

Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas IX di MTS Nurul Wahid Alwahyuni Sumberan Besuk Probolinggo

M. Mahbubi¹

Ahmad Ainul Yaqin²

Ach. Baihaqi Kamal

Ahmad Zaini Ade Rahmatullah

Aden Bagus Rahmat

Ali Maksum

Misbahul Munir

Muhammad 'Affan Haydar

Muhammad Robi Tobibi

Moh. Abdullah Kafa Bihi

Universitas Nurul Jadid

Email: mahbubi@unuja.ac.id¹, ainulyaqinachmad11@gmail.com²

Abstrak

Dalam proses perkembangan peserta didik hal yang paling berpengaruh yaitu tentang minat dan bakat yang dimiliki oleh peserta didik, namun banyak juga para orang tua dan guru kurang memahami dalam tahap perkembangan anak, akibatnya yaitu pendidikan yang diterapkan oleh mereka tidak sesuai dengan usia. Tujuan riset ini untuk memberi pemahaman mendalam tentang teori psikologi perkembangan yang harus dipahami dan di terapkan dalam mendidik anak sesuai dengan taraf masing-masing. Metode yang digunakan metode kepustakaan, pendekatan kualitatif yang diambil dari buku “Teori dan Aplikasi Psikologi Perkembangan” karya dari Hastuti Marlina, serta data pendukung dari jurnal yang berkaitan dengan psikologi perkembangan. Hasil dari penelitian bahwa ilmu psikologi perkembangan merupakan cabang dari psikologi yang membahas karakteristik setiap individual dan telah ada sejak zaman Arab klasik, Istilah “psikologi” memiliki akar kata dari bahasa Yunani, yaitu “psyche” yang berarti jiwa, dan “logos” yang berarti ilmu. dalam psikologi perkembangan membahas lebih intens tentang perkembangan individual dari aspek psikologi. setiap individu pasti akan mengalami fase perkembangan dalam hidup dengan rentan waktu yang berbeda-beda mulai dari bayi, kanak-kanak hingga masa tua.

Kata kunci : Konsep, psikologi perkembangan, teori dan aplikasi perkembangan

Pendahuluan

Media pembelajaran bersifat interaktif dan menyenangkan dapat dilakukan terhadap mata pelajaran teori, sehingga peserta didik dapat memahami dan meningkatkan hasil belajar. Dari model pembelajaran interaktif menurut (Komara 2014: 42) model pembelajaran interaktif yakni suatu metode atau teknologi pembelajaran yang digunakan oleh guru saat memperkenalkan bahan materi pembelajaran, dimana guru berperan besar dalam menciptakan situasi yang interaktif yaitu dalam mencapai tujuan pembelajaran, interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan interaksi dengan sumber belajar. Dengan adanya

pengembangan pembelajaran interaktif memungkinkan dapat membuat siswa dapat belajar dengan senang sehingga ketertarikan minat siswa untuk belajar diharapkan meningkat.

Canva adalah sebuah platform pembuatan desain grafis dan konten publikasi yang lebih mudah dan cepat daripada *software* grafis lainnya. *Tools* ajaib ini bisa Anda gunakan secara online melalui browser desktop atau download aplikasi mobile-nya melalui App atau Play Store. Selain itu, ia menawarkan dua versi yaitu versi gratis dan versi berbayar (Pro).

Dari hasil observasi yang dilakukan di MTS Nurul Wahid Alwahyuni juga dari diskusi dengan guru mata pelajaran fiqih, media yang sering digunakan dalam pembelajaran yakni masih menggunakan metode ceramah, dalam hal ini membuat dari beberapa siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran khususnya pada bab qurban, siswa masih kurang paham mengenai materi qurban dikarenakan tingkat pemahaman peserta didik yang berbeda-beda, dikarenakan dalam pembelajaran pendidik hanya menggunakan metode ceramah yang dimana itu merupakan *teacher based learning*, hal tersebut tak jarang membuat siswa mengalami kesulitan dalam pemahan materi pembelajaran. Pendidik mengatakan bahwasanya menggunakan metode tersebut kurang maksimal dikarenakan kurangnya interaksi antara pendidik dengan guru. selain itu juga kurangnya dalam memanfaatkan media pembelajaran terhadap siswa, setelah melakukan observasi, peneliti berdiskusi seperti apa media yang baik digunakan pada pembelajaran, oleh sebab itu perlunya dilakukan pengembangan dalam media pembelajaran agar pembelajaran semakin menarik dan meningkatkan pemahaman siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan canva. Peneliti menggunakan media pembelajaran tersebut karena sangat efektif untuk dilakukan penelitian di MTS Nurul Wahid Alwahyuni. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian. Maka judul dari penelitian adalah “Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Pada Mata Pelajaran Fiqih Bab Qurban Kelas IX di MTS Nurul Wahid Alwahyuni Sumberan Besuk Probolinggo”.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan berorientasi produk (*Re-search & Development*) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif terkait mata pelajaran fiqih bagi siswa MTS Kelas IX. Menurut Borg dan Gall (1983) dikutip pada (Hamzah, 2019) “Definisi riset pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memverifikasi produk yang sudah ada atau yang baru, juga dapat menemukan pengetahuan atau menjawab permasalahan”. Produk yang diharapkan tidak selalu berupa perangkat keras (*hardware*) (buku, modul, ruang kelas dan alat pembelajaran labolaturium), tetapi juga berupa prangkat lunak (*software*), seperti

program pengolahan data, pembelajaran dikelas, perpustakaan atau laboratorium, atau model pembelajaran, pelatihan, panduan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan model ADDIE yakni; *Analysis* (analisis), *Design* (desain atau perancangan), *Development* (Pengembangan) *Implementation* (implementasi /eksekusi), *Evaluation* (Evaluasi/umpan balik). Shelton dkk dalam kutipan (Wahyu, 2020: 32) ADDIE merupakan model desain pembelajaran umum yang memberikan proses terorganisir dalam mengembangkan materi pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran tradisional (tatap muka didalam kelas) maupun secara online.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IX di MTS Nurul Wahid Alwahyuni Sumberan Besuk. Adapun pengembangan media pembelajaran interaktif ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu: (1) tahap analisis (*analysis*), (2) tahap desain (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*), (4) tahap implementasi (*implementation*), dan (5) tahap evaluasi (*evaluation*).

Rancang Bangun Pengembangan Media Pembelajaran

Sesuai dengan model pengembangan produk yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini yaitu model pengembangan ADDIE, maka terdapat lima tahapan yang harus dilalui. Adapun tahapan-tahapan dalam pelaksanaan penelitian pengembangan sebagai berikut.

Tahap I Analisis

Pengembangan media pembelajaran ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di MTS Nurul Wahid Alwahyuni pada mata pelajaran fiqh dengan materi qurban siswa kelas IX. Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan yang mencakup tiga hal yaitu: (a) analisis karakteristik siswa dan permasalahan belajar, (b) analisis kompetensi, dan (c) analisis fasilitas dan lingkungan sekolah.

1. Analisis Karakteristik Siswa dan Masalah Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di MTS Nurul Wahid Alwahyuni, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran fiqh di kelas IX cenderung bersifat konvensional, dimana dalam proses pembelajaran guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tanpa variasi model lain. Selain guru jarang terlihat menggunakan bahan ajar yang inovatif, dimana bahan ajar yang digunakan hanya sebatas buku paket dan LKS.

2. Analisis Kompetensi

Analisis yang dilakukan terkait dengan kompetensi yang dituntut tercapai oleh peserta didik. Materi pembelajaran yang dipilih untuk dikembangkan dalam media pembelajaran ini adalah materi pada pembelajaran: (a) BAB 1 (1,1). Adapun hasil analisis intruksional dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Analisis Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2. Menganalisis ketentuan kurban	3.2.1. Menjelaskan pengertian kurban, hukum dan dalilnya 3.2.2. Mengidentifikasi syarat-syarat binatang untuk kurban 3.2.3. Memetakan hal yang disunnahkan dalam kurban 3.2.4. Menganalisis waktu pelaksanaan kurban
3.3 Menyajikan contoh tata cara pelaksanaan kurban	4.2.1. Mensimulasikan teknik pembagian dan distribusi daging kurban

Tabel 2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran
1. Mengikuti perintah kurban 2. Menunjukkan sikap peduli dan rela berkorban kepada sesama 3. Menjelaskan pengertian kurban, hukum dan dalilnya 4. Mengidentifikasi syarat-syarat binatang kurban 5. Memetakan hal yang disunnahkan dalam kurban 6. Menganalisis waktu pelaksanaan kurban

3. Analisis Fasilitas dan Lingkungan Sekolah

Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara di MTS Nurul Wahid Alwahnyauni Sumberan Besuk diperoleh informasi bahwa tersedianya fasilitas-fasilitas yang dapat menunjang penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan dengan kondisi baik, diantaranya 1 unit LCD proyektor, 1 unit *speaker*, kepemilikan laptop oleh masing-masing guru, sumber kelistrikan yang memadai. Adapun hasil analisis fasilitas dan lingkungan sekolah lebih jelas dapat dipaparkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Analisa Fasilitas dan Lingkungan Sekolah

No.	Fasilitas	Jumlah dan Kondisi
1	LCD (<i>Liquid Crystal Display</i>) proyektor	1 unit dengan kondisi baik
2	<i>Speaker</i>	1 unit dengan kondid baik
3	Kepemilikan Laptop oleh masing-masing guru	Kondisi baik
4	Sumber listrik yang memadai	Baik/ memadai

Tahap II Desain (*Design*)

Dalam mendisain atau merancang media pembelajaran dilakukan melalui empat tahapan yaitu:

1. Memilih dan Menetapkan Perangkat lunak/ *software*

Perangkat lunak yang digunakan adalah aplikasi *canva*. Dalam mengembangkan media pembelajaran ini didukung juga dengan beberapa website yang digunakan untuk pembuatan pengisi suara animasi. Website yang dimaksud adalah *Narakeet*.

2. Merancang *Storyboard*

Menurut Vaughan (2011:295), *storyboard* adalah suatu ringkasan grafis yang menjelaskan proyek multimedia secara *detail*, menggunakan kata-kata dan gambaran kasar mengenai tiap-tiap tampilan gambar, suara, pilihan navigasi, isi dari teks, *font*, umpan balik dan lain-lain. Pembuatan *storyboard* dalam membuat suatu proyek penting dilakukan, agar pembuatan suatu proyek dapat lebih mudah dan lebih baik pada saat dikerjakan dan sebagai acuan utama bagi pengembangan produk.

3. Menyusun Instrumen Penilaian Media

Instrumen dibuat untuk menilai produk atau media pembelajaran yang telah dikembangkan. Instrumen yang digunakan untuk menilai validitas produk terlebih dahulu diuji validasi butir instrumen oleh dua orang dosen yang mengajar di prodi pendidikan guru sekolah dasar. Kuesioner yang diuji validitasnya yaitu (a) instrumen ahli isi pembelajaran, (b) instrumen ahli desain pembelajaran, (c) instrumen ahli media pembelajaran (d) instrumen perorangan dan kelompok kecil (terlampir).

4. Menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Penyusunan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) bertujuan untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran di kelas yang diintegrasikan dengan pengimplikasian media pembelajaran.

Tahap III Pengembangan (Development)

Tahap ini merupakan tahap produksi dalam mengembangkan produk berupa media pembelajaran dari bentuk desain menjadi produk sesungguhnya sesuai dengan *storyboard* yang telah dirancang. Pertama dengan mengumpulkan bahan dan materi ajar, adapun bahan fiqih Kelas IX MTS dan sumber dari internet yang relevan.

Pada tahap ini, pengembangan media pembelajaran dari *storyboard* kemudian dikembangkan menjadi produk yang sesungguhnya. Pada tahap ini akan dihasilkan produk berupa media pembelajaran. Kegiatan pertama yang dilakukan pada tahap ini adalah mengumpulkan bahan dalam pembuatan media pembelajaran misalnya: gambar-gambar yang berkaitan dengan materi, rekaman suara dan animasi.

Gambar-gambar dan animasi setiap *scene* dikembangkan melalui aplikasi *canva*. Pengisi suara dibuat melalui website *narakeet*. Semua bahan yang telah terkumpul kemudian digabungkan dengan bantuan aplikasi *Canva*. berikut ini hasil pengembangan media pembelajaran.

(1) Tampilan Awal Media Pembelajaran

Pada tampilan awal media pembelajaran berisikan salam terlebih dahulu. Tampilan awal media pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 1. Tampilan Awal Media

(2) Tampilan Judul Media Pembelajaran.

Pada tampilan judul media di ditampilkan judul media yang akan dibahas.



Gambar 2. Tampilan Judul Media

(3) Tampilan Kegiatan Apersepsi

Pada tampilan kegiatan apersepsi ini, kegiatan apersepsi akan diucapkan oleh animasi yang dibuat. pada aplikasi *canva*



Gambar 3. Tampilan Kegiatan Apersepsi

(4) Tampilan Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi.

Pada tampilan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi akan ditampilkan kompetensi dasar dan indicator pencapaian dasar sesuai dengan materi Qurban.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Menganalisis ketentuan kurban	3.2.1. Menjelaskan pengertian kurban, hukum dan dalilnya 3.2.2. Mengidentifikasi syarat-syarat binatang untuk kurban 3.2.3. Menetapkan hal yang disunnahkan dalam kurban 3.2.4. Menganalisis waktu pelaksanaan kurban
3.3 Menyajikan contoh cara pelaksanaan kurban	4.2.1. Mensimulasikan bentuk pembagian dan distribusi daging kurban

Gambar 4. Tampilan KD dan Indikator Pencapaian Kompetensi

(5) Tampilan Tujuan Pembelajaran

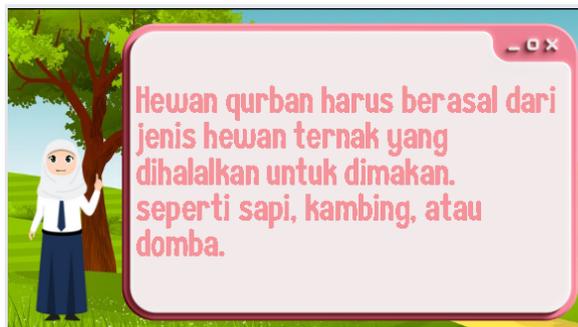
Pada tampilan tujuan pembelajaran ini akan ditampilkan hal-hal apa saja yang harus dipahami dan dicapai oleh siswa pada materi Qurban.

Tujuan Pembelajaran
1. Mengikuti perintah kurban
2. Menunjukkan sikap peduli dan rela berkorban kepada sesama
3. Menjelaskan pengertian kurban, hukum dan dalilnya
4. Mengidentifikasi syarat-syarat binatang kurban
5. Menetapkan hal yang disunnahkan dalam kurban
6. Menganalisis waktu pelaksanaan kurban

Gambar 5. Tampilan Tujuan Pembelajaran

(6) Tampilan Isi Materi

Pada tampilan isi materi ini akan ditampilkan materi dengan topik Qurban disertakan dengan gambar, *audio* dan musik.



Gambar 6. Tampilan Isi Materi

(7) Tampilan Latihan Soal

Pada tampilan latihan soal, ditampilkan soal yang berkaitan dengan materi yang telah dibahas.



Gambar 7. Tampilan Latihan Soal

Implikasi Penelitian

Hasil penelitian media pembelajaran yang sudah mendapatkan rata-rata validasi produk yang sangat tinggi. Oleh karena itu, produk ini dapat dikatakan layak digunakan sebagai alat bantu untuk media dalam proses pembelajaran di kelas IX MTS. Adapun implikasi penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan ini memberikan dampak kepada guru untuk melaksanakan perubahan-perubahan dalam proses pembelajaran dan dapat menjelaskan atau memecahkan permasalahan yang dialami oleh guru dalam melaksanakan daring maupun luring sehingga guru tidak menggunakan metode konvensional.
2. Penelitian pengembangan ini berdampak untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar dan biasa memanfaatkan smartphone atau handphone dengan baik khususnya di masa pandemi sekarang.
3. Penelitian pengembangan ini mendorong atau memotivasi guru untuk memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah dan dapat menggunakannya dengan baik karena media yang sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran yang lebih menarik.

Penutup

Keunggulan Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran: 1). Penggunaan kata-kata dan gambar disajikan secara bersama sehingga membuat peserta didik lebih cepat memahami materi. 2). Bahan ajar disajikan dengan sederhana sehingga peserta didik tidak bosan. 3). Peserta didik akan lebih baik ketika animasi dan suara disajikan bersamaan dari pada hanya animasi dan teks.

Kelemahan Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE dimana model ADDIE ini meliputi lima tahapan yaitu, (1) tahap analisis (*analysis*), (2) tahap perancangan (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*), (5) tahap implementasi (*implementation*), dan (5) tahap evaluasi (*evaluation*). Pada penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*) karena kondisi dan situasi serta waktu penelitian yang terbatas.

Daftar Rujukan

- [Alexandromeo](#), *Apa itu Canva? Pengertian, Fitur, dan Cara Menggunakannya (Lengkap)*, <https://makinrajin.com/blog/canva-adalah/>, diakses 3 Agustus 2023 19:00 WIB
- Arikunto, S. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. 2010.
- Asyhar, Rayandra. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta. 2012.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada. 2016.
- Azwar, Saifuddin. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2014.
- Basyar, M. K. *Pengembangan Pembelajaran Pai Model Addie Di Smp Insan Cendekia Mandiri Boarding School, Sidoarjo*. Jurnal Pendidikan Islam, 11(1), 44–57. <https://doi.org/10.22236/jpi.v11i1.5033>. 2020.
- Hamzah, A. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji produk Kuantitatif dan kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif* (F. Munir (ed.)). Literasi Nusantara. (2019).
- Gandico, P. *Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Pada Bahasa Akuntansi Pada Perusahaan Dagang*. (2016).
- Komara, E. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif* (R. Novitasari (ed.)). Refika Aditama. (2014).
- Mannuhung, Suparman, dan Andi Mattingaragau Tenrigau, “*Manajemen Pengelolaan Masjid Dan Remaja Masjid Di Kota Palopo*”, *To Maega / Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1.1 (2018)
- Mirwan, Mirwan, “*Efektivitas Pengelolaan Masjid*”, *J-Alif: Jurnal Penelitian Hukum Ekonomi Syariah Dan Budaya Islam*, 2.1 (2021)
- Nasikin, Moh, ‘*Memakmurkan Masjid Melalui Gerakan Shalat Berjama’ah Di Desa Parampuan Kecamatan Labuapi Kabupaten Lombok Barat*’, *El-Tsaqafah : Jurnal Jurusan PBA*. 2017
- Nur Malawati dkk, ‘*Peran Masjid Imadudding Jl. Sabang No. 17 Bandung Dalam Pembinaan Masyarakat*’, *Bandung Conference Series: Islamic Broadcast Communication*. 2022
- Noviani. *Pengembangan E-modul Berbasis HOTS (Hots Order Thinking Skills) Pada Materi Perusahaan Dagang Di Kelas XII MIPA 2 SMA Negeri 8 Pekanbaru*. 2019
- Rusman, Deni Kurniawan, C. Ri. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*

dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru. Raja Grafindo Persada. 2013

Setyorini, Noni, and Qristin Violinda, '*Pengelolaan Dan Pengembangan Aset Masjid Sebagai Upaya Peningkatan Layanan Ibadah*', *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*. 2021

Sugihartini, Nyoman. *Strategi Pembelajaran (Pendekatan pembelajaran inovatif disertai dengan Aplikasi Pembelajaran Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi)*. Singaraja: Undiksha Press. 2016.

Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research dan Development*. Bandung: Alfabeta. 2019.

Trisiana dan Wartoyo. *Desain pengembangan model pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan melalui addie model untuk meningkatkan Karakter mahasiswa di universitas slamet riyadi* Surakarta. Jurnal <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/progresif/article/download/9728/7182>. 2016.

Yamin, Muh., '*Pembinaan Literasi Anak Berbasis Masjid Di Desa Buntu Batu*', *Room of Civil Society Development*,2023.