yang ada (Melviana et al., 2023), pemanfaatan ICT merupakan salah satu solusi alternatif untuk menyikapi problematika terkait mutu dan relevansi pendidikan, yang menurut beberapa hasil penelitian dapat memberikan keuntungan-keuntungan bagi dunia pendidikan, tidak bisa dipungkiri pada tataran praktisnya banyak sekali persoalan yang terjadi terkait pemanfaatan ICT dalam pendidikan (Waluyo, 2021),

Pengembangan media pembelajaran canva pada PAI & BP sesuai kurikulum Merdeka saat ini dapat diharapkan agar siswa dapat berkembang sesuai potensi dan kemampuan yang dimiliki karena dengan kurikulum merdeka mendapatkan pembelajaran yang kritis, berkualitas, ekspresif, aplikatif, variative dan progresif (Rahayu et al., 2021), sesuai fase siswa agar tercapai capaian pembelajaran yang bermakna, mendalam, dan menyenangkan serta pelajar Pancasila yang berkompeten (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022).

Canva merupakan program desain online yang menyediakan bermacam peralatan presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, buletin,

dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Adapun kelebihan dalam aplikasi canva adalah memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas pendidik dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, menghemat waktu, dan media pembelajaran dilakukan secara praktis.

Pada pemanfaatan aplikasi canva, peserta didik dituntut dan diarahkan untuk menjadi pribadi yang kreatif, inovatif, dan kolaboratif, serta memiliki penguasaan keterampilan baru. Canva merupakan sarana media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi secara praktis. Praktis secara penggunaannya, praktis secara waktu, serta praktis secara hasil yang di dapat. Visual pada aplikasi canva ini menuangkan secara langsung pemikiran, kreativitas, serta emosional siswa dengan mengandalkan warna, suasana, gambar, serta simbol-simbol lain yang dapat dimanfaatkan melalui desain pada aplikasi canva, media visual (Salehudin et al., 2021), dikembangkan sesuai karakter siswa belajar dengan gaya belajar yang dimilikinya.

Dengan demikian, bahwa pengembangan media pembelajaran canva PAI dan BP sangat tepat diterapkan di Sekolah Dasar, dengan memperhatikan langkah-langkah pengembangan menggunakan model pengembangan yang sudah banyak dilaksanakan. Maka dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang bertujuan untuk membuat desain pengembangan media pembelajaran canva untuk Pelajaran PAI dan BP di Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Metode pengembangan atau R&D (Sugiono, 2010), menggunakan model *addie* adalah model perancangan pembelajaran yang menyediakan sebuah proses terorganisasi dalam pembangunan bahan pembelajaran yang dapat digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran *online*. Adapun langkah pengembangannya adalah:

1. Analisis: dalam analisis ada beberapa kegiatan yaitu melakukan *needs assessment*, identifikasi masalah, dan analisis tugas.
2. Design: design diperlukan adanya klarifikasi program pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran.
3. *Development* (pengembangan): *development* adalah proses mewujudkan rancangan menjadi nyata dan melakukan uji coba sebelum diterapkan.
4. Implementasi (pelaksanaan): implementasi yaitu langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang dibuat.
5. Evaluasi: evaluasi yaitu proses untuk melihat hasil dari sistem pembelajaran yang sedang dibangun.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini adalah metode analisis data deskriptif kualitatif, dan metode analisis data deskriptif kuantitatif (Rukin, 2019), menyatakan bahwa metode analisis data deskriptif kualitatif merupakan "suatu metode pengolahan data yang sistematis dalam bentuk kalimat sehingga memperoleh kesimpulan umum".

Metode ini digunakan dalam mengolah data berupa masukan, kritik dan saran dalam kuesioner digunakan dalam merevisi produk multimedia interaktif dari hasil uji coba ahli mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran, subjek uji coba perorangan dan subjek uji coba kelompok kecil (Sugiono, 2016). Sedangkan metode analisis data deskriptif kuantitatif merupakan "suatu metode pengolahan data secara sistematis dalam bentuk angka untuk memperoleh kesimpulan umum".

Tabel 1. Tingkat pencapaian hasil penelitian

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90%-100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75%-89%	Baik	Sedikit direvisi
65%-74%	Cukup	Direvisi secukupnya
55%- 64%	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0-54%	Sangat Kurang	Diulangi membuat produk

(Sumber: Tegeh dan Jampel, 2017:223)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE, dengan tahap yang dilaksanakan secara urut dan menggunakan data-data sesuai tahapannya.

Pertama dimulai dari tahap analisis, pada tahap ini terdapat tiga hal yang perlu dianalisis yaitu (1) analisis kebutuhan, ditemukan bahwa: sebagian besar peserta didik memiliki hasil belajar yang rendah dikarenakan materi yang dipelajari bersifat abstrak sehingga susah untuk dipahami, dan kurangnya pemanfaatan media digital yang bersifat interaktif dalam proses pembelajaran; (2) analisis lingkungan, ditemukan bahwa: terdapat fasilitas yang dapat dimanfaatkan dalam menunjang proses pembelajaran seperti laptop, speaker dan LCD proyektor; dan (3) analisis materi pelajaran, ditemukan bahwa: materi siklus air sangat perlu untuk dikembangkan media pembelajaran yang menarik karena tahapan siklus air bersifat kompleks dan rumit bagi siswa SD sehingga sulit untuk dimengerti.

Tahap kedua yaitu tahap desain. Pada tahap ini hal yang dilakukan yaitu: 1) Pemilihan dan mendownload atau login pada aplikasi canva yang akan digunakan, 2) Mengembangkan flowchart untuk mendeskripsikan alur dari pengembangan produk secara keseluruhan sekaligus sebagai acuan tahapan selanjutnya. 3) Mengembangkan storyboard yang terdiri dari serangkaian sketsa yang menggambarkan suatu urutan (alur cerita) dan elemen-elemen yang diusulkan untuk aplikasi multimedia interaktif yang mencakup penggabungan antara teks, gambar, video, animasi, serta tombol. 4) Menyusun instrumen penilaian dan butir soal, serta menyusun rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP/ Modul Ajar) yang merujuk pada Capaian pembelajaran- Tujuan pembelajaran dan Alur Tujuan pembelajaran sesuai kurikulum merdeka.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan kegiatan yang dilakukan yaitu: 1) Pengumpulan bahan dan materi. Kegiatan yang dilakukan yaitu mengumpulkan bahan-bahan dasar yang akan digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran PAI dan BP untuk Fase C Sekolah dasar, adalah seperti materi, silabus, gambar, teks, audio, video, animasi dan lain sebagainya. (2) Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Setelah semua bahan terkumpul, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan susunan kerangka multimedia yang dikembangkan terdiri dari halaman intro, profil, beranda, petunjuk, KD, materi, quis, dan evaluasi.

Tahap keempat yaitu tahap implementasi. Pada tahap implementasi, kegiatan yang dilakukan meliputi: (1) uji validasi produk oleh para ahli yang diantaranya ahli isi mata pelajaran PAI & BP untuk fase C kelas V sekolah dasar (SD), ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran. (2) uji coba produk meliputi uji coba perorangan yang terdiri dari tiga orang siswa dan uji coba kelompok kecil yang terdiri dari enam orang siswa. Tujuan dilakukannya penilaian ahli dan uji coba produk yaitu untuk mengetahui kemenarikan, efektifitas produk dan kelayakan produk multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan.

Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah evaluasi data yang didapatkan pada tahap implementasi (validitas ahli, uji coba perorangan, dan kelompok kecil). Evaluasi yang dilakukan yaitu evaluasi formatif. Evaluasi formatif adalah proses menyediakan dan menggunakan informasi untuk dijadikan dasar pengambilan keputusan dalam rangka meningkatkan kualitas produk atau program pembelajaran, Suparman (Aeni dan Yusupa, 2018). Evaluasi formatif bertujuan untuk menilai produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Berdasarkan pada tahapan-tahapan tersebut, maka

pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan menerapkan model ADDIE dikatakan berhasil. Tujuan dilakukannya uji validitas pengembangan multimedia pembelajaran interaktif adalah untuk menguji tingkat kelayakan terkait penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Instrumen

Tata cara pembuatan produk:

1. *Download* aplikasi canva di *play store* (android) atau melalui website *canva.com* untuk pengguna laptop.
2. *Login* atau daftar akun menggunakan *username, password* maupun akun *gmail*.
3. Pilih template poster atau ketik poster pada kolom pencarian.
4. Pilih desain yang ingin digunakan.
5. Edit template sesuai keinginan.
6. Setelah selesai desain, klik *share*.
7. Klik unduh atau *download*.
8. Hasil desain dapat di *share* ke sosial media.

Tata cara penggunaan produk:

1. Bahan ajar canva dapat digunakan untuk menyampaikan materi pada saat pembelajaran di kelas dengan desain menarik.
2. Melatih pola berpikir kritis siswa.
3. Media pembelajaran berupa gambar.
4. Digunakan untuk membuat laporan kependidikan seperti presentasi, video pembelajaran dan lain-lain.

Keunggulan produk media pembelajaran yang dihasilkan: Memiliki desain menarik. Meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran (poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain-lain)., Menghemat waktu dalam media pembelajaran, dapat digunakan melalui *handphone* dan laptop serta Aplikasi canva mudah dijangkau di semua kalangan. Namun terdapat pula kekurangan produk. Yaitu: Aplikasi canva menggunakan jaringan internet yang stabil, terdapat template, stiker, ilustrasi, font, dan lain-lain secara berbayar dan desain yang dipilih terdapat kesamaan dengan design orang lain.

Perbedaan dengan produk sebelumnya adalah aplikasi canva lebih praktis dan efisien jika digunakan oleh para siswa. Produk sebelumnya memanfaatkan kebutuhan audio visual, maka produk yang akan digunakan dan dikembangkan sekarang sama juga dengan memanfaatkan kebutuhan audio visual, tetapi produk yang dikembangkan sekarang dapat melatih kreativitas para murid. Contohnya membuat *power point* dilengkapi dengan fitur fitur yang telah tersedia di canva, mengedit gambar, membuat poster, pamflet, bahkan bisa memanfaatkan aplikasi canva melalui *smartphone* dan laptop.

Tabel 2. Hasil validasi ahli

Jenis validasi	Hasil	Kualifikasi
Validasi Isi	1	Sangat baik/ Tinggi
Validasi Desain	1	Sangat baik/ Tinggi
Validasi Media	1	Sangat baik/ Tinggi
Validasi uji Coba produk	1	Sangat baik/ Tinggi

Sumber: hasil olah data penelitian

Berdasarkan data pada tabel 2 di atas, yang menunjukkan bahwa: 1) Hasil validitas instrumen isi mata pelajaran oleh judges mendapatkan nilai 1 dengan kriteria kualifikasi sangat baik/tinggi. 2) Hasil validitas instrumen desain pembelajaran mendapatkan nilai 1 dengan kriteria kualifikasi sangat baik/ tinggi. 3) Hasil validitas instrumen media pembelajaran mendapatkan nilai 1 dengan kriteria kualifikasi sangat baik/ tinggi. 4) Hasil validitas instrumen uji coba produk juga mendapatkan kriteria kualifikasi sangat baik/ tinggi.

Setelah melakukan uji validitas instrumen, tahap selanjutnya yaitu melakukan penilaian oleh para ahli (ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran). Adapun hasil dari penilaian tersebut disajikan pada tabel 3:

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Produk

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Keterangan
1	Uji Ahli Isi Mata Pelajaran	94,23%	Sangat Baik
2	Uji Ahli Desain Pembelajaran	90,50%	Sangat Baik
3	Uji Ahli Media Pembelajaran	96%	Sangat Baik
4	Uji Coba Perorangan	93,32%	Sangat Baik
5	Uji Coba Kelompok Kecil	91,15%	Sangat Baik

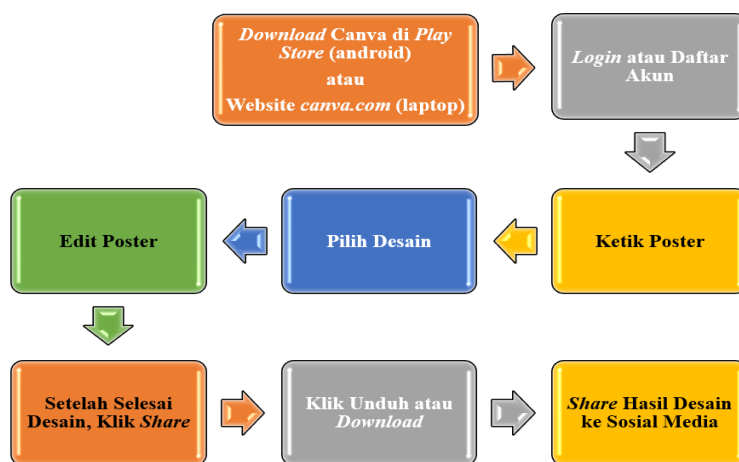
Sumber: hasil uji validasi produk Canva PAI dan BP untuk Fase C kelas V

Penilaian produk multimedia pembelajaran interaktif yang dilakukan oleh ahli isi mata pelajaran PAI dan BP untuk Fase C kelas V, dengan menggunakan metode pengumpulan data kuesioner, mendapatkan hasil persentase pencapaian 94,23% dengan kualifikasi sangat baik, penilaian tersebut dikonversi melalui tingkat pencapaian skala 5. Penilaian produk canva media pembelajaran PAI dan BP fase C kelas V, yang dilakukan oleh ahli desain pembelajaran, dengan menggunakan metode pengumpulan data kuesioner, mendapatkan hasil persentase pencapaian 90,50% dengan kualifikasi sangat baik, penilaian tersebut dikonversi melalui tingkat pencapaian skala 5. Penilaian produk canva media pembelajaran PAI dan BP fase C kelas V, yang dilakukan oleh media pembelajaran, dengan menggunakan metode pengumpulan data kuesioner, mendapatkan hasil persentase pencapaian 98% dengan kualifikasi sangat baik, penilaian tersebut dikonversi melalui tingkat pencapaian skala 5.

Uji coba perorangan dan kelompok kecil produk canva media pembelajaran PAI dan BP fase C kelas V dilakukan dengan menggunakan metode pengumpulan data kuesioner, mendapatkan hasil persentase pencapaian 93,32% dan 91,15% dengan kualifikasi sangat baik, penilaian tersebut dikonversi melalui tingkat pencapaian skala 5.

Berdasarkan pada perolehan hasil diatas, maka dapat disimpulkan bahwa produk canva media pembelajaran PAI dan BP fase C kelas V dapat dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan tidak perlu direvisi. Masukan yang diberikan oleh ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran dipertimbangkan dalam menyempurnakan pengembangan produk canva media pembelajaran PAI dan BP fase C kelas V yang dikembangkan untuk media pembelajaran PAI dan BP.

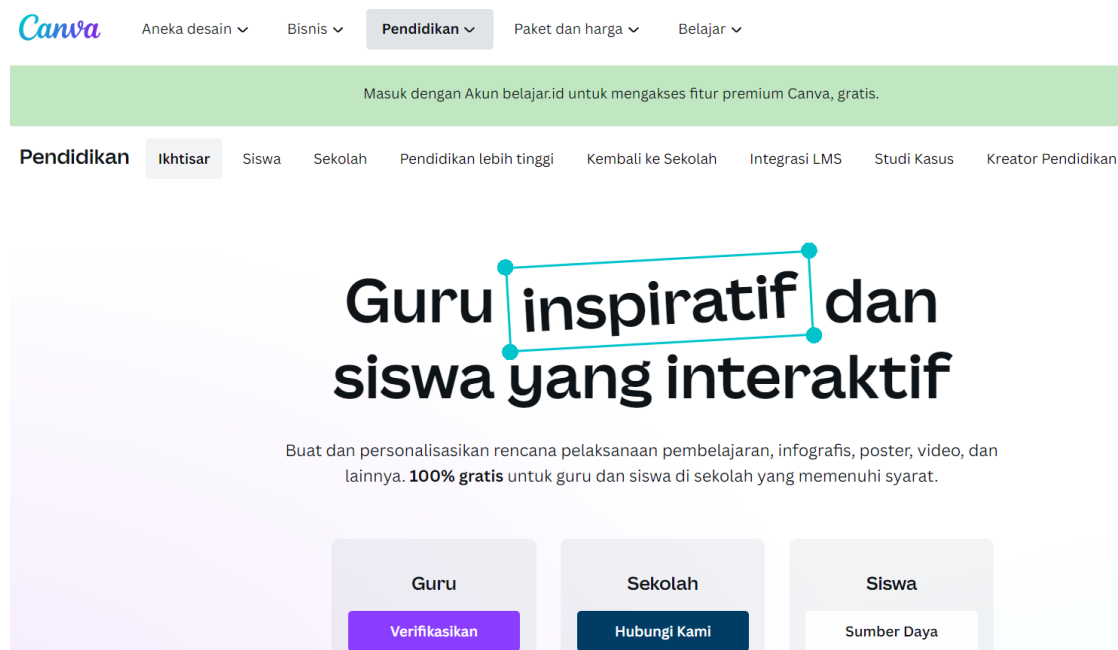
Adapun Langkah desain produk sebagai berikut:



Gambar 1. Langkah pengembangan media pembelajaran canva

Melalui langkah-langkah ini produk media pembelajaran canva yang dapat didesain dan dikembangkan menjadi lebih baik dan efektif, untuk media pembelajaran di Fase C mata Pelajaran PAI dan BP di sekolah dasar.

Adapun tampilan canva Pendidikan yang dapat digunakan dapat dilihat gambar berikut.



Gambar 2. Canva untuk Pendidikan, guru dan siswa

Dari media pembelajaran canva yang dikembangkan ini, menunjukkan bahwa sesuai dengan penelitian yang relevan seperti penelitian ini menghasilkan media pembelajaran multimedia interaktif berupa aplikasi media pembelajaran Manajemen Proyek IT pada materi Metodologi Manajemen Proyek yang bertujuan untuk memudahkan proses belajar-mengajar antara dosen dan mahasiswa. Media pembelajaran Manajemen Proyek IT pada materi Metodologi Manajemen Proyek berisi penjelasan tentang tahapan inisiasi, perencanaan, pelaksanaan, pengawasan dan penutupan proyek, serta dokumen-dokumen yang diperlukan dalam pembangunan proyek IT. Media pembelajaran yang dibuat sudah diuji dengan teknik black box testing dengan hasil baik (Mustika et al., 2018).

Demikian juga dengan penelitian lainnya oleh Rahmi dkk, yang menemukan bahwa pengembangan Kepraktisan media interaktif berbasis macromedia flash 8 diperoleh dari persentase hasil angket tanggapan siswa dan guru kelas II SDN Sidomulyo, SDN 1 Babadan, dan SDN Purworejo. Hasil rata-rata tanggapan siswa terhadap media interaktif berbasis macromedia flash 8 sebesar 99,20%. Dan hasil tanggapan guru terhadap media interaktif berbasis macromedia flash 8 sebesar 98,33% (Rahmi et al., 2019).

Penelitian R&D pengembangan canva ini, mendukung penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa media pembelajaran dengan jenis ini sangat memudahkan guru dalam kegiatan belajar mengajar, karena guru dapat tidak lagi menjelaskan ulang materi telah dibahas. Dan cakupan dalam media berbasis teknologi ini sangat luas sehingga sangat mudah untuk dijangkau peserta didik. Media berbasis teknologi dan informasi ini dapat berupa hp, laptop, internet, dan sebagainya (Zahwa & Syafi'i, 2022).

Sebagaimana manfaat pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kedua, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya media pembelajaran: proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah, efisiensi belajar siswa dapat meningkat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, membantu konsentrasi belajar siswa karena media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa karena perhatian siswa terhadap pelajaran dapat meningkat, memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar sehingga siswa dapat memahami secara nyata dari materi yang diberikan lebih mengerti materi secara keseluruhan, siswa terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa aktif mengikuti dan terlibat dalam proses pembelajaran dan siswa memiliki kesempatan melakukan kreativitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki (Nurrita, 2018).

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE, dengan tahap dan Langkah pengembangan meliputi: (1) Analisis: dalam analisis ada beberapa kegiatan yaitu melakukan *needs assessment*, identifikasi masalah, dan analisis tugas. (2). Design: design diperlukan adanya klarifikasi program pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran. (3) *Development* (pengembangan): *development* adalah proses mewujudkan rancangan menjadi nyata dan melakukan uji coba sebelum diterapkan. (4). Implementasi (pelaksanaan): implementasi yaitu langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang dibuat. (5). Evaluasi: evaluasi yaitu proses untuk melihat hasil dari sistem pembelajaran yang sedang dibangun. Berdasarkan hasil penelitian menemukan bahwa media pembelajaran canva sebagai produk pengembangan untuk Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Fase C kelas V di Sekolah Dasar (SD) dapat digunakan dengan memperhatikan Langkah dan ketentuan model pengembangan dan aplikasi canva yang tersedia dan dapat digunakan guru dalam pembelajaran dengan mudah, cepat, tepat dan efektif. Selain itu media pembelajaran canva PAI dan Budi Pekerti Fase C kelas V di Sekolah Dasar dapat diterapkan pada semua sekolah dasar. Guru dan siswa akan melakukan interaksi pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan, tentu didukung dengan perangkat dan peralatan yang berbasis teknologi Pendidikan dan peralatan ICT yang sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

- Dhaifi, A. (2018). Perkembangan Kurikulum PAI di Indonesia. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 76–88. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v1i2.47>
- Fauziah, H., Trisno, B., & Rahmi, U. (2023). Peran Guru PAI Dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Educatum: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 25–29. <https://educatum.marospub.com/index.php/journal/article/view/55/100>
- Khusni, M. F., Munadi, M., & Matin, A. (2022). Implementasi kurikulum merdeka belajar di MIN 1 Wonosobo. *Jurnal Kependidikan Islam*, 12(1), 60–71. <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2018.02.006>
- Mahyudin, A. (2022). Persepsi guru tentang kompetensi digital dan kemampuan membuat media pembelajaran. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(3), 738–751.
- Melviana, M., Oktaviani, A. A., Fadilah, H., & Aeni, A. N. (2023). Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Canva dalam Pengenalan Politik Islam pada Siswa Kelas 5 SD. *Journal on Education*, 6(1), 742–749. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2476>
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Nasution, S. W. (2021). Assesment Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar. *Prosding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 135–142. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.181>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syaria'ah Dan Tarbiyah*, 03(1), 171–187.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, H., & Prihatini. (2021). Implementasi

- Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 61313–66319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>
- Rifa'i, A., Kurnia Asih, N. E., & Fatmawati, D. (2022). Penerapan Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran PAI di Sekolah. *Jurnal Syntax Admiration*, 3(8), 1006–1013. <https://doi.org/10.46799/jsa.v3i8.471>
- Rukin. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yayasan Ahmar Cendikia Indonesia.
- Sajdah, M., Dwistia, H., Elfina, N., & Awaliah, O. (2022). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pendidikan Agama Islam. *Ar Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 78–93. <https://doi.org/10.33363/ba.v8i2.293>
- Salehudin, M. (2020). Dampak Covid-19: Guru Mengadopsi Media Sosial Sebagai E-Learning Pada Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.22373/jm.v10i1.6755>
- Salehudin, M., Nasir, M., Hamzah, S. H., Toba, R., Hayati, N., & Safiah, I. (2021). The Users' Experiences in Processing Visual Media for Creative and Online Learning Using Instagram. *European Journal of Educational Research*, 10(4), 1669–1682.
- Salehudin, M., & Sada, H. J. (2020). Penggunaan Multimedia Berbasis Teknologi Bagi Pendidikan Profesi Guru (PPG): Analisis User Experience (UX). *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 93–109.
- Sugiono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (cetakan ke). Alfabeta, CV.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryaman, M. (2020). Orientasi Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar. *Prosiding Seminar Daring Nasional : Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar*, 13–28.
- Susilowati, E. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 1(1), 115–132. <https://doi.org/10.56436/mijose.v1i1.85>
- Waluyo, B. (2021). Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis ICT. *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman*, 7(2), 230–249.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>