



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA HYPERLINK PADA MATERI AKHLAK TERPUJI PADA DIRI SENDIRI KELAS IX DI MTS DARUL ULUM PALANGKA RAYA

Ahmad¹, Ahmad Pauzi², Adinda Naura Zahra Fitriani³
aahmad66556@gmail.com¹, uzi289282@gmail.com², fitrianiadinda494@gmail.com³
IAIN Palangkaraya^{1,2,3}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva Hyperlink pada materi akhlak terpuji kelas IX di MTs Darul Ulum Palangka Raya. Media pembelajaran ini dirancang untuk memadukan elemen visual, audio, dan interaksi, sehingga dapat menarik minat siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi akhlak terpuji. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva Hyperlink efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi. Validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, media ini menawarkan solusi inovatif untuk menyajikan materi yang lebih menarik dan interaktif, sejalan dengan perkembangan teknologi dalam pendidikan.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Canva Hyperlink, Akhlak Terpuji, Pengembangan ADDIE, Pembelajaran Interaktif*

Abstract

This research aims to develop interactive learning media based on Canva Hyperlink on material on commendable morals for class IX at MTs Darul Ulum Palangka Raya. This learning media is designed to combine visual, audio and interaction elements, so that it can attract students' interest and increase their understanding of the material on commendable morals. The research uses the ADDIE development model which consists of five stages: analysis, design, development, implementation and evaluation. The research results show that the use of Canva Hyperlink-based learning media is effective in increasing students' interest and understanding of the material. Validation carried out by media experts and material experts shows that this media is suitable for use in the learning process. Overall, this media offers innovative solutions to present more interesting and interactive material, in line with technological developments in education.

Keywords: *Learning Media, Canva Hyperlink, Commendable Morals, ADDIE Development, Interactive Learning*

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan yang semakin meningkat kualitas sumber daya manusia dan teknologi yang semakin maju di era global, serta perubahan kurikulum yang terus berkembang dimana kegiatan pembelajaran menuntut dikurangnya metode ceramah dalam proses pembelajaran dan diganti dengan pemakaian banyak media. (Moto, 2019). media pembelajaran memegang

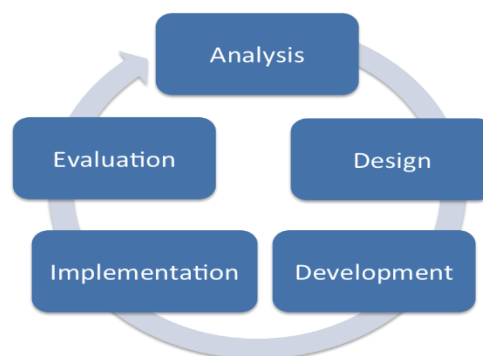
peranan penting dalam mendukung proses belajar mengajar yang efektif. Media yang baik dapat membantu guru menyampaikan materi secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Salah satu materi yang esensial diajarkan di madrasah adalah akhlak terpuji, yang bertujuan membentuk karakter siswa yang mulia. Namun, tantangan yang sering muncul dalam penyampaian materi ini adalah kurangnya media yang relevan dan inovatif sehingga siswa kurang tertarik untuk mempelajarinya. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat memadukan aspek visual, audio, dan interaksi untuk menarik perhatian siswa.

Penggunaan platform digital seperti Canva, yang memungkinkan pengintegrasian hyperlink, menjadi salah satu solusi potensial dalam pembelajaran. Media berbasis Canva hyperlink dapat membantu guru memberikan materi secara lebih dinamis dan memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri. Selain itu, dengan media ini, siswa dapat mengakses informasi tambahan dari sumber-sumber yang sudah disiapkan oleh guru, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Dalam konteks MTs Darul Ulum, penerapan media pembelajaran berbasis Canva hyperlink pada materi akhlak terpuji untuk diri sendiri diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa mengenai pentingnya akhlak yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran yang inovatif dan interaktif seperti ini juga sejalan dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan bukan hanya mempermudah proses belajar mengajar, tetapi juga mengakomodasi gaya belajar siswa yang kini semakin terbiasa dengan penggunaan media digital dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga, pengembangan media berbasis Canva hyperlink ini menjadi langkah yang tepat untuk menjawab tantangan pendidikan modern, khususnya dalam pengajaran akhlak terpuji di lingkungan madrasah (Rahmawati, D.2022). Berdasarkan uraian diatas ,maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Hyperlink Pada Materi Akhlak Terpuji Pada Diri Sendiri Di Mts Darul Ulum Palangka Raya

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan (*Research and Delopment*). Metode Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.(Fransisca & Putri, 2019). Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis Design Development Implementation Evaluation*. ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda(Safrida Napitupulu, 2021). Berikut adalah bagan model pengembangan yang digunakan pada model ADDIE:



Gambar 1. Menunjukkan Bagan Metode ADDIE Untuk Mengembangkan Produk Berdasarkan Desain Pembelajaran

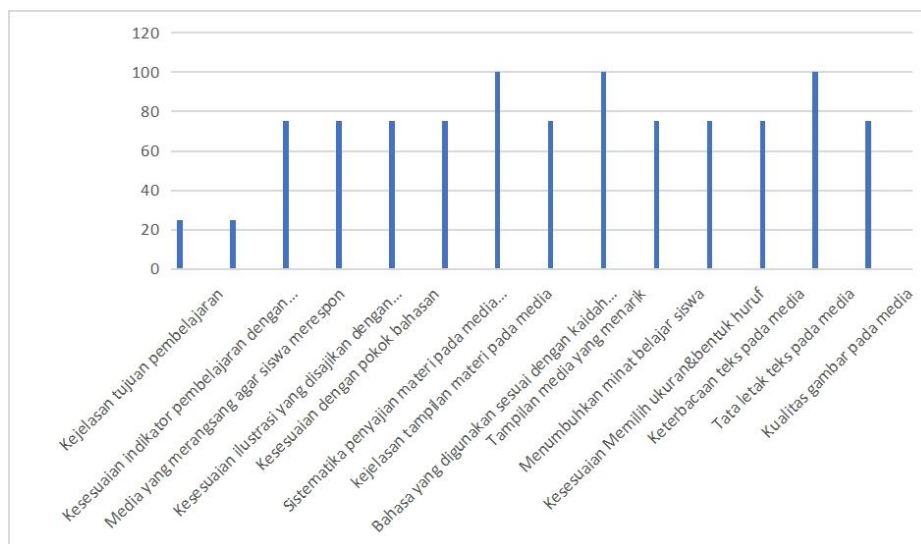
Pendekatan ini digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva Hyperlink yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang akhlak terpuji pada diri sendiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva Hyperlink untuk materi akhlak terpuji pada diri sendiri di MTs Darul Ulum Palangka Raya Pada kelas IX memberikan hasil yang signifikan dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

Media pembelajaran ini dirancang untuk menyajikan materi dengan lebih dinamis dan interaktif dengan memadukan elemen visual, audio, dan interaksi. Dengan menggunakan teknologi seperti Canva, siswa tidak hanya dapat memperoleh informasi tetapi juga dapat mengeksplorasi materi secara mandiri melalui tautan yang disediakan oleh guru. Sebagai hasil dari penerapan model pengembangan ADDIE (Analisa, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi), setiap tahap memainkan peran penting dalam mengembangkan produk yang berfungsi dengan baik. Sementara tahap analisis menentukan kebutuhan siswa, tahap desain membuat media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Tahap pengembangan membuat media dengan elemen multimedia seperti teks, gambar, dan hyperlink.

Implementasi dilakukan di MTs Darul Ulum Palangka raya pada kelas IX, dan hasilnya menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan tertarik untuk belajar tentang hal-hal yang berkaitan dengan moralitas. Hasil dari tahap evaluasi menunjukkan bahwa media ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang apa yang diajarkan. Secara keseluruhan, kurangnya minat siswa adalah masalah umum dalam pembelajaran akhlak yang dapat diselesaikan dengan penggunaan media berbasis Canva Hyperlink. Media ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, dan kemajuan teknologi telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari siswa.

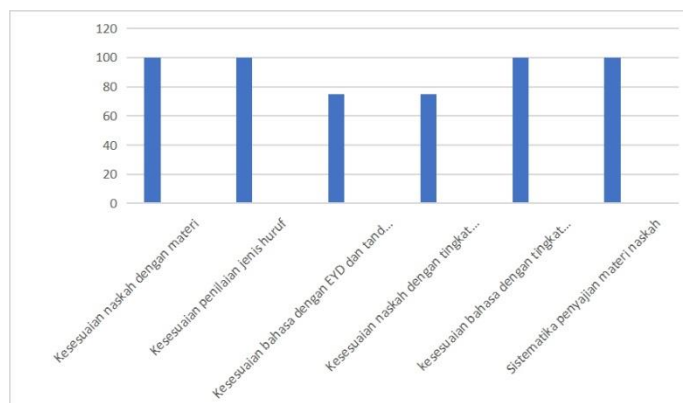


$$\text{Jumlah Skor} = \frac{\text{Skor Peroleh}}{\text{Skor Maksimal}} 100\%$$

$$= \frac{41}{56} 100\% = 73,2\%$$

Berdasarkan diagram diatas terdapat hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli media pada tiap aspek. Pada beberapa aspek memperoleh skor 1 dengan presentase 25% termasuk

kriteria “kurang jelas/sesuai/memenuhi/menarik/dipahami/mendukung”. Kemudian pada beberapa aspek memperoleh skor 3 dengan presentase 75% termasuk kriteria “jelas/sesuai/memenuhi/menarik/dipahami/mendukung”. Adapun aspek yang memperoleh skor 4 dengan presentase 100% termasuk kriteria “sangat jelas/sesuai/memenuhi/menarik/dipahami/mendukung.” Maka dapat disimpulkan bahwasanya jumlah akhir skor validasi oleh ahli media mendapat skor 73,2% yang mana termasuk kriteria sangat layak untuk digunakan.



$$\text{Jumlah Skor} = \frac{\text{Skor Peroleh}}{\text{Skor Maksimal}} 100\%$$

$$\frac{22}{24} 100\% = 91,6\%$$

Berdasarkan diagram diatas terdapat hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi pada tiap aspek. Pada kesesuaian naskah dengan materi, kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa, kesesuaian penilaian jenis huruf serta aspek sistematika penyajian materi memperoleh skor 4 dengan presentase 100% termasuk kriteria “sangat setuju”. Kemudian pada aspek kesesuaian bahasa dengan EYD & tanda baca dan kesesuaian naskah dengan tingkat kemampuan siswa memperoleh skor 3 dengan presentase 75% termasuk kriteria “setuju”.

SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva hyperlink berhasil meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi akhlak terpuji pada diri sendiri. Dengan memadukan elemen visual, audio, dan interaksi, media ini menawarkan pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif, yang sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Penerapan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) menunjukkan efektivitas media dalam menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman mereka. Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menegaskan bahwa media ini sangat layak digunakan, dengan skor validasi tinggi, masing-masing sebesar 732% dan 916%, yang mencakup aspek kejelasan, kesesuaian, dan daya tarik. Penggunaan teknologi ini menjadi solusi inovatif dalam mengatasi masalah kurangnya minat belajar siswa pada materi akhlak terpuji pada diri sendiri

REFERENSI

- Fransisca, S., & Putri, R. N. (2019). Pemanfaatan Teknologi RFID Untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R&D). *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 1(1), 72–75.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan.

- Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
<https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Safrida Napitupulu, F. H. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berrbasis Powtoon Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 102019 Firdaus. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 2(3), 10–20.
<https://doi.org/10.51178/jsr.v2i1.332>
- Rahmawati, D. (2022). Pemanfaatan Teknologi dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Modern*, 15(3), 45-56. <https://jurnalpendidikanmodern.com>.