

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH  
KEBUDAYAAN ISLAM MELALUI PEMANFAATAN APLIKASI  
CANVA BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENT PADA SISWA  
KELAS IV DI MIN 03 KEPAHANG**

**TESIS**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh  
Gelar Magister (S2) Dalam Ilmu Tarbiyah



**OLEH**

**REKI TRI ANDRIANI**

**NIM. 22871035**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
PROGRAM PASCASARJANA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP  
TAHUN 2024**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING TESIS

Nama : Reki Tri Andriani  
NIM : 22871035  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Pemanfaatan Aplikasi Canva Berbasis *Artificial Intelligence* Pada Siswa Kelas VI MIN 03 Kepahiang

Curup, Juni 2024

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Kusen, S.Ag., M.Pd  
NIP. 19690620 197803 1 002



Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I  
NIP. 19841209 201101 2 009

Mengetahui :  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Agama Islam (PAI)



Dr. Deri Wanto, MA  
NIP. 19871108 201903 1 004



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP  
PROGRAM PASCASARJANA**

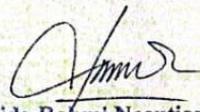
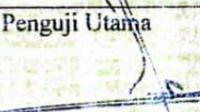
Jl. Dr. Ak Gani No 1 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-7003044 Fax (0732) 21010 Curup  
Website: <http://www.iaincurup.ac.id>, email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id)

**HALAMAN PENGESAHAN**

No: **977/In.34/PS/PP.00.9/7/2024**

Tesis yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Pemanfaatan Aplikasi Canva Berbasis *Artificial Intelligence* Pada Siswa Kelas VI MIN 03 Kepahiang". Yang ditulis oleh Reki Tri Andriani, NIM. 22871035, Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Pascasarjana IAIN Curup, telah diuji dan dinyatakan **LULUS** pada tanggal **Juni 2024** serta sudah diperbaiki sesuai dengan permintaan Tim Penguji dalam sidang Tesis.

Curup, Juni 2024

Ketua  <b>Dr. Deri Wanto, MA</b> NIP. 19871108 201903 1 004	Sekretaris Sidang/ Pembimbing II  <b>Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I</b> NIP. 19841209 201101 2 009
Penguji Utama  <b>Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd</b> NIP.19740921 200003 1 003	Tanggal
Penguji I / Pembimbing I  <b>Dr. Kuseb, S.Ag., M.Pd</b> NIP 19690620 199803 1 002	Tanggal
Mengetahui: Rektor IAIN Curup  <b>Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I</b> NIP.19750415 200501 1 009	Curup, Juni 2024 Direktur Pascasarjana IAIN Curup  <b>Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd</b> NIP.19650826 199903 1 001

### *Motto*

*“Siapa yang menginginkan kebahagiaan dunia maka harus berilmu, siapa yang menginginkan kebahagiaan akhirat maka harus berilmu, siapa yang menginginkan kebahagiaan dunia dan akhirat maka harus berilmu.”*

# Persembahan

Yang utama dari segalanya.....

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu. Atas karunian serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammas SAW. Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kupersembahkan karya kecilku ini orang-orang yang kusayangi :

1. Teruntuk orang tuaku Bapak Tugio dan Ibu Maryatul Hadawiyah, serta mertuaku Bapak M.Riduan,S.PKP dan Ibu Estugiati,S.Pd yang tersayang, terimakasih telah menemani hari-hariku dengan kasih sayang, do'a, kesabaran perjuangan dan dorongan sehingga keinginan dan harapan kalian terwujud dalam sebuah karya nyata.
2. Untuk surgaku, belahan jiwaku Redha Alfadil,S.S.I.,CPS yang menjadi hadiah yang Allah hadirkan di tahun 2024.
3. Saudara/ saudariku, Mba Reka Anggraini, Mas Reko Prasetyo, Adek Reke Ayu Ningrum, Mas Wahyu. Untuk ponakan tersayang kak Arsyifa dan dek Arsha.
4. Kedua pembimbing bapak Dr.Kusen,M.Pd dan Umi Dr.Aida Rahmi Nasution,M.Pd terimakasih yang tak terhingga karena selama ini telah tulus dan ikhlas untuk meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan ilmu yang sangat berharga dan bermanfaat bagi penulis dalam menyelesaikan tesis ini.
5. Kepala sekolah MIN 03 Kepahiang Bapak Pidil Rahman,M.Pd beserta dewan guru yang menjadi tempat penelitian sekaligus keluarga kedua penulis.

6. Untuk Yuyun Yulianti, Serlia Gustiani teman seperjuangan, para team pengajar HQL Ustadzah Emi, Ustadzah Dewi, Ustadzah Rika, Ustadzah Mesika, Ustadzah Mesika, Ustadzah Eni, dan Ustadzah Amini.
7. Temanku, sahabatku, sedari kecil Tryanti Nur Aprida yang selalu berdua. Terimakasih untuk semuanya.
8. Untuk rekan-rekan KKN Melayu Serumpun Qonita, Yuli, Nindi, Tifa, Syaiful, Ihsan, Arif, Harid, Ahmad, Fajri. Rekan-rekan kontingen dari Curup Asep, Vivi, Sania, Alex, Ahmad, Suseno. Untuk rekan PPL Atikah, Yolla, Peni, dan Zulpikar
9. Team Squad Fisabilillah yang sedari MAN hingga kini masih menjalin silaturahmi, Rasyid Akbar, Lastri, Imelda, Inzoni, Rahmat, Riskan, Aldio, Mardalena, Ndaru, Selpi, dan Riski.
10. Almamater IAIN Curup.

## KATA PENGANTAR

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

*Alhandulillah* syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan Judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Pemanfaatan Aplikasi Canva Berbasis Artificial Intelligence di MIN 03 Kepahiang”**. Kemudian juga tidak lupa shalawat serta salam kepada Rasulullah SAW. Sang Qudwah umat semoga salam tersampaikan kepada sahabat, keluarga dan orang-orang yang setia kepada *“Dinul haq”* sehingga *Yaumul akhir* nanti.

Adapun tesis yang sederhana ini, penulis susun dalam rangka untuk memperoleh gelar sarjana (S2) pada Jurusan Pendidikan Agama Islam di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, dan tentu penyusunan tesis ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangannya, untuk itu kiranya para pembaca yang arif dan budiman dapat memahaminya, atas kekurangan dan kelemahan yang ditemui dalam tesis ini. Hal ini dikarenakan masih kurangnya bacaan yang menjadi acuan penulis di dalam pembuatan proposal tesis ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa adanya dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, maka tidak mungkin penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, untuk itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang memberikan sumbangsi dalam penyelesaian skripsi ini terutama kepada:

1. Bapak Prof.Dr Idi Warsah,M.Pd. selaku Rektor IAIN Curup.
2. Bapak Dr. Yusefri,S.Ag,M.Pd. selaku Wakil Rektor I IAIN Curup.
3. Bapak Dr. Muhammad Istan,S.E,MM.,M.Pd selaku Wakil Rektor II IAIN Curup.

4. Bapak Dr. Nelson,M.Pd selaku Wakil Rektor III IAIN Curup.
5. Bapak Prof.Dr Hamengkubowono,M.Pd., selaku Direktur Pascasarjana IAIN Curup.
6. Bapak Dr.Kusen,S.Ag,M.Pd selaku pembimbing 1
7. Ibu Dr.Aida Rahmi Nasution,M.Pd selaku pembimbing 2
8. Bapak Pidil Rahman,M.Pd selaku kepala sekolah MIN 03 Kepahiang

Demikian semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca.

Aamiin.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb**

Curup, 2024

Penulis

**Reki Tri Andriani**  
**NIM. 22871035**

# **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MELALUI PEMANFAATAN APLIKASI CANVA BERBASIS *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* DI MIN 03 KEPAHIANG**

## **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat mendorong semua orang, termasuk lembaga pendidikan, untuk beradaptasi dengan perubahan. Salah satunya adalah dalam penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi. Permasalahan yang terjadi saat ini adalah masih banyak guru-guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi dengan baik, salah satunya di MIN 03 Kepahiang. Adapun tujuan penelitian ini adalah Penelitian ini bertujuan untuk Menghasilkan spesifikasi bahan ajar media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui pemanfaatan aplikasi canva berbasis AI kelas IV di MIN 03 Kepahiang (2) Menguji efektifitas media pembelajaran sejarah kebudayaan islam melalui pemanfaatan aplikasi canva berbasis AI kelas IV di MIN 03 Kepahiang

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yang menghasilkan sebuah produk. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV MIN 03 Kepahiang. Pengumpulan data melalui angket, observasi dan wawancara, teknik analisis data menggunakan kuantitatif dan kualitatif.

Penelitian ini menghasilkan Spesifikasi produk media pembelajaran (1) menghasilkan desain konseptual, procedural, dan fisik berupa RPP dan sintaks pembelajaran sejarah kebudayaan islam melalui pemanfaatan aplikasi canva berbasis AI. (2) media pembelajaran interaktif dengan menggunakan canva berbasis AI (3) gambar yang berwarna dan video pembelajaran (4) disajikan game interaktif dan latihan soal. Hasil Uji normalitas pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan aplikasi SPSS dan didapatkan hasil 0,06 dan kelas kontrol 0,327 > dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Kemudian dilanjutkan uji homogenitas, pada kelas kontrol dan kelas eksperimen didapatkan hasil N-Gain 0,52 > dari 0,05 yang artinya data tersebut bersifat homogen. Kemudian dilanjutkan uji T-test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berada pada 0,00 yang artinya kurang dari 0,05. Maka, dapat diambil kesimpulan bahwa H1 diterima bahwa terdapat perbedaan yang signifikan Terhadap kemampuan memahami materi sebab hijrah sahabat Rasulullah ke Habsyah.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Sejarah Kebudayaan Islam, Canva berbasis AI

**DEVELOPMENT OF ISLAMIC CULTURAL HISTORY LEARNING  
MEDIA THROUGH THE UTILIZATION OF ARTIFICIAL  
INTELLIGENCE-BASED CANVA APPLICATION AT MIN 03  
KEPAHIANG**

**Abstract**

This research is motivated by the rapid development of technology that encourages everyone, including educational institutions, to adapt to change. One of them is in the use of learning media using technology. The problem that occurs today is that there are still many teachers who have not utilized learning media using technology properly, one of which is at MIN 03 Kepahiang. The purpose of this research is This research aims to Produce specifications for Islamic Cultural History learning media through the use of AI-based canva applications for class IV at MIN 03 Kepahiang (2) Test the effectiveness of Islamic cultural history learning media through the use of AI-based canva applications for class IV at MIN 03 Kepahiang.

This research is a development research, which produces a product. The subjects of this study were students of class IV MIN 03 Kepahiang. Data collection through questionnaires, observations and interviews, data analysis techniques using quantitative and qualitative.

This study produces Product Specifications for learning media (1) producing conceptual, procedural, and physical designs in the form of RPP and syntax for learning Islamic cultural history through the use of AI-based Canva applications. (2) interactive learning media using AI-based Canva (3) colored images and learning videos (4) interactive games and practice questions are presented. The results of the normality test in the control class and experimental class using the SPSS application and the results were 0.06 and the control class 0.327> from 0.05, so the data is normally distributed. Then continued with the homogeneity test, in the control class and experimental class the results of N-Gain 0.52> from 0.05 were obtained, which means that the data is homogeneous. Then continued with the T-test in the control class and experimental class at 0.00 which means less than 0.05. So, it can be concluded that H1 is accepted that there is a significant difference in the ability to understand the material because of the migration of the Prophet's companions to Habsyah.

**Keywords:** Learning Media, History of Islamic Culture, AI-based Canva

## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	10
C. Tujuan Penelitian .....	10
D. Manfaat Penelitian .....	11
E. Spesifikasi Produk yang dihasilkan .....	11
F. Asumsi dan Batasan Pengembangan.....	12
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>13</b>
A. Pengertian <i>Research And Depeloment</i> .....	13
B. Media Pembelajaran.....	15
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	15
2. Jenis Media Pembelajaran .....	17
3. Manfaat Media Pembelajaran.....	20
4. Pengembangan Media Pembelajaran Canva berbasis AI .....	21
a. Aplikasi Canva .....	23
b. Artificial Intelligence .....	25
c. Komponen Canva Berbasis AI.....	26
C. Sejarah kebudayaan Islam Peristiwa Hijrah Para Sahabat ke Habsyah .....	28
D. Penelitian Terdahulu .....	33
E. Kerangka Berpikir .....	35
F. Hipotesis Penelitian.....	38
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>39</b>
A. Model Pengembangan .....	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	39
C. Prosedur Pengembangan .....	40
1. Analysis ( analisis ).....	40

2.	Design (desain).....	41
3.	Development (pengembangan).....	41
4.	Implementation (implementasi) .....	42
5.	Evaluation (evaluasi) .....	42
D.	Uji Coba Produk.....	42
a.	Desain Uji Coba .....	42
b.	Subjek Coba.....	43
c.	Jenis Data.....	43
E.	Instrumen Pengumpulan Data .....	48
F.	Teknik Analisis Data .....	50
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>61</b>
A.	Biografi Sekolah.....	61
1.	Sejarah Singkat Berdirinya Sekolah .....	61
2.	Visi dan Misi Sekolah MIN 03 Kepahiang .....	62
3.	Pendidik dan Tenaga Kependidikan.....	63
B.	Hasil Penelitian .....	64
1.	Analisis Kebutuhan dan Presepsi MIN 03 Kepahiang .....	64
2.	Tahap Design Media Pembelajaran Canva Berbasis AI.....	73
3.	Tahap Depeloment /pengembangan .....	89
4.	Tahap <i>Implementation and Evaluation</i> .....	94
C.	Pembahasan Hasil Penelitian .....	107
a.	Analisis Presepsi dan Analisis Kebutuhan media pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di MIN 03 Kepahiang .....	107
b.	Tahap desain pengembangan media pembelajaran canva berbasis AI sejarah kebudayaan islam kelas IV di MIN 03 Kepahiang.....	110
c.	Tahap Pengembangan Media pembelajaran canva berbasis AI Sejarah Kebudayaan Islam kelas IV di MIN 03 Kepahiang.....	111
d.	Tahap Implementasi dan Evaluasi pengembangan media pembelajaran canva berbasis AI sejarah kebudayaan islam kelas IV di MIN 03 Kepahiang.....	112
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>115</b>
A.	Kesimpulan .....	115

B. Saran.....	117
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>118</b>

## DAFTAR GAMBAR

gambar2. 1Komponen utama canva.....	27
gambar2. 2halaman utama canva berbasis AI.....	27
gambar2. 3salah satu desain canva berbasis AI.....	28
gambar 4. 1Tampilan untuk mendaftar canva for education.....	78
gambar 4. 2Klaim <i>canva for education</i> untuk sekolah .....	79
gambar 4. 3Tampilan utama canva for education .....	80
gambar 4. 4Tampilan untuk memulai mendesain <i>canva for education</i> .....	80
gambar 4. 5Tampilan menu sejarah kebudayaan islam dengan menggunakan desain canva .....	81
gambar 4. 6Tampilan awal desain <i>canva for education</i> berbasis AI Sejarah Kebudayaan Islam.....	82
gambar 4. 7Peta Konsep yang terbagi menjadi tiga.....	82
gambar 4. 8Bayangan pertama menunjuk pada ka'bah dengan materi hijrah para sahabat dari Mekkah ke Habsyah.....	83
gambar 4. 9Bayangan kedua menunjuk pada orang naik unta dengan materi sebab-sebab para sahabat hijrah ke Habsyah.....	83
gambar 4. 10Bayangan ketiga menunjuk pada bangunan dengan materi peristiwa hijrah para sahabat ke Habsyah.....	83
gambar 4. 11Lagu ciptaan peneliti bercerita tentang Habsyah dengan lirik lagu anak kemarin paman dating, dengan menggunakan desain canva berbasis AI.....	84
gambar 4. 12Materi video pertama yang dibuat dengan canva, seorang guru menjelaskan apa yang akan dibahas dan dipelajari pada hari ini.....	84
gambar 4. 13Alur sebab-sebab terjadinya hijrah ke Habsyah.....	85
gambar 4. 14Replika Ka'bah dengan dikelilingi berhala di kota Mekkah.....	85
gambar 4. 15Tahapan-tahapan para sahabat hijrah ke Habsyah .....	85
gambar 4. 16Tahap pertama hijrah ke Habsyah.....	86
gambar 4. 17Video AI unta yang berjalan di padang pasir dengan penjelasan peristiwa hijrah ke habsyah.....	86
gambar 4. 18Orang yang berjalan menuju ke kerajaan Raja Najsyi .....	86
gambar 4. 19Tahap kedua hijrah ke Habsyah .....	87
gambar 4. 20Bagian akhir materi setelah para sahabat sampai di kerajaan Raja Najsyi dan bertemu dengan Raja Najsyi .....	87
gambar 4. 21Rangkuman materi .....	87
gambar 4. 22Mengajak anak untuk mengamati dan kemudian menceritakan .....	88
gambar 4. 23Kuis berbasis AI.....	88
gambar 4. 24Kuis berbasis AI yang dimasukkan ke dalam canva.....	89

## DAFTAR TABEL

tabel 2. 1Kompetensi dasar materi hijrah para sahabat ke habsyah .....	30
Tabel 3. 2Validasi ahli media .....	45
Tabel 3. 3Validasi ahli bahasa .....	46
Tabel 3. 4 Respon peserta didik .....	47
Tabel 3. 6 Tingkat pencapaian dan kualifikasi.....	56
Tabel 3. 7 Tabel Tingkat Pencapaian Dan Kualifikasi Validasi .....	57
Tabel 3. 8 Kriteria N-gain .....	59
Tabel 4. 2 Angket presepsi siswa kelas IV MIN 03 Kepahiang	64
Tabel 4. 4 Angket analisis kebutuhan siswa MIN 03 Kepahiang .....	70
Tabel 4. 5 Hasil validasi ahli bahasa .....	90
Tabel 4. 6 hasil validasi ahli materi .....	91
Tabel 4. 7 Hasil validasi ahli media.....	93
Tabel 4. 8 Nilai pre-test kelas kontrol.....	95
Tabel 4. 9 Hasil post-test kelas kontrol.....	96
Tabel 4. 10 hasil pre-test kelas eksperimen .....	97
Tabel 4. 11 tabel nilai pos-test kelas eksperimen.....	98
Tabel 4. 12 Efektivitas N-Gain kelas kontrol .....	99
Tabel 4. 13 Efektivitas N-Gain kelas kontrol .....	100
Tabel 4. 14 Uji normalitas kelas kontrol dan kelas eksperimen .....	104
Tabel 4. 15 Test homogenitas .....	104
Tabel 4. 16 Analisis <i>Independent sample T test</i> .....	105

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Globalisasi saat ini, yang diwarnai oleh revolusi teknologi komunikasi dan informasi, mendorong semua orang, termasuk lembaga pendidikan, untuk beradaptasi dengan perubahan. Ini mengubah dunia pendidikan karena masyarakat dipaksa untuk memaksimalkan kemampuan dan keterampilan mereka untuk memaksimalkan potensi dan sumber daya manusia mereka.<sup>1</sup>

Perubahan ini akan meningkatkan kemampuan guru dan kreativitas siswa dalam pembelajaran, yang menjadikannya penting untuk pengembangan proses pembelajaran di sekolah. Di bidang pendidikan, dampak perkembangan teknologi jelas terlihat; contohnya adalah penggunaan media dalam pembelajaran untuk mengoptimalkan hasil belajar.<sup>2</sup>

Teknologi dalam buku *The World Book Encyclopedia* disebutkan bahwa. *Technology refers to all the ways people use their onvention and discoveries to statisfy their needs and desires. Technology thus involves*

---

<sup>1</sup> Ahmad Ridho and others, 'Implementasi Pendidikan Multikultural Berbasis Teknologi Dalam Menghadapi Era Society 5.0', *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 7.3 (2022), h. 195–213

<sup>2</sup> Aldi Masda Kusuma and Purwo Mahardi, 'Analisis Deskriptif Pengembangan E-Modul Berbasis Lectora Inspire Analisis Deskriptif Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Berbasis Software Aplikasi Lectora Inspire', *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*, 07 (2021),h. 1–11.

*the use of tools, machines, materials, techniques, and sources of power to make work easier and more productive.*<sup>3</sup>

Dalam semua cara, teknologi merujuk pada penemuan yang dibuat oleh orang untuk memenuhi kebutuhan dan keinginannya. Dengan demikian, teknologi mencakup penggunaan alat, mesin, bahan teknik, dan sumber daya yang dapat mempermudah pekerjaan dan meningkatkan produktivitas.

Perkembangan teknologi yang memberi kemudahan dan dapat dinikmati manusia seperti halnya dalam teknologi informasi dan komunikasi yaitu *twitter, email, whatsapp, Instagram, facebook*, dan aplikasi media sosial lainnya yang memfasilitas kenyamanan manusia untuk mencari informasi dan berkomunikasi di dunia maya secara online dalam satu genggamannya.<sup>4</sup> Kebebasan dan kemudahan yang disuguhkan oleh kemajuan teknologi dalam mengakses dalam satu genggamannya tentu dapat memberikan perubahan pada perilaku siswa. Kemudahan mengakses yang tidak sesuai tanpa dibarengi dengan pendampingan dan pengajaran oleh guru maka akan berdampak negatif terhadap tujuan pencapaian pendidikan seperti pemahaman tentang materi ajar.

Seiring berkembangnya teknologi juga mempengaruhi dunia pendidikan, perubahan pola pikir dan kebiasaan masyarakat dalam penggunaan teknologi, kemajuan media komunikasi dan lain sebagainya memberikan kontribusi bagi kegiatan pendidikan. Semakin majunya

---

<sup>3</sup> Rifai Agus, *Media Teknologi* (Banten: Universitas Terbuka, 2013).h.17

<sup>4</sup> Rohmat Mulyana Sapdi, 'Peran Guru Dalam Membangun Pendidikan Karakter Di Era Society 5.0', *Jurnal Basicedu*, 7.1 (2023), 993–1001 .

kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut lembaga pendidikan dan segala sesuatu yang berhubungan dengan dunia pendidikan untuk terus berkembang dan mengikuti arus perubahan, salah satunya dalam hal pemanfaatan dan pemanfaatan media pembelajaran.<sup>5</sup>

Pesatnya kemajuan media komunikasi, seharusnya dapat dimanfaatkan secara positif oleh tenaga pendidik untuk dapat mengembangkan dan melaksanakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.<sup>6</sup> Contohnya, penggunaan media pembelajaran berbantuan teknologi informasi, yang mana dalam beberapa mata pelajaran akan lebih efektif dalam penyampaian materi dibandingkan dengan metode ceramah dan dapat juga menjadi media pendamping bagi metode yang digunakan guru, semisal menggunakan metode demonstrasi disertai pembagian video langkah-langkah demonstrasi.

Salah satu yang dapat dilakukan dalam mengembangkan dunia pendidikan ialah penggunaan media yang menarik bagi peserta didik. Media belajar dapat berpengaruh pada kualitas penyerapan informasi bagi peserta didik. Media pembelajaran berbasis digital dapat dikembangkan dalam rangka proses penyampaian informasi sekaligus penguasaan terhadap teknologi. Media yang akan dikembangkan ini semestinya mampu mengarahkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif di dalam kelas maupun kegiatan di luar kelas.

---

<sup>5</sup> Hasna Husniyah and others, 'Media Canva: Learning Media Breakthrough for Student Learning Motivation', *Indonesian Journal of Interdisciplinary Research in Science and Technology*, 1.2 SE-Articles (2023), 61–70 .

<sup>6</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), h.2.

Untuk meningkatkan proses hasil belajar siswa, diperlukan media pembelajaran. Teknologi pembelajaran adalah media yang dapat digunakan kapan saja dan di mana saja oleh siswa. Meningkatkan minat siswa dalam belajar juga penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Setidaknya mereka dapat mengambil posisi yang saling mendukung dalam upaya untuk memperluas pengetahuan mereka.<sup>7</sup>

Penggunaan media yang bervariasi dapat menarik perhatian dan antusias siswa untuk belajar. Seorang guru dituntut untuk kreatif agar menarik perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung.<sup>8</sup> Media pembelajaran pada dasarnya berperan sebagai alat atau sarana yang digunakan oleh pendidik yang bertujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa yang tercantum dalam peraturan KEMENDIKBUD Indonesia nomor 20 Tahun 2016. Oleh karena itu media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, tentunya dalam hal ini harus mempunyai efektifitas dan efisiensi agar proses pembelajaran dapat berjalan sebagaimana mestinya

Banyak media yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk dijadikan media pembelajaran. Untuk saat ini banyak hardware maupun software yang dapat digunakan untuk menunjang hal tersebut. Guru dapat mengeksplorasi penggunaan metode yang bervariasi agar jalannya

---

<sup>7</sup> Nyoman Tri Anindia Kartini, Ketut Sepdyana., Putra, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Ketut Sepdyana Kartini 1 Dan I Nyoman Tri Anindia Putra 2', *Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 3.02 (2020), h.8–12.

<sup>8</sup> D.,anang Dwi Prasetyo dkk, 'Manajemen Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam', *Al-Rabwah*, 16.02 (2022), h.97–105.

pengajaran tidak membosankan. Selain dari pada itu, Media menawarkan pengalaman kognitif dan afektif.<sup>9</sup>

Proses belajar yang dialami siswabelajar melalui berbagai kegiatan yang menambah pengetahuan dan pengetahuan mereka untuk bekal hidup di masa sekarang dan masa akan datang. Menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa berpartisipasi dalam proses belajar dengan menggunakan semua sumber belajar dan metode belajar yang efektif. Media pendidikan berfungsi sebagai alat penting untuk komunikasi antara komunikator (guru) dan penerima (siswa). Ini memungkinkan penerima untuk memahami pesan yang disampaikan oleh media selama proses pembelajaran.<sup>10</sup>

Saat ini media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang memfasilitasi tindakan pendidikan dan pembelajaran antara guru dan siswa guna menghasilkan pembelajaran yang unggul dan berbasis inovasi.<sup>11</sup>Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengimbangi perkembangan teknologi tersebut adalah media audio visual.Dengan bantuan/pemanfaatan media pembelajaran audio visual berupa video pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa dalam proses belajar, baik mandiri maupun dengan guru. Para guru dituntut agar mampu

---

<sup>9</sup> Suphasa Phupunna, 'Creative the Electronic Media Instructional Innovative Management Approach for Developing Chinese Vocabulary Memorization Skills of Educated Students in the Chinese Language', *Journal of Education and Learning*, 12.6 (2023),h. 132

<sup>10</sup> Norma Dewi Shalikhah, 'Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif', *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, 11.1 (2016), h.101–15

<sup>11</sup> Annisa Ramadina Andani Putri and Marhamah, "Audio-Visual-Based Learning Media through Canva Application for Eight Grade Students", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5.2 (2022), 331–42

menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman.

Banyak aplikasi yang menggunakan jaringan internet yang bermanfaat dalam dunia pendidikan. Beberapa aplikasi tersebut dapat digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran yang sangat menarik. Aplikasi *canva* merupakan salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran *interaktif*. Canva didirikan pada 1 Januari 2012. Pada tahun pertamanya, Canva mencatatkan jumlah pengguna sebanyak 750.00 orang. Seiring jalannya waktu, Desember 2019, Canva meresmikan Canva for Education, sebuah produk gratis yang ditujukan untuk sekolah dan institusi.<sup>12</sup>

Canva adalah program desain online yang menawarkan berbagai alat seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain-lain. Kategori presentasi yang tersedia di Canva meliputi bidang kreatif, bisnis, periklanan, teknologi, dan lainnya. Canva menawarkan dua kategori layanan: gratis dan berbayar.

Selain dari itu, kemajuan teknologi yang berkembang pesat membuat berbagai platform digital yang memudahkan tugas, diantaranya adalah *artificial intelligence*. *Artificial intelligence* adalah salah satu cabang ilmu komputer yang dikenal sebagai kecerdasan buatan adalah ilmu yang mempelajari bagaimana membuat mesin, atau komputer, dapat

---

<sup>12</sup> Hennessy James, 'Canva Has Announced a Slew of New Products, Including a Video Editing Tool and an Education Offering.', *Business Insider Australia*, 2019.

melakukan tugas yang sama dengan yang dapat dilakukan oleh manusia. Encyclopedia Britannica menyatakan bahwa kecerdasan buatan adalah bidang ilmu komputer yang lebih banyak menggunakan simbol daripada bilangan dan memproses data dengan metode heuristik atau peraturan.<sup>13</sup>

Pada mata pelajaran SKI, ditegaskan bahwa Islam memiliki tujuan dan keuntungan penting bagi kehidupan kita sekarang dan di masa depan. Salah satu tujuan belajar sejarah, khususnya sejarah kebudayaan Islam, adalah untuk mengambil pelajaran dan pelajaran dari perjalanan sejarah orang-orang saat ini. Ini termasuk tokoh-tokoh yang baik yang dapat dijadikan tauladan atau tokoh-tokoh yang jahat yang dapat dijadikan pelajaran untuk menghindari perbuatan jahat karena dari sejarah kita mengetahui akibatnya.<sup>14</sup>

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di MIN 03 Kepahiang, pembelajaran yang disajikan oleh guru masih menggunakan metode tradisional yakni ceramah dengan menggunakan media buku paket. Dimana pada pembelajaran tersebut, hanya berpusat pada guru atau *teacher center*.<sup>15</sup>

Dari hasil analisis persepsi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIS 01 Kepahiang, dari tiga indikator proses pembelajaran

---

<sup>13</sup> Fahrina Yustiasari Liriwati, 'Transformasi Kurikulum; Kecerdasan Buatan Untuk Membangun Pendidikan Yang Relevan Di Masa Depan', *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1.2 (2023),h. 62–71

<sup>14</sup> Usep Mudani Karim Abdullah and Abdul Azis, 'Efektifitas Strategi Pembelajaran Analisis Nilai Terhadap Pengembangan Karakter Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam', *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7.1 (2019), h.51.

<sup>15</sup> Observasi media pembelajaran di MIN 03 Kepahiang, 15 Oktober 2023, pukul 10:00

diantaranya isi materi, bahan/alat dengan rata-rata 66,8%. Sedangkan dari hasil presepsi di MIN 03 Kepahiang dari tiga indikator pembelajaran yang diterapkan selama ini didapatkan hasil isi materi bahan/alat dan strategi pembelajaran dengan rata-rata 45,6%. Hal ini menunjukkan bahwa kedua sekolah yang dijadikan sampel tersebut dalam penggunaan bahan/alat pembelajaran masih menggunakan metode tradisional serta guru dan siswa masih berpaku hanya pada satu sumber belajar yaitu buku.

Kemudian dilanjutkan dengan analisis kebutuhan di MIS 1 Kepahiang didapatkan hasil dengan rata-rata 91,5% dan di MIN 03 kepahiang didapatkan hasil dengan rata-rata 94,3 %. Maka, dapat disimpulkan bahwa kedua sekolah tersebut membutuhkan pembaharuan media pembelajaran.

Sedangkan jika dilihat dari segi sarana dan prasarana, kedua sekolah tersebut sangat memadai. Terlihat adanya proyektor, sinyal WIFI, sound yang bisa digunakan sebagai penunjang dalam proses belajar mengajar.

Padahal dengan berkembangnya zaman, dan teknologi semakin berkembang pesat sudah sepatutnya pembelajaran yang disajikan lebih bervariasi lagi<sup>16</sup>. Pembelajaran sejarah kebudayaan islam bagi anak kelas IV. Pembelajaran yang terkait tentang kisah, pada dasarnya tidak bisa hanya mengandalkan buku paket sebagai media. Karena anak-anak cenderung kurang memahami dengan baik. Meskipun siswa telah

---

<sup>16</sup> Survei awal mengenai media pembelajaran di MIN 03 kepahiang, 29 November 2023, pukul 09:21 WIB

mempelajari sejarah Islam dari sumber pendidikan Islam, serta dari sumber lain. Oleh karena itu, metode dan media yang beragam diperlukan, seperti studi lapangan langsung, penggunaan peta, VCD, dan sebagainya.<sup>17</sup>

Selain itu, dari hasil observasi awal yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa sarana dan prasarana dalam media pembelajaran cukup lengkap di MIN 03 Kepahiang. Dimana terdapat tiga proyektor berserta layarnya, satu sound system besar dan tiga belas sound system kecil yang bisa digunakan saat belajar, dan komputer serta laptop sekolah yang bisa digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut, belum digunakan secara maksimal oleh guru. Terlihat bahwa, dalam penyampaian materi guru hanya berpaku pada buku cetak. Dengan metode mencatat informasi-informasi yang diterima.<sup>18</sup>

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran canva berbasis *Artificial Intelligence* Sejarah Kebudayaan Islam Pada Siswa Kelas IV di MIN 03 Kepahiang

---

<sup>17</sup> Ahmad Thabrani dkk, 'Modul Sejarah Kebudayaan Islam' (Jakarta: Direktorat Pendidikan Islam, 2023).h.30

<sup>18</sup> Observasi media pembelajaran di MIN 03 Kepahiang, 15 Oktober 2023, pukul 10:00 WIB

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana analisis persepsi dan analisis kebutuhan pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?
2. Bagaimana design canva berbasis AI mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di MIN 03 Kepahiang?
3. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran canva berbasis AI mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di MIN 03 Kepahiang?
4. Bagaimana proses implementasi dan evaluasi media pembelajaran canva berbasis AI pelajaran sejarah kebudayaan islam di MIN 03 Kepahiang?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui analisis persepsi dan analisis kebutuhan pelajaran sejarah kebudayaan islam
2. Mengetahui proses design media pembelajaran canva berbasis AI pelajaran sejarah kebudayaan islam di MIN 03 Kepahiang
3. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran canva berbasis AI pelajaran sejarah kebudayaan islam di MIN 03 Kepahiang
4. Mengetahui proses implementasi dan evaluasi media pembelajaran canva berbasis AI pelajaran sejarah kebudayaan islam di MIN 03 Kepahiang

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Kegunaan Teoritis

Memberi pembaca ide tentang sejarah kebudayaan Islam dalam pengembangan media pembelajaran canva berbasis AI. Ini dapat menjadi sumber referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran interaktif.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Membantu guru dalam menyampaikan Sejarah Kebudayaan Islam serta optimalisasi penggunaan komputer dalam proses pembelajaran.
- b. Menciptakan suasana proses pembelajaran yang interaktif dan menarik.
- c. Bagi peneliti, dapat memberikan pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran yang layak untuk dipakai dalam proses pembelajaran

#### **E. Spesifikasi Produk yang dihasilkan**

Sebagai media pembelajaran untuk menjelaskan kepada peserta didik mengenai Sejarah Kebudayaan Islam melalui perangkat software yang ada di laptop. Aplikasi yang digunakan dalam pengembangan ini adalah aplikasi canva. Dimana pada aplikasi canva berbasis AI terdapat beberapa tools yang dapat digunakan. Sehingga aplikasi ini merupakan aplikasi yang interaktif yang bisa digunakan.

## **F. Asumsi dan Batasan Pengembangan**

Dalam pengembangan ini terdapat batasan-batasan masalah pada cakupan yang akan dipecahkan oleh peneliti

- 1) Keterbatasan pengembangan
  - a. Pelajaran yang dijadikan objek dalam penelitian adalah Sejarah Kebudayaan Islam materi Hijrah Para Sahabat Ke Habsyah
  - b. Siswa yang dijadikan subjek coba terbatas pada siswa kelas IV MIN 03 Kepahiang
  - c. Uji coba produk ini dilakukan dengan cara uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar.
- 2) Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahapan sebagai berikut : Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), evaluation (evaluasi)

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Pengertian *Research And Depeloment*

Penelitian dan pengembangan adalah jenis penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk tersebut. Analisis kebutuhan adalah contoh penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. (menggunakan metode survey atau kualitatif, dan kuantitatif) dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi pada masyarakat luas.<sup>19</sup> Pengembangan dan validasi produk pendidikan dikenal sebagai penelitian dan pengembangan. Proses ini termasuk melakukan penelitian pendahuluan untuk mengetahui masalah yang sedang dihadapi dalam bidang pendidikan, mengumpulkan informasi untuk menemukan solusi dan masalah saat ini, mendesain produk, menjalankan uji coba terbatas dengan pengguna, dan kemudian mengubah produk sesuai dengan standar.<sup>20</sup>

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002, pengembangan adalah kegiatan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan untuk mengembangkan teknologi baru atau

---

<sup>19</sup> Andika Guruh Saputra and others, 'Using Canva Application for Elementary School Learning Media', *Sciencetechno: Journal of Science and Technology*, 1.1 (2022), 46–57 <<https://doi.org/10.55849/sciencetechno.v1i1.4>>.

<sup>20</sup> Elsa Elsa and Khoirul Anwar, 'The Perception of Using Technology Canva Application as a Media for English Teacher Creating Media Virtual Teaching and English Learning in Loei Thailand', *Journal of English Teaching, Literature, and Applied Linguistics*, 5.1 (2021), h.62.

meningkatkan fungsi, manfaat, dan penggunaan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sudah ada.<sup>21</sup>

Langkah-langkah metode penelitian dan pengembangan meliputi :

(1) analisis kebutuhan dan persepsi, (2) mendesain produk yang akan dikembangkan, (3) mengembangkan produk melalui uji validitas, (4) implementasi dan evaluasi.<sup>22</sup>

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan, juga dikenal sebagai penelitian dan pengembangan (R&D), adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk membuat produk baru atau mengembangkan sebuah produk. Ini dimulai dengan melakukan penelitian tentang kebutuhan atau masalah saat ini ada dilapangan. Selanjutnya, pengembangan dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk yang telah diuji. dan validasi. Media, materi pembelajaran, dan sistem pembelajaran adalah produk pengembangan, ini adalah jenis penelitian penelitian dan pengembangan (R&D). Pada penelitian ini, pengembangan produk yaitu pengembangan produk media pembelajaran canva berbasis *Artificial Intelligence* di MIN 03 Kepahiang

---

<sup>21</sup> Elprida Welia Nesti, Rosane Medriati, dan Andik Purwanto, 'Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Aplikasi Lectora Inspire', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 6.2 (2022),h. 379.

<sup>22</sup> Dewi Rahmayanti, 'Pengembangan Media Pembelajaran Pengolahan Dan Penyajian Makanan Indonesia Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire', *Journal Evaluation in Education (JEE)*, 1.2 (2020), h.60–67

## B. Media Pembelajaran

### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media, dari sudut pandang pendidikan, merupakan alat yang sangat strategis dalam menentukan keberhasilan pendidikan karena mereka dapat secara langsung memberikan dinamika tersendiri kepada siswa.

Kata "Media" berasal dari kata latin "medius", yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Media berfungsi sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Secara garis besar, menurut Gerlach dan Ely, media adalah manusia, materi, atau kejadian yang menyediakan lingkungan yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, kemampuan, atau sikap. Media pembelajaran adalah alat bantu yang membantu menjelaskan materi pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal.<sup>23</sup>

Pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru, siswa, dan materi pelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak mungkin terjadi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah materi pelajaran yang ada dalam kurikulum yang disampaikan oleh guru kepada siswa selama proses pembelajaran di sekolah. Memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan siswa adalah tujuan utama pembelajaran.<sup>24</sup>

Penyampaian pesan adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting untuk proses pembelajaran. Dalam setiap kegiatan pembelajaran, penggunaan media harus menjadi komponen penting bagi

---

<sup>23</sup> Kusuma and Mahardi.

<sup>24</sup> Siti Fadjarani, Tenue Indriani, and Haikal, *Media Pembelajaran Transformatif* (Gorontalo: Ideas Publishing, 2020).h.7

guru. Oleh karena itu, guru harus belajar bagaimana memilih dan menggunakan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam proses pembelajaran.<sup>25</sup>

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, juga dikenal sebagai bahan pembelajaran, dengan tujuan untuk mendorong perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Media pembelajaran secara pedagogis dan psikologis dapat memenuhi harapan peserta didik untuk aktif mengikuti gerak dari awal hingga akhir dan memberikan kesan unik karena dapat meningkatkan berat materi yang disampaikan.<sup>26</sup> Media dalam proses belajar mengajar biasanya berarti alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali data visual dan verbal.<sup>27</sup>

Media pembelajaran, menurut Oemar Hamalik, adalah alat, pendekatan, dan strategi yang digunakan untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa selama proses pendidikan di sekolah.<sup>28</sup>

Media pembelajaran, menurut Suprpto dkk., adalah alat pembantu yang efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.<sup>29</sup>

---

<sup>25</sup> Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif* (Jawa Timur, 2019).h.46

<sup>26</sup> Rasyad Aminuddin, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Uhamka Press, 2003).  
h.120

<sup>27</sup> Arsyad Azhar, *Media Pengajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997).h.3

<sup>28</sup> Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: Citra Aditya, 1989).h.93

<sup>29</sup> Mahfud Shalahuddin, *Media Pendidikan Agama* (Bandung : Bina Islam, 1986),h. 4.

Munadi mendefinisikan media pembelajaran sebagai “segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”.<sup>30</sup> Tujuan dari media adalah untuk memudahkan komunikasi dalam belajar.<sup>31</sup>

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, yang mencakup lingkungan, kondisi, dan lingkungan belajar yang dirancang dan dibuat oleh pendidik. Media pembelajaran juga dapat memudahkan dan menarik pesan pembelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik kepada siswa, sehingga memotivasi mereka untuk belajar dan meningkatkan proses belajar mereka.<sup>32</sup>

Jadi, dapat dipahami bahwa media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik.

## 2. Jenis Media Pembelajaran

Gagne mengategorikan benda untuk demonstrasi menjadi tujuh kelompok: komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media pembelajaran ini terkait dengan kemampuan mereka untuk melakukan tugas sesuai

---

<sup>30</sup> Nurdyansyah.h.45

<sup>31</sup> Deborah Sharon, James, *Instructional Technology & Media For Learning : Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar*, ed. by Arif Rahman (Jakarta: Kencana, 2014).h.7

<sup>32</sup> Rusman, *Pembelajaran Guru* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016).h.65

dengan hirarki belajar yang telah dikembangkan. Hirarki ini termasuk stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, kondisi eksternal, arahan untuk berpikir, penilaian prestasi, dan pemberi umpan balik.

Media pembelajaran interaktif juga dapat menyampaikan pesan dan pembelajaran dalam bentuk animasi, visual, audiovisual, dan grafik, serta memungkinkan komunikasi dua arah. Dengan menggunakan animasi dan suara, media ini dapat membantu siswa memahami apa yang sudah disampaikan.<sup>33</sup>

Wilbur Schramm mengklasifikasikan media menjadi tiga kategori: sederhana, mahal, dan rumit.<sup>34</sup> Selain itu, Schramm mengelompokkan media menurut kapasitas mereka untuk melakukan liputan:

- a. Liputan luas dan serentak, seperti TV, radio, dan facsimile;
- b. Liputan terbatas di dalam ruangan, seperti film, video, slide, poster audio tape; dan
- c. Media untuk belajar secara individual, seperti buku, modul, program komputer, dan telepon.

Rudy Bretz Mengklasifikasikan ciri utama media menjadi tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual, dan gerak.<sup>35</sup> Di samping itu Bretz juga membedakan antara media siar (telecommunication) dan media rekam (recording), sehingga terdapat delapan klasifikasi media, yaitu :

---

<sup>33</sup> Jurnal Pendidikan, 'Analisis Minat Dan Hasil Belajar Siswa SMK Dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi', 11.02 (2023), h.338–44.

<sup>34</sup> Scramm, 1977, Wilbut, "Big Media Little Media: Tolls ang very Hills. California

<sup>35</sup> Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

- a. media audio visual gerak, seperti film bersuara
- b. media audio visual diam
- c. media audio semi gerak, tulisan jauh bersuara
- d. media visual gerak, seperti film bisu
- e. media visual diam, seperti halaman cetak , foto, microphone
- f. media audio, seperti radio, telephone, pita audio
- g. media cetak, seperti buku, modul, bahan ajar mandiri.

Menurut Heinich, Molenda dan Russel, ada beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, antara lain:<sup>36</sup>

- a Media yang tidak dapat diproyeksikan, seperti benda nyata, replika dan model, kit multimedia, simulator, bahan cetakan, foto-foto, gambar, *chart*, poster.
- b Media yang diproyeksikan, seperti OHP, *film slide*, gambar proyeksi komputer.
- c Media audio, seperti kaset audio, *disk audio*.
- d Media video dan film, seperti VCD dan DVD.

Dapat disimpulkan bahwa media dalam pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis, antara lain: media audio, media visual dan media audio visual. Ketiga jenis media tersebut dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, agar pembelajaran yang disajikan bervariasi dan peserta

---

<sup>36</sup> Yusri Panggabean, dkk, *Strategi, Model & Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: BinaMedia Informasi, 2007), h. 61.

didik mampu menerima dengan baik setiap penjelasan yang disampaikan oleh guru melalui media tersebut.

### 3. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Hamalik pada tahun 1989, bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Adapun manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut.<sup>37</sup>

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru.

---

<sup>37</sup> Fadjarani, Indriani, and Haikal.h.8

Kemp dan Dayton mendeskripsikan beberapa manfaat media terhadap proses pembelajaran sebagai berikut.<sup>38</sup>

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
2. Pembelajaran dapat lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimana pun
7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
8. Peran pendidik berubah ke arah positif, artinya pendidik tidak menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber belajar.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memberikan berbagai manfaat dan pengalaman belajar yang baru peserta didik. Secara lebih khusus dengan adanya media pembelajaran interaktif dapat menimbulkan motivasi belajar yang baru yang akan dirasakan oleh peserta didik.

#### **4. Pengembangan Media Pembelajaran Canva berbasis AI**

Perencanaan media pembelajaran sangat perlu dikuasai dalam suatu proses belajar mengajar. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merencanakan sebuah media pembelajaran. Latuheru menyebutkan

---

<sup>38</sup> Ratumanan and Imas Rosmiati, *Perencanaan Pembelajaran* (Depok: Raja Grafindo Persada, 2019).h.272

beberapa hal yang harus ditempuh dalam merencanakan media pembelajaran yaitu :

- a Analisis karakter siswa
- b Tentukan tujuan yang dicapai
- c Memilih, merubah, merencanakan materi pembelajaran
- d Pemanfaatan bahan
- e Tanggapan (respon) yang diharapkan siswa
- f Evaluasi<sup>39</sup>

Sadiman, dkk, mengungkapkan langkah-langkah dalam pengembangan media yaitu :

- a Menganalisis kebutuhan dan karakter siswa
- b Merumuskan tujuan instruksional
- c Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan
- d Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
- e Menulis naskah media
- f Mengadakan tes dan evaluasi<sup>40</sup>

Berdasarkan keterangan di atas dapat disimpulkan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran yaitu:

- 1) Menganalisis potensi, kebutuhan dan karakteristik siswa didik,
- 2) Merumuskan tujuan instruksional yang ingin dicapai,

---

<sup>39</sup> John D Lathuru, *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*, (Jakarta : Depdikbud, 1988), h. 31-40

<sup>40</sup> Sadiman, Arief S dkk., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), h. 100

- 3) Memilih, merubah dan merencanakan materi pembelajaran,
- 4) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan,
- 5) Menulis naskah media dan
- 6) Mengadakan tes serta evaluasi.

#### a. Aplikasi Canva

Aplikasi Canva adalah aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan. Canva terdiri dari dua jenis layanan, yakni gratis dan berbayar serta menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk Pendidikan, sehingga Canva dapat menjadi alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan.<sup>41</sup>

Aplikasi ini dapat digunakan tidak hanya untuk membuat video pendidikan, tetapi juga untuk membuat modul, presentasi, poster, kartu gambar, dll. Objek yang dipilih dapat didesain dengan animasi jika diinginkan, sehingga lebih menarik untuk disajikan.

Kelebihan dari aplikasi canva antara lain:<sup>42</sup>

- 1) Memiliki beragam desain grafis, animasi, template, dan nomor halaman yang menarik,

---

<sup>41</sup> Phupunna.h.16

<sup>42</sup> Wahyu Fatihah and Yayat Ruhiat, 'Pengembangan Konten Pembelajaran Berbasis Canva Pada Pokok Bahasan Asam-Basa', *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 17.1 (2023), h.57–61

- 2) Dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, serta memuat fitur drag dan drop,
- 3) Dapat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran yang praktis,
- 4) Peserta didik dapat mempelajari kembali materi melalui media pembelajaran canva yang telah diberikan oleh guru,
- 5) Memiliki resolusi gambar yang baik dan slide media canva dapat dicetak dengan otomatisnya pengaturan ukuran cetakan,
- 6) Dapat melakukan kolaborasi dengan guru lain dalam mendesain media dan membuat tim desain canva untuk saling berbagi media pembelajaran,
- 7) Dapat mendesain media pembelajaran kapanpun, tidak hanya menggunakan laptop tetapi juga dapat menggunakan ponsel,
- 8) Untuk menambahkan animasi, pengguna harus melakukan pembayaran melalui kartu kredit. Namun, media canva dapat diunduh dengan beragam format penyimpanan seperti pdf dan jpg. Sehingga untuk menerapkan presentasi offline dapat dikolaborasikan dengan media lain seperti Powerpoint.

Kekurangan aplikasi canva antara lain:<sup>43</sup>

- 1) aplikasi ini tergantung pada jaringan internet dari sangat dan stabil dan aplikasi Canva memiliki beberapa templat, stiker, ilustrasi, font, dll.  
Berbayar,

---

<sup>43</sup> Ari Nurul Alfian and others, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva', *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5.1 (2022), 75–84.

- 2) Pada aplikasi canva ada templates, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya namun berbaya. Tidak semua templates gratis ada beberapa yang harus dibayar (pro). Namun, templates-templates yang pro bisa digunakan secara gratis apabila guru telah mendaftar untuk menggunakan *canva for education* yang khusus diperuntukkan untuk guru

#### **b. Artificial Intelligence**

*Artificial Intellegence* atau kecerdasan buatan merupakan cabang pengetahuan dalam ilmu komputer yang dikenal dengan sebutan AI. Kecerdasan buatan yang biasa disingkat AI (Artificial Intelligence) merupakan ilmu tentang bagaimana membangun suatu sistem komputer yang menunjukkan kecerdasan dalam berbagai cara. Artificial Intelligence merupakan kawasan penelitian yang dinamis dalam topik riset ilmu komputer.<sup>44</sup>

Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) adalah salah satu ilmu komputer yang membuat agar mesin (komputer) dapat melakukan pekerjaan sebaik yang dilakukan oleh manusia. Sedangkan menurut Encyclopedia Britannica, Artificial Intelligence merupakan cabang dari ilmu komputer yang dalam merepresentasikan ilmu pengetahuan lebih banyak menggunakan bentuk simbol-simbol dibandingkan bilangan dan memproses informasi berdasarkan metode heuristik atau dengan berdasarkan sejumlah peraturan.

---

<sup>44</sup> Nur Aziza Ismawati and Syahri Ramadhanti, 'Penerapan Artificial Intelligence Dalam Mendukung Pembelajaran Di Era Digital', *Prosiding Seminar Nasional 1 Nasib Pendidikan Karakter Di Masa Pembelajaran Daring Dalam Bingkai Merdeka Belajar*, 2022, 158–66.

Kecerdasan buatan atau *artificial intelligence*, yang mengacu pada kemampuan mesin untuk belajar dan beradaptasi, memberikan potensi yang tak terbatas dalam meningkatkan pengalaman belajar dan mengajar.<sup>45</sup> Dengan memanfaatkan teknologi ini, media pembelajaran menjadi bervariasi sehingga tidak terpaku hanya pada buku paket yang diberikan. Dengan adanya *artificial intelligence*, memudahkan guru dalam membuat berbagai media yang akan ditampilkan kepada murid. Sehingga pembelajaran yang disajikan menjadi pembelajaran yang mengesankan.

### c. **Komponen Canva Berbasis AI**

Sebelum memulai menggunakan aplikasi canva, terlebih dahulu mendownload aplikasi canva di handphone atau dapat searching pada google dengan pencarian canva.com. Jika memilih searching pada google, setelah itu akan muncul pilihan pendaftaran melalui google, facebook, instagram dan lain sebagainya.<sup>46</sup>

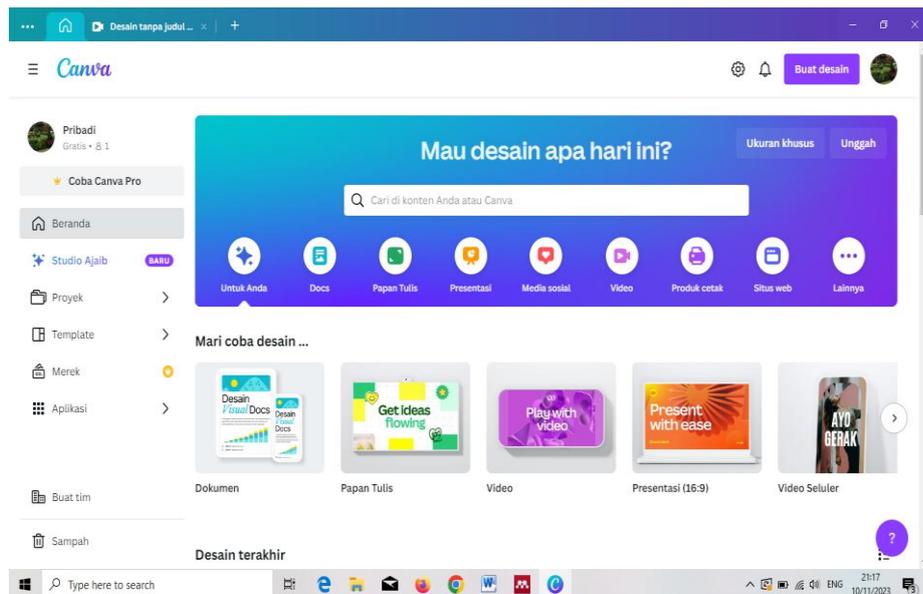
Berbagai fitur terbaru dari canva yang menggunakan AI, sehingga memudahkan guru dalam merancang media pembelajaran interaktif dengan mudah. Penggunaan canva berbasis AI ada yang berbayar dan ada yang gratis. Untuk berbayar sendiri sebesar Rp.99.000 per/bulan dan bisa diuji coba secara gratis selama satu bulan. Dan terkhusus untuk guru terdapat fitur canva for education yang dibuat khusus untuk guru. Sehingga dengan menggunakan canva for education guru tidak lagi

---

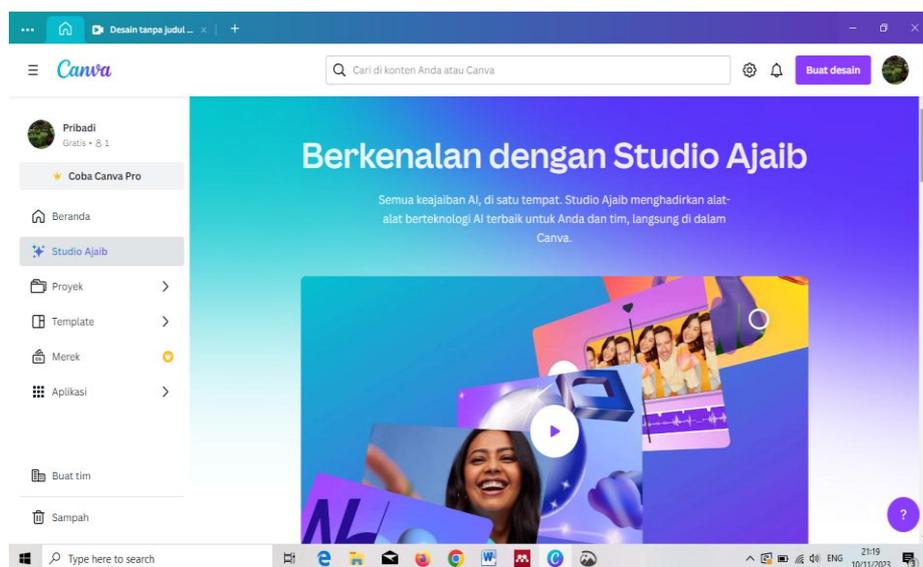
<sup>45</sup> Yustiasari Liriwati.h.31

<sup>46</sup> Sheila Melinia and Nugroho Nugroho, 'Creating a Video Using Canva Application as an English Learning Media of Recount Text Material', *JEdu: Journal of English Education*, 2.2 (2022), 118–29.

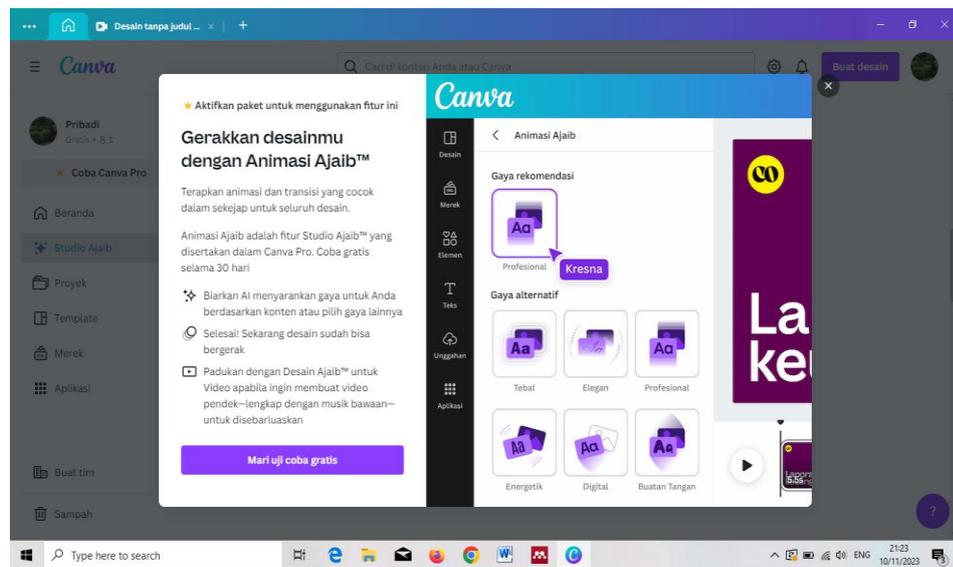
dibebankan dengan pembayaran jika menggunakan canva yang pro.  
Semua dapat terunduh.



gambar2. 1Komponen utama canva



gambar2. 2halaman utama canva berbasis AI



gambar2. 3salah satu desain canva berbasis AI

### C. Sejarah kebudayaan Islam Peristiwa Hijrah Para Sahabat ke Habsyah

"Sejarah" berasal dari kata Arab "Syajarotun", yang berarti "pohon". Secara sistematis, sejarah mirip dengan pohon, dengan cabang dan ranting, bermula dari sebuah bibit, tumbuh dan berkembang, lalu layu dan tumbang. Dalam bahasa Indonesia, "sejarah" berarti "silsilah", "asal-usul (keturunan)", dan "kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau". Oleh karena itu, ilmu sejarah dapat dimaknai sebagai "Pengetahuan atau uraian peristiwa dan kejadian yang benar-benar terjadi pada masa lampau".<sup>47</sup>

Kebudayaan adalah semua pengetahuan yang dimiliki manusia yang digunakan untuk membantu mereka memahami dan bertindak atas lingkungan mereka. Karena sumber utamanya adalah agama Islam,

<sup>47</sup> Dwi Ratnasari, 'Peningkatan Pemahaman Sejarah Kebudayaan Islam Dengan Menggunakan Strategi Guided Note Taking Pada Siswa Kelas Iii Mi Bahrul Ulum Becirongengor Skripsi Oleh : Program Studi Pgmi Februari 2019 Ii', 2019.

kebudayaan Islam memiliki beberapa keunikan dibandingkan dengan budaya lain. Kebudayaan Islam adalah landasan peradaban Islam, terutama dalam hal wujud idealnya. Menurut Prof. Dr. H. Abdurrahman Mas'ud, MA, keunggulan ini adalah sebagai berikut:<sup>48</sup>

1. Konsep tauhid, kesatuan Tuhan, atau kesatuan Tuhan ada.
2. Pesan dan tujuan peradaban universal, yaitu persaudaraan Islam.
3. Prinsip moral dijunjung tinggi.
4. Budaya toleransi yang cukup tinggi, yang berarti wilayah Islam aman.
5. Prinsip pentingnya belajar dan memperoleh ilmu.

Berbagai peristiwa-peristiwa besar yang ada di dalam islam tertuang didalam sejarah kebudayaan islam. Tak terkecuali mengenai kisah dari sahabat-sahabat Rasulullah Saw yang hijrah ke habsyah. Pada masa awal dakwah islam, Nabi Muhammad Saw dan pengikutnya dibenci oleh kaum Quraisy. Ajaran islam tidak diterima oleh kaum Quraisy. Orang-orang Quraisy yang masuk islam adalah kaum kecil seperti budak. Oleh karena itu, kaum kafir Quraisy menyiksa mereka dengan mudah.<sup>49</sup>

---

<sup>48</sup> Ahmad Thabrani dkk, *'Modul Sejarah Kebudayaan Islam'* (Jakarta: Direktorat Pendidikan Islam, 2023).h.25

<sup>49</sup> Nurkholis Imam Ikhsan, Fahmi Irfani, and Ibdalsyah Ibdalsyah, *'Efektivitas Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Di MTs Badru Tamam'*, *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 4.4 (2022), 899–917

Pada materi Hijrah para sahabat ke habsyah terdapat kompetensi dasar yang harus dimiliki yaitu sebagai berikut.

tabel 2. 1 Kompetensi dasar materi hijrah para sahabat ke habsyah

Kompetensi Dasar Hijrah Para sahabat ke habsyah	Mengetahui sebab-sebab Nabi Muhammad Saw. Mengajukan sahabat hijrah ke habsyah.
	Menceritakan peristiwa hijrah sahabat ke Habsyah
	Menunjukkan kesabaran para sahabat Nabi Muhammad Saw. Dalam peristiwa hijrah ke Habsyah

a. Sebab-sebab Terjadinya Hijrah ke Habsyah

Pada akhir tahun ke empat dari nubuwah, dakwah nabi Muhammad Saw. Semakin berat. Beliau dan umatnya mendapatkan tekanan dari orang-orang kafir Quraisy. Pengikut Nabi Muhammad tidak hanya diejek, dihina tetapi juga dibunuh.

Semakin hari perbuatan kaum kafir Quraisy semakin keji. Semakin sering terjadi pertikaian antara mereka dengan umat islam. Bahkan, umat islam dikucilkan dari segala kehidupan di Mekah. Mereka juga melakukan pemboikotan ekonomi terhadap Nabi Muhammad Saw. Dan para pengikutnya. Oleh karena itu, Nabi Muhammad Saw. Meminta umat islam menyembunyikan keislamannya. Nabi Muhammad Saw. Dan para sahabat pun

berdakwah dengan cara sembunyi-sembunyi. Semakin hari perbuatkan kaum kafir quraisy yang semakin menjadi-jadi, membuat kaum muslimin memutuskan untuk berhijrah ke habsyah dengan membawa agama Allah.<sup>50</sup> Habsyah dipilih sebagai tempat hijrah karena rajanya adil. Dengan demikian, umat islam akan mendapatkan perlakuan yang baik disana.

Para sahabat yang berangkat hijrah ke Habsyah bukanlah orang-orang yang lemah. Mereka yang berhijrah adalah para sahabat yang kuat. Beberapa orang yang ikut hijrah yaitu, Utsman Bin Affan, Ja'far Bin Abi Thalib, Abdurrahman Bin Auf, Zubair Bin Awwam, dan lainnya.

b. Tahap pertama hijrah ke Habsyah

Para sahabat melakukan hijrah pertama kali ke Habsyah untuk mempertahankan keyakinannya. Mereka berangkat menuju Habsyah menggunakan perahu yang telah disewa sebelumnya. Sahabat yang berhijrah terdiri atas 10 orang laki-laki dan 5 orang perempuan. Lelaki yang berhijrah yaitu Utsman Bin Affan, Abu Huzaifah, Abu Salamah, Zubair Bin Awwam, Mush'ab bin Umair, Abdurrahman bin Auf, Amir bin Rabiah, Usman bin Madhu'an, Abu Sabrah, dan Suhail bin Baidha. Sementara itu, perempuan yang ikut berhijrah yaitu Ruqayyah binti Muhammad, Sahlan binti Suhail, Ummu Salamah, laila binti Abi

---

<sup>50</sup> Maskun Hadi, 'Makna Hijrah Dalam Tafsir Fi Zhilal Al-Qur'an Karya Sayyid Quthb', *Semiotika*, Vol.1 No.2 (2021). H.165

Khalthamah, dan Ummi Kaltsum. Rombongan tersebut dipimpin oleh Utsman bin Affan.

Peristiwa hijrah ke Habasyah berlangsung pada bulan Rajab tahun ke-5 Nubuwwah. Setelah sampai di Habsyah, mereka disambut ramah oleh Raja Najasyi. Saat itu raja Najasyi masih menganut agama Nasrani (Kristen). Selama tiga bulan mereka tinggal dengan aman di Habsyah.

Ketika mereka tiba, keadaan mekkah belum banyak berubah. Kaum kafir Quraisy masih saja melakukan kejahatan. Mereka menganiaya orang-orang yang lemah. Penderitaan semakin berat ketika mereka melakukan pemboikotan terhadap umat Nabi Muhammad Saw.

c. Tahap kedua Hijrah ke Habsyah

Akibat adanya pemboikotan, pengikut Nabi Muhammad Saw. Berencana untuk hijrah yang kedua kalinya. Nabi Muhammad Saw.pun menganjurkan mereka untuk berhijrah ke Habsyah. Akhirnya mereka pun berangkat yang dipimpin oleh Ja'far bin Abi Thalib. Ada sekitar 101 kaum muslimin yang hijrah ke Habsyah. Mereka terdiri atas 83 laki-laki dan 18 perempuan.

Setelah sampai di Habsyah, Ja'far bin Abi Thalib menjelaskan alasan kedatangan mereka. Raja Najasyi memahami keadaan mereka. Ja'far pun menjelaskan tentang nabi Muhammad Saw.dan melantunkan ayat suci Al-Qur'an. Ketika mendengarnya, air mata Raja

Najasyi membasahi pipi dan janggutnya, raja begitu terkesan dengan kandungan ayat suci Al-Qur'an dan pada akhirnya raja mengucapkan syahadat.

Kaum muslimin berada di Habsyah selama undang-undang pemboikotan masih diterapkan. Lamanya masa hijrah kurang lebih tiga tahun. Selama ini pula Nabi Muhammad Saw. dan para pengikutnya yang tidak berhijrah mengalami kesulitan hidup. Kaum kafir Quraisy tetap melakukan penyiksaan terhadap kaum muslimin. Penduduk Mekah yang ketahuan telah memeluk Islam diancam dan disiksa.

Hijrahnya kaum muslimin ke Habsyah telah mengguncangkan kaum kafir Quraisy. Mereka berkeyakinan bahwa kaum muslimin akan bertebaran ke segenap penjuru dunia. Kaum kafir Quraisy pun membujuk Nabi Muhammad Saw. agar menghentikan dakwahnya. Beliau dijanjikan harta benda yang banyak, tetapi beliau menolaknya. Bahkan, beliau pernah ditawarkan menjadi raja. Tetapi beliau menolaknya.

#### **D. Penelitian Terdahulu**

1. Pada tesis yang dibuat oleh Atikah Wulandari pada tahun 2023 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Teks Deskripsi Dengan Aplikasi Canva Untuk Peserta Didik Smp Kelas VII universitas Lampung. Pada penelitian ini dengan menggunakan model pengembangan DDD-E yaitu Decide, Design, Develop, dan

Evaluate. Dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.<sup>51</sup> Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada model pengembangan yang akan dilakukan, kemudian, pada penelitian sebelumnya belum menggunakan AI. Pada penelitian ini dengan fitur terbaru dari canva yang akan menggabungkan canva yang berbasis AI.

2. Pada penelitian yang ditulis oleh Maria Fatima Bou, Trio Ageng, dan Nuril dengan judul “Pengembangan Microlearning Video dengan Menggunakan Aplikasi Canva pada Materi Sistem Pernapasan” Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan microlearning video dengan menggunakan aplikasi canva pada materi sistem pernapasan dinyatakan valid oleh ahli materi (75%), sangat valid oleh ahli media (93,75%), dan valid berdasarkan hasil uji coba respon siswa skala terbatas (80%). Dengan demikian, pengembangan microlearning video dengan menggunakan aplikasi Canva pada materi sistem pernapasan layak untuk digunakan dalam pembelajaran biologi di SMP.<sup>52</sup>

Perbedaan penelitian sebelumnya, hanya menggunakan tiga langkah model pengembangan yaitu ADD, sedangkan pada penelitian ini peneliti menggunakan 5 tahapan pengembangan yaitu ADDIE.

---

<sup>51</sup> Atikah Wulandari, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Teks Deskripsi Dengan Aplikasi Canva Untuk Peserta Didik Smp Kelas Vii’ (Universitas Lampung, 2023).

<sup>52</sup> Maria Fatima Bou, Trio Ageng Prayitno, and Nuril Hidayati, ‘Pengembangan Microlearning Video Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Pernapasan’, h.169–78.

3. Pada penelitian Agustina dengan judul “Pengembangan Media Presentasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Menghayati Kehadiran Tuhan Dalam Doa Untuk Siswa Kelas Xi Sma Bonaventura Madiun” Hasil penelitian menunjukkan bahwa media presentasi berbasis aplikasi Canva yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media presentasi berbasis penilaian validasi oleh 2 orang ahli media diperoleh secara keseluruhan rata-rata hasil uji validasi kedua terhadap 2 ahli media memperoleh hasil indeks V sebesar 0,90 dengan kategori “Sangat Layak”. Validasi ahli materi diperoleh hasil indeks V 0,85 dengan kategori “Sangat Layak”. Uji coba kelompok kecil oleh 3 orang peserta didik memperoleh rata-rata hasil keseluruhan sebesar 80,00 dengan kategori “Sangat Baik”. Dan uji coba lapangan yang dilakukan oleh 30 siswa memperoleh hasil 78,77 dengan kategori "Sangat bagus"<sup>53</sup> Perbedaan pada penelitian sebelumnya adalah subjek penelitian, kemudian akun yang digunakan pada penelitian terdahulu masih menggunakan tamplate yang tidak berbayar.

#### **E. Kerangka Berpikir**

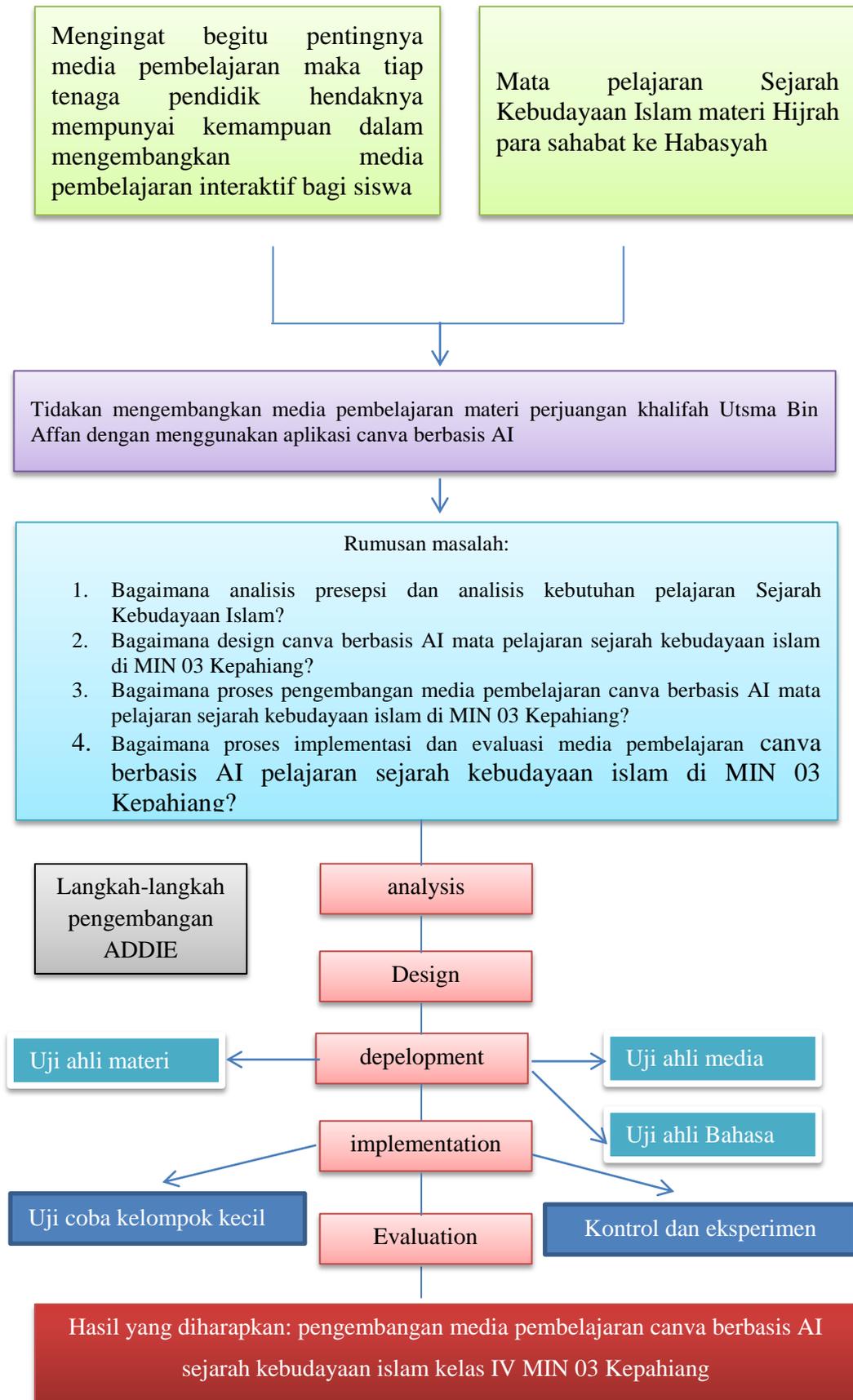
Berdasarkan permasalahan yang telah ditemui dalam perkembangan teknologi yang semakin canggih saat ini sangat berpengaruh terhadap dunia pendidikan yang tidak dapat dihindari, khususnya dalam menciptakan media presentasi untuk menunjang proses

---

<sup>53</sup> Titis Agustina, ‘Pengembangan Media Presentasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Menghayati Kehadiran Tuhan Dalam Doa Untuk Siswa Kelas Xi Sma Bonaventura Madiun’ (Madiun, 2023).

belajar mengajar yang lebih efektif dan menyenangkan khususnya Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Oleh karena itu, peneliti menawarkan untuk mengembangkan media pembelajaran canva berbasis *artificial intelligence* yang bisa membantu peserta didik dalam memahami materi dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik.

Dengan menggunakan aplikasi canva, dapat memudahkan peserta didik untuk memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru, tentunya juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik karena aplikasi canva terdapat berbagai macam dalam menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan. Salah satu materi yang digunakan dalam media pembelajaran ini adalah perjuangan Khalifah Utsman Bin Affan, dimana pada materi ini memuat kisah perjuangan utsman bin Affan dari kecil hingga beliau wafat. Dan apa-apa saja yang telah dibuat oleh Utsman.



## **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

H<sub>0</sub> : Pengembangan Media Pembelajaran Canva berbasis artificial intelligence pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di MIN 03 Kepahiang tidak berpengaruh positif dan signifikan Terhadap kemampuan memahami materi sebab hijrah sahabat Rasulullah ke Habsyah

H<sub>1</sub> : Pengembangan Media Pembelajaran Canva berbasis artificial intelligence pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di MIN 03 Kepahiang berpengaruh positif dan signifikan Terhadap kemampuan memahami materi sebab hijrah sahabat Rasulullah ke Habsyah

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Model Pengembangan**

Tujuan utama model penelitian dan pengembangan ADDIE (analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi) adalah untuk mendesain dan mengembangkan produk yang efisien dan efektif. Tahapan tahapan digambarkan secara sistematis (tertata) dengan tujuan mencapai hasil yang diinginkan.<sup>54</sup>

Model prosedural biasanya ditemukan dalam model rancangan sistem pembelajaran. Model ini menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk membuat produk tertentu. Model seperti Kemp, ADDIE, Dick & Carey, 4D, Bord, dan Gall termasuk di antaranya.<sup>55</sup>

Menurut Punaji, model pendekatan sistem ADDIE (2015) adalah salah satu model rancangan sistem yang paling umum digunakan dalam penelitian dan pengembangan saat ini.<sup>56</sup>

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Proses penelitian ini dimulai penyusunan materi di dalam media, penyusunan instrumen, dan validasi instrument. Sedangkan proses

---

<sup>54</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2018).h.393

<sup>55</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2010).h.200

<sup>56</sup> Melinia and Nugroho.

pengambilan data berlangsung selama bulan. Proses pengambilan data bertempat di MIN 03 Kepahiang. Alasan pemilihan lokasi penelitian dikarenakan peneliti sebelumnya sudah mendapatkan data dari hasil observasi dan wawancara dan hasilnya sekolah tersebut tidak semua menggunakan media selain dari buku untuk mengajar. Sehingga peneliti memilih sekolah tersebut sebagai sasaran untuk penelitian khususnya kelas IV MIN 03 Kepahiang.

### C. Prosedur Pengembangan

Prosedur dalam pengembangan pada ranah pendidikan ini terdapat dua tujuan utama berupa: (1) mengembangkan produk pendidikan dan (2) melakukan validasi produk. Dengan kata lain, Fungsi pertama untuk mengembangkan sementara fungsi kedua untuk memvalidasi.<sup>57</sup> 4 Prosedur pengembangan diadaptasi dari model ADDIE yang diajukan oleh Reiser dan Mollanda. yaitu:<sup>58</sup>

#### 1. Analysis ( analisis )

Analisis kinerja (performance analysis) dan analisis kebutuhan (need analysis) adalah dua tahap dari langkah analisis. Analisis kinerja adalah tahap pertama. Peneliti menggunakan data dari dua sekolah, MIN 03 Kepahiang dan MIS 01 Kepahiang, untuk mengidentifikasi dan mengkategorikan masalah yang dihadapi sekolah terkait dengan alat peraga yang digunakan saat ini. Tujuan dari analisis ini adalah untuk

---

<sup>57</sup> Gall Borg, Gall, *Educational Research: An Introduction*.h.772

<sup>58</sup> Borg, Gall.h.775

menemukan solusi melalui pengembangan atau perbaikan media pembelajaran. Analisis kebutuhan adalah tahap kedua. Ini menentukan media pembelajaran yang diperlukan siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar mereka.

## **2. Design (desain)**

Langkah berikutnya adalah merancang, atau desain, yang mirip dengan membuat bangunan sebelum dibangun. Dalam penelitian dan pengembangan, berbagai desain produk dibuat, dan desain baru dibuat sebagai hasilnya. Pada media ini, langkah merancang media dilihat dari segi desain, materi, dan bahasa. Setelah itu, tahap pengembangan media dimulai.

## **3. Development (pengembangan)**

Dalam langkah ketiga, peneliti mengembangkan media yang didasarkan pada rancangan awal. Berikut adalah langkah-langkah yang diambil peneliti saat mengembangkan media ini:

- 1) melakukan pembuatan media *canva* dilihat dari segi desain, materi, dan Bahasa yang nantinya akan terlihat perbedaan dengan media yang digunakan di sekolah.
- 2) melakukan review media dengan memvalidasi media oleh tim ahli.
- 3) memperbaiki media sesuai dengan saran ahli sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisi

#### **4. Implementation (implementasi)**

Langkah ini merupakan implementasi media dalam proses pembelajaran di sekolah. Ini dilakukan dengan melakukan uji coba pada kelompok kecil untuk melihat reaksi siswa terhadap media.

#### **5. Evaluation (evaluasi)**

Tahap terakhir adalah Alat peraga/ media yang dikembangkan harus dievaluasi berdasarkan tahapan implementasi. Pada tahap evaluasi, produk akhir dibuat berdasarkan masukan dan saran peserta didik selama tahap implementasi.<sup>59</sup>

#### **D. Uji Coba Produk**

##### **a. Desain Uji Coba**

Pada tahap awal desain produk, konsultasi dilakukan dengan tim ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Ahli materi menganalisis dan melihat materi yang disusun sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran. Ahli bahasa menganalisis bahasa yang digunakan dalam media yang dibuat oleh peneliti, mulai dari tata bahasa, penggunaan bahasa yang tepat, dan penggunaan bahasa yang tidak tepat. Setelah validasi awal selesai, para

---

<sup>59</sup> Sugiyono.h.417

ahli melakukan validasi kembali untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dibuat layak digunakan.

### b. Subjek Coba

Subjek coba produk dilakukan di MIN 03 Kepahiang khususnya kelas IV. Selain mengumpulkan informasi, uji coba bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif atau menarik media yang dibuat. Uji produk pada penelitian ini adalah uji coba produk skala kecil yaitu kelas IV MIN 03 Kepahiang.

### c. Jenis Data

Untuk menentukan validitas instrumen yang dirancang, penelitian ini menggunakan angket validasi dengan skala likert. Lembar validasi penelitian ini terdiri dari tiga kategori, yaitu:

#### 1) Lembar Validasi Materi

Lembar validasi berisi kelayakan materi terkait pengembangan media pembelajaran SKI materi hijrah para sahabat ke habsyah. terlebih dahulu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, standar kompetensi, dan kompetensi dasar. Masing-masing komponen disusun menjadi sejumlah pertanyaan yang dijawab oleh ahli materi.

**Tabel 3. 1** Lembar validasi ahli materi

No	Aspek	Pernyataan	Skor penilain	Koment
----	-------	------------	---------------	--------

	Penilaian		1	2	3	4	5	rata-rata
	Konten/ Isi	1. Materi sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran.						
		2. Materi yang ditunjukkan mudah dipahami.						
		3. Materi pembelajaran disajikan dengan cara yang teratur						
		4. Materi bahan ajar Canva berbasis AI diuraikan sesuai dengan materi						
	Kelayakan	5. Materi sejarah kebudayaan islam disajikan secara runtut						
		6. Materi yang disajikan mudah dimengerti						
		7. Kebenaran isi materi yang disampaikan						
		8. Latihan soal menggunakan bahan ajar Canva berbasis AI dapat digunakan untuk mengetahui seberapa banyak siswa memahami						

		materi.						
		Jumlah						

## 2) Lembar validasi media

Lembar validasi media membahas kelayakan media dan pengembangan media pembelajaran. Contohnya adalah tampilan sebagai media pembelajaran SKI untuk materi hijrah sahabat ke Habsyah. Ahli media menekankan betapa menariknya media canva berbasis kecerdasan buatan yang telah dirancang. sekelompok pertanyaan yang dijawab oleh ahli media.

**Tabel 3. 2**Validasi ahli media

No	Pernyataan	Skor pernyataan					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kemenarikan desain/tampilan pada media Canva berbasis AI						
2.	Kejelasan petunjuk program						
3.	Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas)						
4.	Komposisi warna pada media Canva berbasis AI terlihat jelas						
5.	Kemenarikan tampilan isi materi pada media canva berbasis AI						
6.	Kemenarikan ilustrasi gambar pada media						

	canva berbasis AI						
7.	Kejelasan penggunaan video						
8.	Kemudahan media Canva berbasis AI untuk dijalankan						
9.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa						
10.	Kuis berbasis AI pada canva mudah dioperasikan						

### 3) Lembar validasi ahli bahasa

Lembar validasi bahas bersisi kelayakan dari segi bahasa terkait pembelajaran berupa tata bahasa dalam media pembelajaran SKI pada materi hijrah para sahabat ke Habsyah yang mana ahli bahasa menekankan betapa menariknya tata bahasa media yang telah dikembangkan, desain yang masing-masing komponennya dibuat sehingga menjadi pertanyaan yang kemudian dijawab oleh ahli bahasa.

**Tabel 3. 3**Validasi ahli bahasa

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor pernyataan					Komentar
	Aspek keterbacaan	1. Informasi bahan ajar yang jelas						
		2. Berkomunikasi dengan bahasa yang jelas						
		3. Kesesuaian bahan ajar dengan tahap perkembangan siswa dalam hal bahasa						
		4. Kesesuaian antara pilihan jenis huruf dan						

		ukurannya						
		5. Kesantunan Bahasa						
Aspek tata bahasa	1. Sesuai dengan standar bahasa Indonesia yang tepat dan baik							
	2. Ketepatan dalam konstruksi kalimat							
	3. Penggunaan Bahasa dengan efektif dan efisien							
	4. Ketepatan tanda baca.							
	5. Ketepatan diksi yang dipilih							

#### 4) Lembar Angket Respon Peserta Didik

Menggunakan angket untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran berupa materi melalui lectors inspire sebagai media pembelajaran materi hijrah para sahabat ke Habsyah.

**Tabel 3. 4** Respon peserta didik

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran canva berbasis artificial intelligence					
2.	Bahasa dalam media pembelajaran ini mudah dipahami					
3.	Gambar yang ada dalam sajian media canva ini menarik dan sesuai dengan materi hijrah para sahabat ke Habsyah					
4.	Game yang disajikan menarik					
5.	Materi yang ada sangat menarik karena didukung ilustrasi/ gambar yang relevan					
6.	Tugas dan soal latihan mudah					

	dipahami					
7.	Isi materi mudah dipahami					
8.	Gambar yang ada didalam materi terlihat jelas					
9.	Video dalam pembelajaran sesuai dengan materi					
10.	Pembelajaran canva berbasis AI mudah dioperasikan. Menajdikan siswa aktif					

### E. Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Endang Mulyatiningsih, pengumpulan data adalah proses pengumpulan data atau informasi. Istilah "metode pengumpulan data" mengacu pada metode atau prosedur yang digunakan untuk mengumpulkan data, dan "alat pengumpulan data" mengacu pada instrumen atau perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data.<sup>60</sup> Adapun metode dan alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

#### a) Angket (kuesioner)

Kuesioner adalah metode pengumpulan data yang memberikan seperangkat pertanyaan tertulis atau pertanyaan kepada orang yang disurvei untuk dijawab.<sup>61</sup> Angket digunakan pada saat evaluasi dan uji coba media pembelajaran.

Dalam penelitian ini, angket ditunjukkan kepada ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan siswa dengan tujuan menilai kelayakan media pembelajaran canva berbasis *Artificial Intellingence* pada materi sejarah

<sup>60</sup> Endang Mulyatiningsih, "Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan" (Bandung: Alfabeta, 2013).h.24

<sup>61</sup> suharsini arikunto, "Prosedur Penelitian Tindakan Kelas" (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006).h.85

kebudayaan islam siswa kelas IV Min 03 Kepahiang yang akan dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhannya.

1. Uji Kelayakan Ahli Materi

Angket ini dibuat dengan tujuan untuk menentukan kualitas materi pembelajaran dari perspektif pendidikan. Kelayakan isi, kebahasaan, sajian, dan kemanfaatan adalah komponen yang dievaluasi.

2. Uji Kelayakan Ahli Media

Orang yang ahli dalam media dan grafik disebut ahli media; dalam hal ini, ahli media pembelajaran. Ahli media melakukan uji kelayakan media ini dengan melihat kualitas presentasi audio visual yang dibuat menggunakan canva AI. Aspek yang ditinjau termasuk tampilan media dan kemudahan penggunaan media.

3. Uji Kelayakan Ahli Bahasa

Uji kelayakan bahasa ini menilai kualitas bahasa media yang dikembangkan. Bahasa yang disajikan sesuai dengan pedoman bahasa indonesia

- b) Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data apabila Jika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menentukan masalah apa yang harus diteliti, mereka dapat melakukan wawancara untuk mengumpulkan data. Metode ini juga digunakan jika jumlah responden kecil atau sedikit

dan peneliti ingin mengetahui lebih banyak tentang subjek tersebut.<sup>62</sup> Untuk pengumpulan data dalam penelitian ini, digunakan wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang menggunakan format tetap atau pedoman yang disusun secara sistematis.

c) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Untuk membuat hasil penelitian lebih kredibel atau dapat dipercaya, dokumentasi terdiri dari foto dan video. Menurut Williams yang dikutip oleh Saipul Annur menjelaskan, bahwa, “Dokumen merupakan sumber lapangan yang telah tersedia dan berguna untuk memberikan gambaran mengenai subjek penelitian.”<sup>63</sup>

d) Observasi

Observasi dilakukan pada siswa dan guru sebagai subjek penelitian untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dalam menggunakan media pembelajaran canva berbasis *artificial intelligence*.

**e. Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari catatan lapangan, wawancara, dan

---

<sup>62</sup> Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”, (Bandung: Alfabeta, 2017), Cetakan ke-25, h.142.

<sup>63</sup> Syaiful Annur, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Palembang: IAIN Raden Fattah Press, 2005).h.72

dokumentasi. Proses ini mencakup menentukan mana yang penting dan yang harus dipelajari, mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam subunit, sintesa, menyusun ke dalam pola, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh orang lain dan diri sendiri. Analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang dikumpulkan dalam penelitian pengembangan ini.

#### A. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif adalah teknik pengolahan data yang menggabungkan data kualitatif, seperti masukan, kritik, dan rekomendasi untuk perbaikan yang ada didalam angket,wawancara,ataupun catatan lapangan. Data ini digunakan untuk memperbaiki modul pembelajaran yang dikembangkan. Analisis data kualitatif berupa muatan deskripsi pernyataan narasumber terkait modul yang dikembangkan.

##### 1. Pengumpulan Data

Data-data tersebut dikumpulkan selama penelitian,khususnya dalam bentuk catatan lapangan oleh peneliti selama pengamatan terkait dengan materi pembelajaran dan aktivitas siswa,baik sebagai faktor yang mendukung maupun menghambat,kesulitan dalam pembelajaran. Data dikumpulkan oleh penliti selama penggunaan bahan ajar oleh guru dan siswa.

##### 2. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih faktor kunci dan memfokuskan pada faktor penting. Data yang telah dikumpulkan dari observasi kemudian dikumpulkan untuk menemukan titik utama atau fokus masalah penelitian.

### 3. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah data dikurangi, lalu disajikan dalam bentuk matrix dan teks naratif untuk lebih mudah disusun dalam pola hubungan.<sup>64</sup> Setelah melakukan reduksi data, kemudian langkah selanjutnya ialah mendisplay data. Penyajian data dilakukan dengan cara membuat uraian singkat, bagan atau aliniya. Penyajian yang paling sering dipakai pada kualitatif adalah bentuk teks naratif.<sup>65</sup>

### 4. *Veryfication* (Menarik Kesimpulan)

Penarikan kesimpulan dan verifikasi adalah langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman. Kesimpulan awal hanyalah sementara dan akan berubah saat ditemukan bukti yang kuat pada tahap pengumpulan data berikutnya. Namun, jika kesimpulan awal didukung oleh bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data, maka kesimpulan awal tersebut dapat dianggap kredibel<sup>66</sup>

### 5. Uji Kredibilitas Data

---

<sup>64</sup> Hamzah Amir, *Metode Penelitian Kepustakaan* (Malang: Literasi Nusantara, 2020).h.82

<sup>65</sup> Miles dan A. Micheal Hubarman Matthew B, *Analisis Data Kualitatif* (Jakarta: Univrsitats Indonesia, 1992).h.16

<sup>66</sup> Sugiyono.h.338

Pemeriksaan kevalidan data pada dasarnya merupakan bagian penting dari tubuh pengetahuan penelitian kualitatif. Ini tidak hanya digunakan untuk menunjukkan bahwa penelitian kualitatif tidak memiliki sifat ilmiah, tetapi juga digunakan untuk menunjukkan bahwa penelitian kualitatif memiliki kualitas.<sup>67</sup>

a. Triangulasi Sumber

Salah satu metode pemeriksaan keabsahan data adalah triangulasi sumber, yang dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari masing-masing narasumber.<sup>68</sup> Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.

b. Triangulasi Teknik

Triangulasi metode pengujian kredibilitas data dilakukan dengan memeriksa data dari berbagai sumber. Data yang diperoleh melalui wawancara dapat dicek dengan observasi, dokumentasi, atau kuesioner.<sup>69</sup>

c. Triangulasi Waktu

---

<sup>67</sup> Lexy J Meleong, "*Metodologi Penelitian Kualitatif*" (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014).h.324

<sup>68</sup> Ibrahim, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2017).h.124

<sup>69</sup> Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif: Teori Dan Praktik* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016).h. 219

Data sering dipengaruhi oleh waktu. Data yang dikumpulkan dari wawancara di pagi hari saat narasumber masih segar dan tidak banyak masalah akan lebih kredibel.<sup>70</sup>

## B. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Analisis kuantitatif diperoleh dari Data yang dikumpulkan dari kuisisioner angket akan dianalisis untuk mendapatkan pemahaman tentang materi pembelajaran yang digunakan. Ada dua jenis analisis kuantitatif yang digunakan, yaitu sebagai berikut:<sup>71</sup>

### 1. Analisis Data Angket Validasi Ahli

Validasi merupakan suatu derajat akurat instrumen (alat ukur), yaitu apakah instrument yang digunakan benar-benar cocok untuk menentukan metrik yang akan diukur. Pengembangan modul pebelajaran, menggunakan validasi untuk mengecek kelayakan dan kesesuaian bahan ajar sesuai dengan materi dan tepat digunakan untuk pembelajaran.

---

<sup>70</sup> Sugiyono.h.274

<sup>71</sup> Fadhli, Muhibuddin. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV sekolah Dasa," *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 3.1 (2016), h.24-33

Respon angket validasi ahli menggunakan skala Linkert. Menurut Sugiyono, skala linkert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang ataupun kelompok orang tentang suatu fenomena social. Kuisisioner kelayakan ahli berisi kisi-kisi kriteria materi pembelajaran dan tujuan ketercapainya suatu pembelajaran. Seperti skala Linkert, variable yang akan diukur diubah menjadi indeks variable. Jenis skor pada skala Linkert menurut Mulyaningsih dijelaskan, kategori skala Linkert pada uji coba validitas ahli dengan nilai (skor) yaitu :<sup>72</sup>

SS = Sangat Sesuai ( 5)

S = Sesuai (4)

CS = Cukup Sesuai (3)

TS = Tidak Sesuai (2)

STS = Sangat tidak sesuai (1)

Uji angket validitas ahli terkait bahan ajar berupa media pembelajaran canva berbasis AI sejarah kebudayaan islam materi perjuangan khalifah utsman bin Affan ini dapat dicapai dengan membandingkan total skor ideal yang diberikan oleh validator dengan total skor ideal yang ditetapkan dalam angket validitas media pembelajaran.

Rumus menurut Arifin yaitu sebagai berikut :

$$P = \frac{ER}{N} \times 100$$

---

<sup>72</sup> Nasrin, Riyadh, And Ati Mustikasar. "Analisis Faktor Faktor yang Mempengaruhi Konsumen Dalam Keputusan Pembelian Sepatu Vans Di Kota Bandung Pada Tahun 2017," eProceedings Of Applied Science 3.2 (2017), h. 29.

Keterangan :

P = Persentase skor validator

£R = jawaban validator

N = skor ideal

Tabel berikut menunjukkan kriteria validasi atau tingkat ketercapaian yang digunakan dalam pengembangan menurut sugiyono:<sup>73</sup>

**Tabel 3. 5** Tingkat pencapaian dan kualifikasi

No	Tingkat pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	81 - 100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
2.	61 - 80%	Baik	Direvisi seperlunya
3.	41– 60 %	Cukup	Cukup banyak direvisi
4.	21– 40 %	Kurang baik	Banyak direvisi
5.	< 21 %	Sangat kurang baik	Direvisi total

## 2. Analisis Data Angket Respon Siswa

---

<sup>73</sup> Sugiyono.h.412

Data analisis Menggunakan data kuantitatif bentuk, angket respons siswa dianalisis untuk mengetahui apakah modul pembelajaran yang dirancang sesuai atau tidak untuk siswa. Menurut Mulyaningsih, kategori skor skala Linkert adalah sebagai berikut :

SS = Sangat Sesuai (5)

S = Sesuai (4)

CS = Cukup Sesuai (3)

TS = Tidak Sesuai (2)

STS = Sangat Tidak Sesuai (1)

Uji angket validitas ahli terkait bahan ajar berupa modul pembelajara matematika berbasis digital ini dapat dilakukan dengan membandingkan jumlah skor ideal yang telah diberikan oleh validator (£R) dengan jumlah skor ideal ditetapkan dalam angket validitas modul pembelajaran.

Rumus menurut Arifin yaitu sebagai berikut :

$$P = \frac{ERN}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Persentase respon

£R = Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih

N = Jumlah skor maksimal atau ideal

Kriteria validasi atau tingkat ketercapaian yang digunakan dalam pengembangan menurut sugiyono dijelaskan pada tabel sebagai berikut :

**Tabel 3. 6** Tabel Tingkat Pencapaian Dan Kualifikasi Validasi

No	Tingkat pencapaian (%)	Kategori kelayakan
1.	81 – 100 %	Sangat layak
2.	61 – 80 %	Layak
3.	41 – 60 %	Cukup layak
4.	21 – 40 %	Tidak layak
5.	< 21 % %	Sangat tidak layak

Media pembelajaran yang sedang dikembangkan mendapat respon baik dari siswa dan tergolong layak dan praktis apabila persentase yang diperoleh dari angket respon siswa mencapai skor  $\geq 61\%$ .

### 3. Analisis data efektifitas

#### a. Uji N-Gain

Analisis keefektifan media pembelajaran canva berbasis AI pada penelitian ini menggunakan analisis N-Gain. Untuk menentukan seberapa efektif media pembelajaran canva berbasis AI, dilakukan dengan menggunakan pretes dan postes.

Pada pertemuan pertama dengan peneliti, tes diberikan di awal pembelajaran. Pada sekolah tempat uji coba, kriteria peningkatan dapat dicapai apabila minimal 80% siswa memperoleh skor minimal 75 untuk rentang skor 0-100. Skor ini merupakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) materi SKI yang digunakan. Untuk mengetahui perbandingan peningkatan Selanjutnya, N-

Gain dihitung dan diklasifikasikan. Rumus yang dibuat oleh Richard R Hake pada tahun 1999 digunakan untuk menghitung gain ternormalisasi.<sup>74</sup>

$$N\text{-gain} = \frac{\text{Skor post test} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan :

N-gian = *Normalized gain* (gain ternormalisasi)

Skor post test = skor test terakhir

Skor pre test = skor awal

Skor maks = skor maksimal

Adapun kriteria kategori kelompok kelasnya adalah sebagai berikut.<sup>75</sup>

**Tabel 3. 7** Kriteria N-gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$g \ 0,7 < 0,3$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

b. Uji Normalitas

Untuk kelompok eksperimen, normalitas distribusi data, penguasaan konsep, dan kemampuan memecahkan masalah sosial diuji dengan persamaan:

<sup>74</sup> Abidin Pasaribu, 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis', *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 8.October (2017), 72–82

<sup>75</sup> Abdul Wahab, Junaedi Junaedi, and Muh. Azhar, 'Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain Di PGMI', *Jurnal Basicedu*, 5.2 (2021), 1039–45

$$(x^2) = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Fe = Frekuensi ekspektasi

Data dikatakan berdistribusi normal jika  $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$ .

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas Data didistribusikan menggunakan persamaan :

$$F = \frac{S_{besar}^2}{S_{kecil}^2}$$

Dengan  $S^2 =$  varians

Data dikatakan homogen bila  $F_{hitung} < F_{tabel}$

d. Uji t-Test N-Gain

Uji-t (t-test) dalam penelitian ini menggunakan t-test sample related menurut sugiyono adapun rumusnya sebagai berikut:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n} + s_2^2 - 2r \left( \frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left( \frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Selanjutnya dilakukan pengolahan data dengan menggunakan program SPSS for windows versi 22. Sebelum dilakukan uji hipotesis (analisis inferensial), terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas data. Uji normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui distribusi atau sebaran skor data pemahaman konsep bilangan kedua kelas. Dalam penelitian ini uji normalitas data menggunakan *Uji Shapiro*

*wilk*. Uji homogenitas data dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya kesamaan varians kedua kelas. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji Levene test, kemudian dilakukan uji-t. Uji kesamaan dua rata-rata (uji-t) dipakai untuk membandingkan perbedaan dua rata-rata.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Biografi Sekolah**

##### **1. Sejarah Singkat Berdirinya Sekolah**

MIN 03 Kepahiang terletak di Kelurahan Durian Depun Kecamatan Merigi Kabupaten Kepahiang, yang berdiri sejak tahun 1983 yang bernama MIN PILIAL. Pada tahun 1997 berubah menjadi MIN 09 Rejang Lebong hingga pada tahun 2008 berubah menjadi MIN 03 kepahiang. Madrasah Ibtidaiyah ini berdiri di atas tanah wakaf Alm. Bapak M.Amin pada tahun 1983.

Pada awal berdirinya, madrasah ini hanya memiliki satu ruang kelas untuk belajar. Hingga beberapa tahun kemudia bertambah menjadi tiga ruang kelas, dengan siswa yang tidak mencapai seratus siswa. Seiring berjalannya waktu pembangunan sarana dan prasarana terus dikembangkan melihat animo masyarakat yang ingin menyekolahkan anaknya di MIN 03 kepahiang.

Hingga pada tahun 2023 yang tercatat di dalam buku arsip sekolah, didapatkan bahwa pada tahun 2023 siswa di MIN 03 kepahiang mencapai 397 siswa dengan 13 ruang belajar dan pada tahun 2024 akan di bangun 3 ruang belajar lagi.

## 2. Visi dan Misi Sekolah MIN 03 Kepahiang

### a. Data Umum Madrasah

- 1) NSM :111117080003
- 2) NPSN : 660705306
- 3) Nama Madrasah : MIN 03 Kepahiang
- 4) Status Madrasah : Negeri
- 5) Waktu belajar : Pagi

b. Lokasi Madrasah : Jalan Raya Kel.Durian Depun  
Kecamatan Merigi, Kabupaten Kepahiang

### c. Visi dan Misi Madrasah

#### Visi

Terwujudnya pendidikan dasar yang berkualitas, islami, berakhlak mulia, menguasai ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, mencintai lingkungan dan tanah air.

#### Misi

- 1) Terwujudnya proses belajar mengajar dan bimbingan secara aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dengan pendidikan saintifik untuk mencapai KI spiritual, KI sikap sosial, KI pengetahuan dan KI keterampilan.
- 2) Mewujudkan penghayatan, keterampilan, dan pengalaman terhadap ajaran agama islam menuju terbentuknya insan yang beriman dan bertakwa.
- 3) Mewujudkan pendidikan demokratis, berakhlakul karimah, cerdas, sehat, disiplin dan bertanggung jawab.

4) Mewujudkan pendidikan yang berkepribadian dinamis, terampil, menguasai pengetahuan, teknologi dan karakter.

5) Membimbing siswa untuk dapat mengenal lingkungan sehingga memiliki jiwa sosial yang tinggi.

d. Jumlah siswa dan jumlah ruang belajar

1) Jumlah siswa : 397 siswa

2) Jumlah Rombel : 13 romble

e. Sarana dan prasarana

1) Luas tanah : 4.118 m<sup>2</sup> (lokasi madrasah saat ini)

2) Penggunaan tanah

a. Bangunan : 1.025 m<sup>2</sup>

b. Halaman : 2.775 m<sup>2</sup>

c. Lahan : 320 m<sup>2</sup>

### **3. Pendidik dan Tenaga Kependidikan**

a. Ruang kelas belajar : 13 ruang

b. ruang kepala sekolah : 1 ruang

c. ruang guru : 1 ruang

d. ruang UKS : 1 ruang

e. ruang tata usaha : 1 ruang

## B. Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran canva berbasis AI Mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas IV di MIN 03 Kepahiang. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di MIN 03 Kepahiang. Sesuai dengan penelitian dan pengembangan yang dilakukan mengenai media, peneliti mengambil langkah pengembangan ADDIE, peneliti disini melakukan 5 tahapan yaitu sebagai berikut:

### 1. Analisis Kebutuhan dan Presepsi MIN 03 Kepahiang

#### a. Hasil Angket Persepsi siswa MIN 03 Kepahiang mengenai media pembelajaran sejarah kebudayaan islam yang Digunakan Selama Ini

Angket persepsi guru dan siswa digunakan untuk mengetahui persepsi guru dan siswa pada pelajaran sejarah kebudayaan islam di MIN 03 Kepahiang. Angket persepsi guru dan siswa memuat 11 pernyataan.

Maka setelah dilakukan analisis presepsi pembelajaran sejarah kebudayaan islam yang selama ini diajarkan di dapatkan hasil sebagai berikut.

**Tabel 4. 1** Angket presepsi siswa kelas IV MIN 03 Kepahiang

No	Indikator	presentase	Keterangan
1	Materi	58,5 %	Pada analisis presepsi bagian materi didapatkan hasil 58,5% yang artinya proses pembelajaran selama ini

			yang dirasakan oleh siswa/siswi di MIN 03 kepahiang sudah cukup baik
2	Bahan/alat	32,5 %	Pada bagian bahan/alat dalam proses belajar mengajar didapatkan hasil 32,5% yang artinya pembelajaran yang selama ini dijalankan oleh siswa/siswi kelas IV pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam berada pada kategori kurang baik dalam pengadaan bahan/alat. Hal ini terjadi karena guru masih menggunakan metode tradisional dalam mengajar.
3	Strategi pembelajaran	45,9 %	Pada strategi pembelajaran berada pada prsesntase 45,9 % yang artinya proses pembelajaran selama ini yang berjalan cukup baik namun masih dibuthkan pembaharuan-pembaharuan agar memudahkan proses pembelajaran yang disajikan kepada siswa seperti halnya

			penilaian yang masih menggunakan kertas sebagai alatnya.
--	--	--	--

Dapat disimpulkan pada angket persepsi pembelajaran sejarah kebudayaan islam di MIN 03 Kepahiang yang perlu mendapatkan perhatian lebih pada bagian alat/dan bahan dalam proses belajar mengajar. Terlihat dari presentase dengan nilai 32,5%. Maka dari itu diperlukannya perubahan dalam proses belajar mengajar terlebih pada bagian alat/bahan yang digunakan.

Selain itu, peneliti juga mewawancarai guru Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 03 Kepahiang untuk mengetahui lebih dalam mengenai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang selama ini diterapkan. Pertanyaan dimulai dari penggunaan kurikulum yang diterapkan dalam proses belajar mengajar. Ibu Partilawati,S.Pd.I selaku guru Sejarah Kebudayaan islam menyebutkan

“Kurikulum yang digunakan pelajaran agama di MIN 03 Kepahiang menggunakan kurikulum 2013. Untuk kurikulum merdeka belajar baru digunakan pada pelajaran-pelajaran umum. Saya sudah menjadi guru khusus pada pelajaran sejarah kebudayaan islam mulai pada tahun 2006. Kurikulum yang diajarkan mulai dari KTSP hingga kurikulum 2013, dan tahun ini ada rancangan untuk berganti menjadi kurikulum merdeka belajar. Tapi sejauh ini ibu masih menggunakan kurikulum 2013 dalam pembelajaran”<sup>76</sup>

Lebih lanjut peneliti bertanya mengenai hasil belajar anak selama ini, beliau menyatakan

---

<sup>76</sup> Wawancara Ibu Partilawati, Guru Sejarah Kebudayaan Islam pada tanggal 11-April-2024, pukul 10:00 WIB

“hasil belajar anak-anak selama ini cukup baik, karena pelajaran ini sifatnya adalah memahami dan menghafal, jadi tidak semua anak mampu dengan baik memahaminya. Tidak dipungkiri bahwa pelajaran sejarah kebudayaan islam membutuhkan pemahaman yang baik supaya dapat memahami pelajaran dengan baik. Ada yang cepat memahami ada yang belum.”<sup>77</sup>

Selanjutnya peneliti bertanya mengenai media apa yang selama ini digunakan dalam proses pembelajaran, beliau mengungkapkan

“Media yang ibu gunakan selama ini dengan menggunakan buku cetak, pada tahun kemarin anak-anak menggunakan LKS dan dengan menggunakan metode ceramah. Kemudian menggunakan spidol untuk menulis dan papan tulis. Ibu belum pernah menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan laptop. Pernah sekali menggunakan laptop untuk menampilkan video pada saat penilaian oleh kepala sekolah, tapi rasanya itu terlalu memakan waktu dan untuk mengembalikannya lagi. Jadi ibu kemarin minta bantuan guru lain. Rasanya sedikit ribet. Jadi ingin belajar lagi supaya lebih mudah untuk kami guru-guru yang sudah tidak muda lagi ini.”<sup>78</sup>

Lebih lanjut peneliti bertanya mengenai proses pembelajaran yang diajarkan selama ini kepada siswa, beliau menyatakan

“pembelajaran yang dilaksanakan dimulai dari mengabsen siswa satu persatu, kemudian menyuruh siswa membaca selama sepuluh menit, setelah itu satu persatu siswa disuruh maju kedepan untuk mengulang materi yang mereka ingat selama membaca. Yang berani maju, maka akan mendapat nilai. Setelah itu baru mencatat.”

Dari wawancara dengan guru sejarah kebudayaan islam dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran yang diterapkan di MIN 03 Kepahiang masih menggunakan metode tradisional dengan menggunakan metode ceramah. Sumber pembelajaran dari buku cetak dan LKS. Serta alat dan

---

<sup>77</sup> Wawancara Ibu Partilawati, Guru Sejarah Kebudayaan Islam pada tanggal 11-April-2024, pukul 10:00 WIB

<sup>78</sup> Wawancara Ibu Partilawati, Guru Sejarah Kebudayaan Islam pada tanggal 11-April-2024, pukul 10 WIB

bahan hanya menggunakan papan tulis dan spidol. Karena usia, jadi guru lebih senang dengan pembelajaran yang selama ini telah dilaksanakan.

Setelah itu, peneliti melakukan wawancara kepada siswa kelas IV mengenai pembelajaran Sejarah kebudayaan yang selama ini dilaksanakan di MIN 03 Kepahiang. Dengan Agha Bukhori, beliau menyatakan

“Setiap belajar, kami disuruh untuk membaca setelah itu disuruh maju siapa yang berani kemudian menceritakan kembali materi yang disampaikan setelah itu teman-teman bertanya.”

Lebih lanjut peneliti bertanya mengenai media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran, beliau menyatakan

“Selama ini kami menggunakan buku cetak dalam pembelajaran, tidak pernah belajar menggunakan media lain selain buku. Dan pembelajaran dengan menggunakan buku itu selama pembelajaran berlangsung.”<sup>79</sup>

Setelah peneliti mewawancarai Agha Bukhori, selanjutnya peneliti bertanya dengan pertanyaan yang sama dengan salah satu siswa kelas IV yaitu Gilang, beliau menyatakan

“Pelajaran Sejarah kebudayaan islam yang selama ini diajarkan melalui buku cetak. Kami ada buku cetak satu buku untuk berdua. Setelah itu kami diberi waktu untuk membaca kemudian satu persatu maju kedepan. Setiap kali akan maju kedepan, ada rasa takut tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan. Dan kadang takut ditertawakan teman jika salah menyampaikan materi.”<sup>80</sup>

Lebih lanjut, peneliti bertanya mengenai kesan yang didapatkan selama proses pembelajaran berlangsung, Agha menyatakan

“perasaan selama ini dalam proses belajar sejarah kebudayaan islam biasa, karena setiap pelajaran selalu seperti itu. Kadang ada materi yang mudah

---

<sup>79</sup> Wawancara Agha Bukhori, siswa kelas IV di MIN 03 kepahiang pada tanggal 27-Maret-2024, pukul 10:00 WIB

<sup>80</sup> Wawancara Gilang, siswa kelas IV di MIN 03 kepahiang pada tanggal 28-Maret-2024, pukul 10:00 WIB

dimengerti. Kadang ada yang susah, sering melihat teman ada beberapa yang gugup menjawab pertanyaan dan menyampaikan materi.”<sup>81</sup>

Setelah itu, peneliti bertanya kepada Gilang dengan pertanyaan yang sama mengenai kesan yang didapatkan Gilang selama proses pembelajaran, Lebih lanjut Gilang menuturkan

“Setiap kali maju kedepan yan Gilang rasakan adalah takut salah, karena diberi waktu beberapa saat. Dan langsung disuruh maju kedepan, ada pernah Gilang salah menjawab jadi ditertawakan teman-teman. Karena waktunya hanya dua jam pelajaran jadi tidak semua siswa bisa maju di hari itu, jadi dilanjutkan minggu depan lagi. Setelah selesai semua, biasanya ada mengerjakan soal yang ada di dalam buku.”<sup>82</sup>

Setelah melakukan wawancara kepada siswa kelas IV di MIN 03 Kepahiang, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang selama ini diajarkan keada mereka masih bersifat konvensional. Dengan menggunakan buku cetak. Sehingga pengalaman belajar mereka tidak terlalu berkesan, dan media pembelajaran yang digunakan belum bersifat interaktif.

Berikut ini adalah hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di MIN 03 Kepahiang. Didapatkan hasil sebagai berikut:

No	Aspek	Realisasi
1	Sarana dan prasaran	Sarana dan prasarana yang ada di MIN 03 Kepahiang terbilang lengkap dimulai dari tiga proyektor beserta layarnya, satu sound system

<sup>81</sup> Wawancara Agha Bukhori, siswa kelas IV di MIN 03 kepahiang pada tanggal 27-Maret-2024, pukul 10:00 WIB

<sup>82</sup> Wawancara Gilang, siswa kelas IV di MIN 03 kepahiang pada tanggal 28-Maret-2024, pukul 10:00 WIB

		besar dan 13 sound system kecil di setiap kelas,2 printer untuk guru, serta ada laptop dan computer sekolah yang bisa digunakan
2.	Bahan/alat	Sumber belajar masih dengan satu sumber yaitu buku cetak, dan alat/media pendukung belajar guru hanya menggunakan spidol, dan papan tulis.
3.	Strategi	Strategi yang digunakan oleh guru hanya berpaku pada teacher center, dan banyak menghafal untuk mengambil nilai

**b. Hasil Angket analisis kebutuhan siswa MIN 03 Kepahiang mengenai media pembelajaran sejarah kebudayaan islam yang dibutuhkan**

Angket analisis kebutuhan siswa digunakan untuk mengetahui kebutuhan dan siswa pada pelajaran sejarah kebudayaan islam di MIN 03 Kepahiang. Angket kebutuhan siswa memuat 9 pernyataan.

Maka setelah dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran sejarah kebudayaan islam yang selama ini diajarkan di dapatkan hasil sebagai berikut.

**Tabel 4. 2** Angket analisis kebutuhan siswa MIN 03 Kepahiang

No	Indikator	Presentase	Keterangan
1	Materi	93,8 %	Pada analisis kebutuhan bagian materi didapatkan hasil 93,8% yang artinya proses pembaharuan pembelajaran

			sejarah kebudayaan islam kelas IV di MIN 03 Kepahiang sangat dibutuhkan
2	Bahan/alat	93,6 %	Pada bagian bahan/alat dalam proses belajar mengajar didapatkan hasil 93,6% yang artinya dari segi alat/bahan sangat dibutuhkan pembaharuan
3	Strategi pembelajaran	95,46 %	Pada strategi pembelajaran berada pada prsesntase 95,46 % yang artinya sangat dibutuhkan

Dapat disimpulkan pada angket analisis kebutuhan pembelajaran sejarah kebudayaan islam pada kelas IV di MIN 03 Kepahiang bahwa diperlukan adanya pembaharuan dari segi materi yang bisa dikemas lebih mudah dimengerti oleh siswa, bahan/alat yang berada pada angka 93,6%, serta strategi pembelajaran 95,46 %. Artinya, siswa sangat membutuhkan media interaktif sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan memberikan kesan, serta mudah dimengerti oleh siswa.

Setelah itu, peneliti melakukan wawancara kepada Ibu Partilawati selaku guru sejarah kebudayaan islam mengenai analisis kebutuhan pembelajaran sejarah kebudayaan islam di MIN 03 Kepahiang.

“Sebagai guru yang sudah terbelang tua, ibu kurang tertarik dengan media pembelajaran berbasis digital. Namun, beberapa kali mengikuti seminar guru semua menyarankan untuk menerapkan pembelajaran berbasis

digital. Jadi ibu kadang suka minta tolong dengan guru-guru yang paham, jadi ibu mulai sedikit-sedikit belajar.”

Lebih lanjut peneliti bertanya mengenai dampak media terhadap kinerja guru di madrasah, beliau menyatakan

“Guru-guru di MIN 03 kepahiang sekarang sudah mulai untuk beralih untuk menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Apalagi ditambah ada beberapa guru muda yang masuk di MIN 03 Kepahiang yang mengerti berbagai jenis aplikasi yang bisa membantu memudahkan dalam pembelajaran. Ibu suka melihat-lihat, tapi belum coba untuk buat sendiri. Baru kemaren pernah sekali waktu penilaian oleh kepala madrasah ibu menggunakan media, dan itu juga dibantu oleh guru yang muda.”

Setelah itu, peneliti melanjutkan untuk mewawancarai kepala sekolah MIN 03 Kepahiang, yaitu Pak Pidil rahman, M.Pd. bertanya mengenai bagaimana media yang digunakan guru-guru selama ini di MIN 03 Kepahiang, beliau mengungkapkan

“Sarana dan prasarana penunjang kegiatan pembelajaran di MIN 03 Kepahiang dapat dikatakan sudah lengkap. Namun, dari hasil observasi terhadap guru-guru di MIN 03 Kepahiang, masih sedikit guru yang memanfaatkan media yang ada. Hal ini terjadi karena sebagian besar dari guru-guru MIN 03 Kepahiang sudah mencapai usia 45 tahun ke atas. Jadi mereka lebih suka menggunakan papan tulis dan buku cetak sebagai media utama.”

Selanjutnya peneliti bertanya tentang upaya apa yang sudah dilakukan oleh kepala sekolah agar guru bisa memanfaatkan sarana dan prasaran yang ada di MIN 03 Kepahiang, beliau mengungkapkan

“Saat ini strategi saya selaku kepala sekolah adalah membuat pelatihan-pelatihan mengenai media pembelajaran. Jadi guru-guru yang belum bisa memanfaatkan media dengan baik setidaknya mengenal dulu media tersebut. Jika nanti ada kendala dalam proses pengoperasian, maka akan dibantu guru-guru yang lain yang sudah paham.”

Dari hasil wawancara di atas dapat diambil kesimpulan, bahwa penggunaan sarana dan prasaran di MIN 03 Kepahiang masih sangat

minim. Dibutuhkan media pembelajaran yang dapat diaplikasikan oleh guru-guru yang tidak muda lagi, dan yang mudah di operasikan.

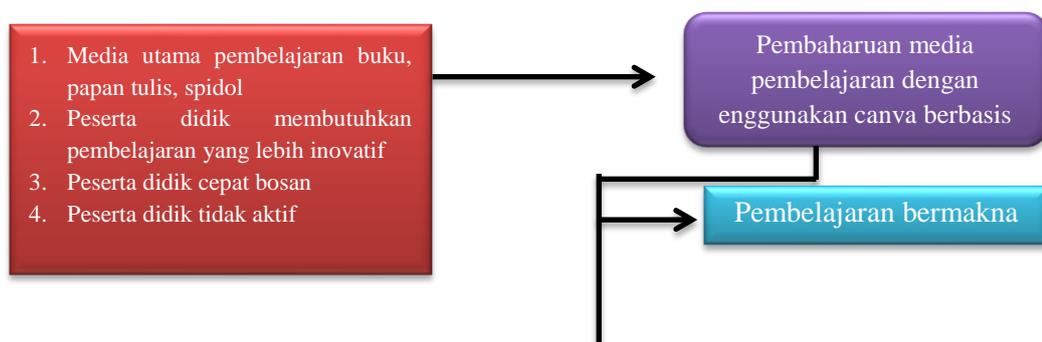
### 1.1.1 2.Tahap Design Media Pembelajaran Canva Berbasis AI

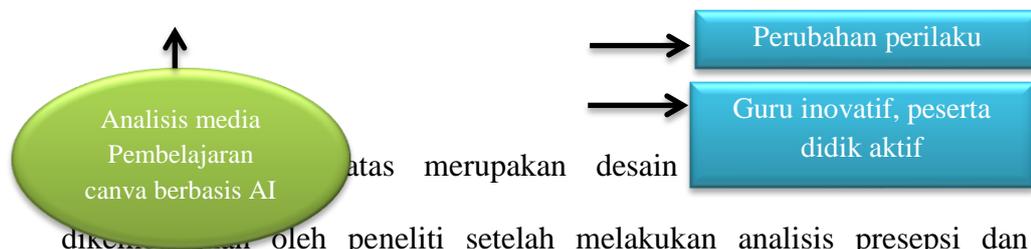
Pada tahap ini, dimulai untuk mendesain media yang akan dikembangkan nantinya dan pada tahap desain, Pada tahap ini desain memuat desain konseptual, desain Prosedural, dan desain fisik media pembelajaran canva berbasis AI mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di MIN 03 Kepahiang. Perancangan yang perlu dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran canva berbasis AI pada Pelajaran Sejarah kebudayaan di MIN 03 Kepahiang dilakukan perancangan produk media presentasi didesain menggunakan aplikasi canva yang digunakan dalam penelitian pengembangan sebagai berikut:

#### a. Desain Konseptual Media pembelajaran canva berbasis AI

Model konseptual media pembelajaran canva berbasis AI ini merupakan deskriptif teoritis yang bersifat umum, yang telah disimpulkan dari analisis prsespsi dan analisis kebutuhan media pembelajaran di MIN 03 Kepahinag.

Kerangka konseptual media pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang sesuai kebutuhan guru dan peserta didik sebagaimana disajikan pada gambar berikut:





atas merupakan desain dikembangkan oleh peneliti setelah melakukan analisis persepsi dan analisis kebutuhan di MIN 03 Kepahiang. Fokus utamanya adalah agar media yang akan didesain oleh peneliti mampu menjadi pembelajaran yang bermakna, perubahan perilaku peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dan guru menjadi inovatif, serta peserta didik yang aktif.

- b. Desain Prosedural Media pembelajaran canva berbasis AI sejarah kebudayaan islam kelas IV di MIN 03 Kepahiang

Desain prosedural dalam penelitian ini merupakan rancangan terstruktur berisi konsep-konsep saling berkait satu sama lain. Pada desain procedural berisi sintaks media pembelajaran canva berbasis AI yang dikembangkan oleh peneliti dengan menggunakan aplikasi *canva for education*.

**Tabel 4. 3** Sintaks media pembelajaran canva berbasis AI

No	Sintaks Media Pembelajaran canva berbasis AI	Aktivitas Guru dan peserta didik	Aktivitas Peserta didik
1.	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengondisikan peserta didik untuk duduk yang rapi, kemudian dilanjutkan dengan berdo'a bersama</li> <li>• Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik duduk yang rapi, kemudian berdo'a bersama</li> <li>• Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang</li> </ul>

		<p>disampaikan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyampaikan ipengantar materi yang akan di bahas pada hari ini melalui video AI</li> </ul>	<p>disampaikan oleh guru</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menyampaikan pengantar materi yang akan dibahas melalui video canva berbasis AI</li> </ul>
2.	Persiapan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyajikan materi berupa media canva berbasis AI</li> <li>• Melakukan aktivitas Tanya jawab di awal setelah melihat tanyangan pengantar materi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mendengarkan pemaparan dari guru</li> <li>• Peserta didik melaksanakan Tanya jawab</li> </ul>
3.	Mengamati	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyediakan media canva berbasis AI untuk diamati oleh peserta didik kemudian mulai mengamati secara bersama-sama.</li> <li>• Terdapat gambar dan video yang disajikan untuk dapat peserta didik amati</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik secara berkelompok mengamati media canva yang disajikan</li> <li>• Peserta didik bersama kelompok mengamati dan menonton video canva berbasis AI yang memuat materi isi yang ada</li> </ul>
4.	Merangkum	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Setelah selesai mengamati, secara berkelompok peserta didik merangkum dari hasil pengamatan gambar dan video yang disajikan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik secara berkelompok mengamati media kemudian merangkum dari hasil pengamatan</li> </ul>
5.	Permainan kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak peserta didik untuk bersama menyelesaikan pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik secara berkelompok mengikuti permainan canva</li> </ul>




2. Pengembangan RPP media pembelajaran canva berbasis AI

RPP dikembangkan berdasarkan KI dan KD, adapun RPP media pembelajaran canva berbasis AI yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

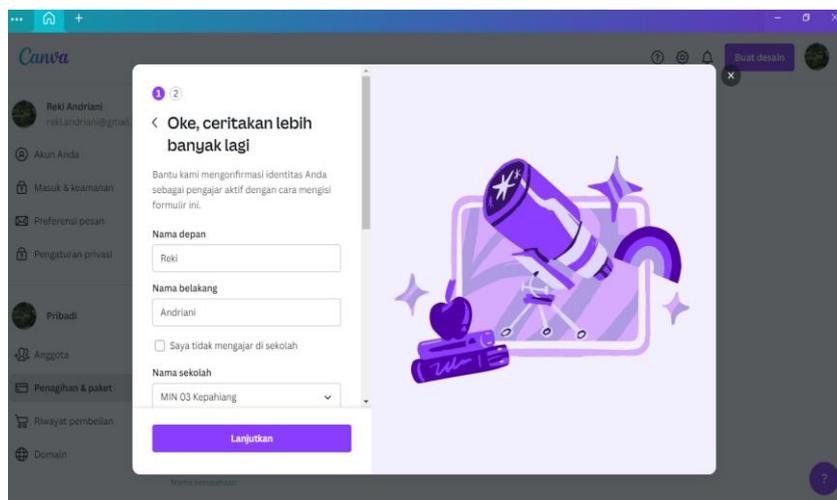
<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MEDIA</b>	
<b>PEMBELAJARAN CANVA BERBASIS AI</b>	
Nama Sekolah	
Mata Pelajaran	
Kelas/Semester	
Peretemuan ke-	
Alokasi Waktu	
Kompetensi inti	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Tujuan pembelajaran</li> <li>b. Materi ajar</li> <li>c. Metode pembelajaran</li> <li>d. Langkah-langkah pembelajaran               <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Kegiatan awal</li> <li>2. Kegiatan Inti</li> <li>3. Kegiatan Akhir</li> </ul> </li> <li>e. Alat/Bahan/Sumber belajar</li> </ul>

## f. Penilaian

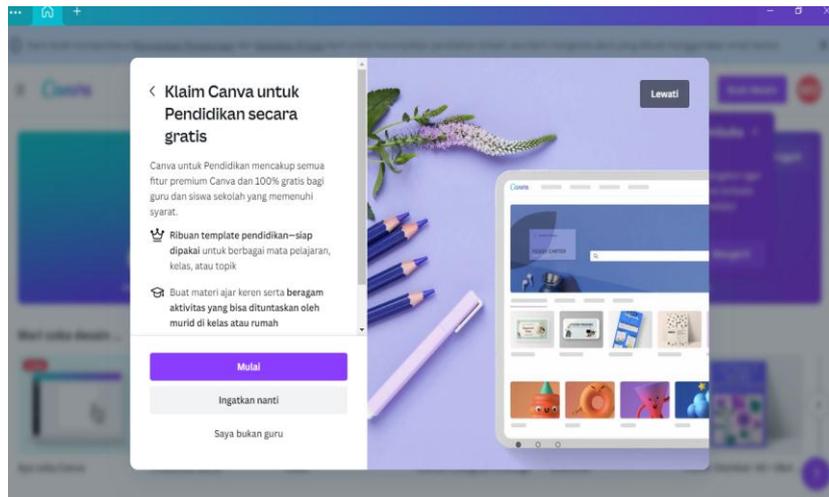
### 3.Desain Pengembangan Media Canva Berbasis AI

#### a. Mendownload aplikasi Canva

Pada tahap ini peneliti mendownload aplikasi canva terlebih dahulu kemudian masuk pada akun dengan menggunakan email. Setelah itu, khusus bagi guru canva mengeluarkan fitur terbaru pada tahun 2019. Yaitu *canva for education* yang dirancang khusus bagi guru. Guru dapat menggunakan semua jenis fitur yang ada termasuk canva pro, jika sudah mendaftar pada fitur canva for education. Dibutuhkan waktu satu minggu untuk terverifikasi oleh canva, sehingga bisa menggunakan *canva for education*.



gambar 4. 1Tampilan untuk mendaftar canva for education

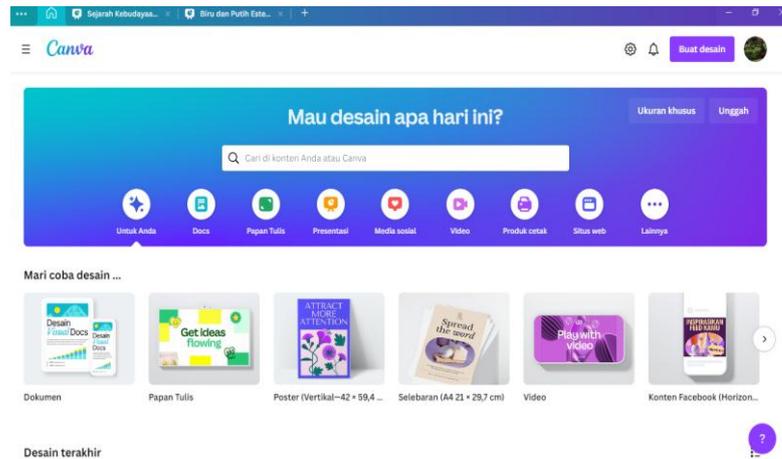


gambar 4. 2Klaim *canva for education* untuk sekolah

b. Masuk akun *canva for education*

Pada tahap awal peneliti masuk dalam akun *canva* dan tersedia berbagai fitur yang dapat digunakan dalam mengembangkan media yang akan dibuat. diantaranya dapat menggunakan ukuran dokumen, papan tulis, presentasi, video, media cetak, situs web atau menggunakan ukuran khusus.

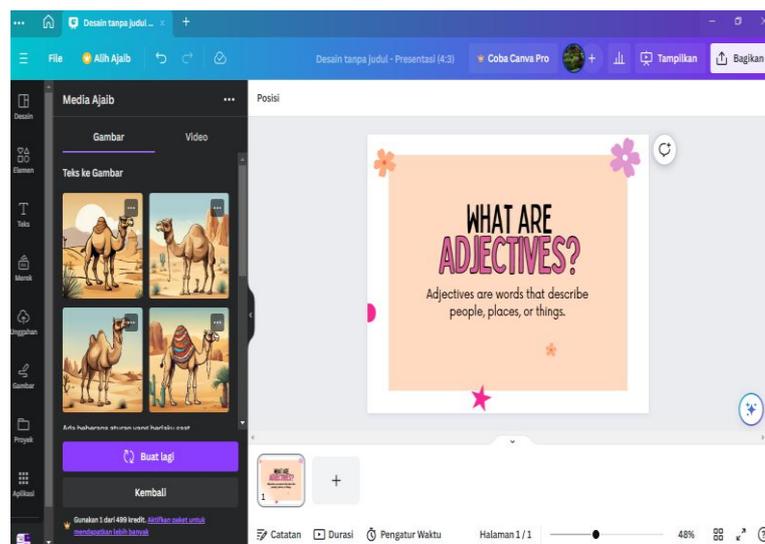
Pada desain ini menggunakan presentasi berbasis artificial intelligence yang digunakan untuk mempermudah merancang media pembelajaran yang akan dibuat.



gambar 4. 3Tampilan utama canva for education

Pada bagian ukuran khusus ini bisa dimasukkan desain ukuran khusus berbagai ukuran seperti A4, untuk ukuran video untuk tayang di YouTube, ukuran instagram, ataupun untuk ukuran desain spanduk. Ada banyak ukuran yang bisa digunakan untuk mendesain media pembelajaran yang akan dibuat. Sehingga media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan guru.

c. Memilih menu untuk memulai mendesain

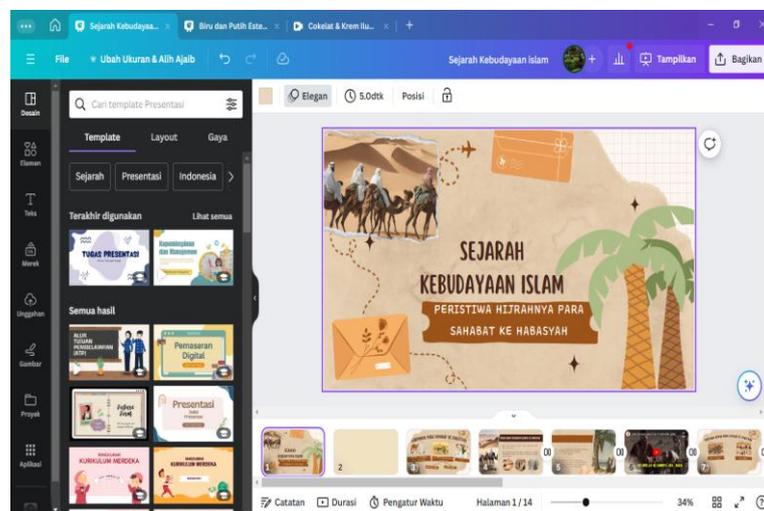


gambar 4. 4Tampilan untuk memulain mendesain *canva for education*

Pada tahap ini, mulai untuk mendesain canva dengan menggunakan berbagai fitur yang telah tersambung dengan *artificial intelligence*, dengan menggunakan media ajaib peneliti tinggal menulis gambar atau video seperti apa yang diinginkan, maka nanti dengan menggunakan *artificial intelligence*, maka akan tercipta gambar/video di dalam desain sesuai dengan keinginan.

Pada tahap itu ada berbagai fitur yang ada, bagian elemen untuk mencari berbagai gambar, video yang ingin digunakan, desain untuk mencari tema besar didalamnya yang akan digunakan. Aplikasi, pada bagian ini ada banyak aplikasi yang terdapat didalamnya dan semua aplikasi tersebut menggunakan *Artificial Intelligence*.

#### 4. Tampilan menu

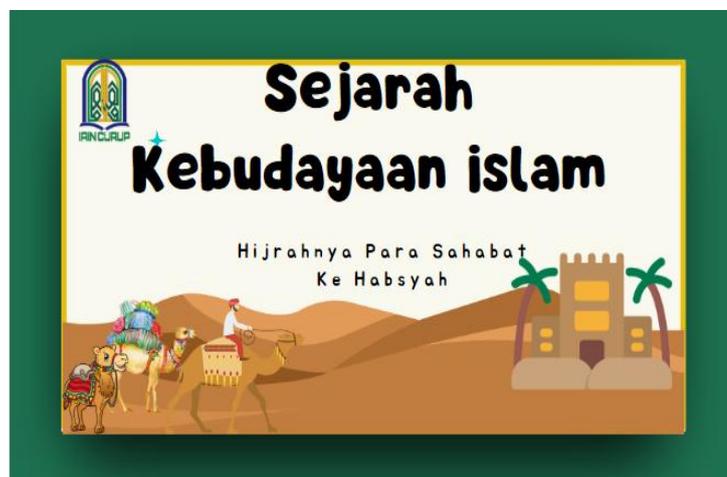


gambar 4. 5Tampilan menu sejarah kebudayaan islam dengan menggunakan desain canva

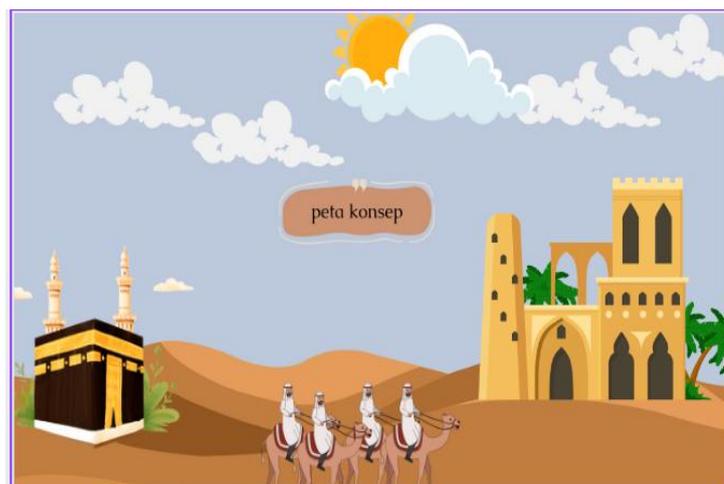
Pada tampilan menu ini, terdapat beberapa bagian fitur yang bisa digunakan antara lain desain, elemen, merek, unggahan, proyek dan aplikasi. Pada bagian aplikasi inilah yang memuat semua media berbasis

*artificial intelligence* yang bisa memudahkan pengguna dalam merancang media pembelajaran yang akan dibuat.

Desain yang dihasilkan peneliti ini gabungan antara video, gambar, bagan yang memuat materi mengenai peristiwa hijrah para sahabat ke habsyah.



gambar 4. 6Tampilan awal desain *canva for education* berbasis AI Sejarah Kebudayaan Islam



gambar 4. 7Peta Konsep yang terbagi menjadi tiga



gambar 4. 8 Bayangan pertama menunjuk pada ka'bah dengan materi hijrah para sahabat dari Makkah ke Habsyah



gambar 4. 9 Bayangan kedua menunjuk pada orang naik unta dengan materi sebab-sebab para sahabat hijrah ke Habsyah



gambar 4. 10 Bayangan ketiga menunjuk pada bangunan dengan materi peristiwa hijrah para sahabat ke Habsyah



gambar 4. 11Lagu ciptaan peneliti bercerita tentang Habsyah dengan lirik lagu anak kemarin paman datang, dengan menggunakan desain canva berbasis AI



gambar 4. 12Materi video pertama yang dibuat dengan canva, seorang guru menjelaskan apa yang akan dibahas dan dipelajari pada hari ini



gambar 4. 13 Alur sebab-sebab terjadinya hijrah ke Habsyah



gambar 4. 14 Replika Ka'bah dengan dikelilingi berhala di kota Mekkah



gambar 4. 15 Tahapan-tahapan para sahabat hijrah ke Habsyah



gambar 4. 16 Tahap pertama hijrah ke Habsyah



gambar 4. 17 Video AI unta yang berjalan di padang pasir dengan penjelasan peristiwa hijrah ke Habsyah



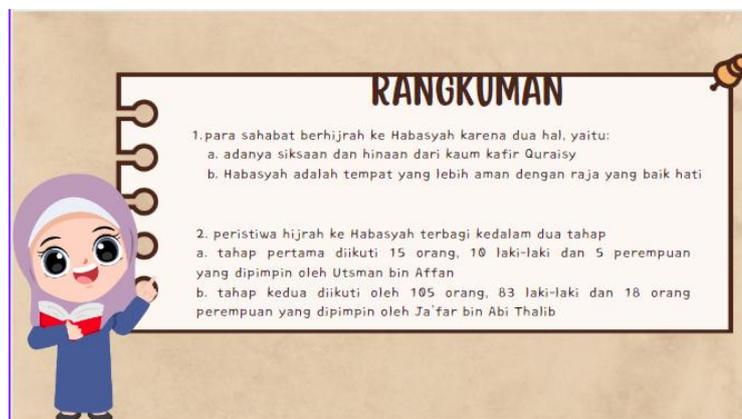
gambar 4. 18 Orang yang berjalan menuju ke kerajaan Raja Najasyi



gambar 4. 19 Tahap kedua hijrah ke Habsyah



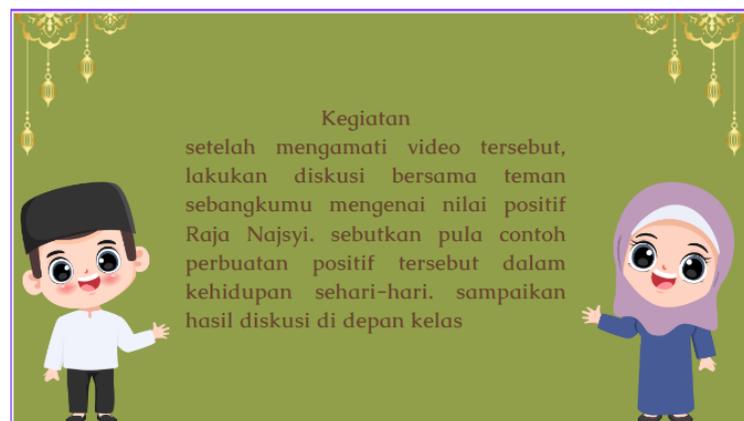
gambar 4. 20 Bagian akhir materi setelah para sahabat sampai di kerajaan Raja Najasyi dan bertemu dengan Raja Najasyi



gambar 4. 21 Rangkuman materi



gambar 4. 22Mengajak anak untuk mengamati dan kemudian menceritakan



gambar 4. 23Kuis berbasis AI



gambar 4. 24Kuis berbasis AI yang dimasukkan ke dalam canva



<https://wordwall.net/id/resource/66471116/agama/kuis-sebab-sebab-hijrah-para-sahabat-ke-habsyah>  
dimasukkan ke dalam aplikasi canva berbasis AI

### 3. Tahap Development /pengembangan

Setelah mendesain media pembelajaran yang akan diajarkan kepada siswa, tahap selanjutnya adalah pengembangan. Pada tahap ini, media yang sudah di desain pada *canva for education* berbasis AI selanjutnya akan di lakukan uji validitas. Uji validitas terbagi menjadi tiga validasi ahli materi, validasi ahli media, dan validasi ahli bahasa.

#### a. Uji Validasi ahli bahasa

Tujuan dari validasi ahli bahasa adalah untuk mengetahui ketepatan bahasa dalam pengembangan media pembelajaran yang dibuat.

tingkat validasi bahasa yang di analisis sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Validasi bahasa dilakukan oleh Dr.Ifaldi,M.Pd

**Tabel 4. 4** Hasil validasi ahli bahasa

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor pernyataan					%
			1	2	3	4	5	
1	Aspek keterbacaan	1.Informasi bahan ajar yang jelas					√	
		2Berkomunikasi dengan bahasa yang jelas				√		
		3Kesesuaian bahan ajar dengan tahap perkembangan siswa dalam hal bahasa				√		
		4Kesesuaian antara pilihan jenis huruf dan ukurannya				√		
		5Kesantunan Bahasa				√		
2	Aspek tata bahasa	1. Sesuai dengan standar bahasa Indonesia yang tepat dan baik					√	
		2.Ketepatan dalam konstruksi kalimat					√	
		3. Penggunaan Bahasa dengan efektif dan efisien					√	
		4. Ketepatan tanda baca.					√	
		5. Ketepatan diksi yang dipilih					√	
Jumlah			46					

Dari hasil angket validasi ahli bahasa yang telah di lakukan oleh Dr.Ifaldi,M.Pd, didatkan hasil di bawah ini :

$$P = \frac{ER}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Persentase respon

£R = Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih

N = Jumlah skor maksimal atau ideal

$$P = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$P = 92 \%$$

Dari perhitungan tersebut diperoleh data presentasi tingkat kelayakan bahan ajar dari segi bahasa sebesar 92 %. Berdasarkan tabel interpresentasi kelayakan, media pembelajaran canva berbasis AI pada pelajaran SKI dinyatakan layak tidak perlu direvisi.

b. Uji Validasi ahli materi

Proses validasi materi dan isi dilakukan untuk memastikan bahwa materi dan isi bahan ajar sesuai dan tepat dengan kurikulum yang berlaku dengan semua ketentuannya dan kesesuaian dengan persyaratan penelitian.

Ahli materi/ yang memvalidasi materi ini adalah ibu Dr.Nurjannah,S.Ag.,M.Pd dosen IAIN Curup konsentrasi ilmu pendidikan islam.

Penialain ahli materi/isi terdiri dari 8 indikator terdiri dari aspek materi dan isi Setiap indikator memiliki skor 1-5. Data hasil validasi dari ahli materi/isi dapat dilihat pada table berikut.

**Tabel 4. 5** hasil validasi ahli materi

No	Aspek Penililain	Pernyataan	Skor penilain					%
			1	2	3	4	5	
	Konten/	1. Materi sesuai					√	

Isi	dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran.						
	2 Materi yang ditunjukkan mudah dipahami.					√	
	3 Materi pembelajaran disajikan dengan cara yang teratur				√		
	4 Materi bahan ajar Canva berbasis AI diuraikan sesuai dengan materi					√	
Kelayakan	1 sejarah kebudayaan islam disajikan secara runtut					√	
	2 Materi yang disajikan mudah dimengerti					√	
	3 Kebenaran isi materi yang disampaikan					√	
	4 Latihan soal menggunakan bahan ajar Canva berbasis AI dapat digunakan untuk mengetahui seberapa banyak siswa memahami materi.					√	
	Jumlah						

Hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel di atas, dan

persentase tingkat kelayakan dapat dihitung dengan menggunakan rumus

berikut. :

$$P = \frac{\text{ER}}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Persentase respon

ER = Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih

N = Jumlah skor maksimal atau ideal

$$P = \frac{39}{40} \times 100\%$$

$$P = 97,5 \%$$

Dari perhitungan tersebut diperoleh data presentasi tingkat kelayakan bahan ajar dari segi mater/isi sebesar 97,5 %. Berdasarkan tabel interpresentasi kelayakan, media pembelajaran canva berbasis AI pada pelajaran SKI dinyatakan layak tidak perlu direvisi.

c. Uji validasi ahli media

Validasi desain bertujuan untuk mengetahui ketepatan dan kemenarikan bahan ajar yang dikembangkan. Validasi desain dilakukan oleh Prof.Dr.Hendra Harmi,M.Pd

**Tabel 4. 6** Hasil validasi ahli media

No	Pernyataan	Skor pernyataan					%
		1	2	3	4	5	
1.	Kemenarikan desain/ tampilan pada media Canva berbasis AI					√	
2.	Kejelasan petunjuk program					√	
3.	Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas)				√		
4.	Komposisi warna pada media Canva berbasis AI terlihat jelas					√	
5.	Tampilan isi media canva yang menarik.					√	
6.	Ilustrasi gambar yang menarik pada media canva berbasis AI					√	
7.	Kejelasan penggunaan video					√	
8.	Media canva berbasis AI yang mudah dijalankan					√	
9.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa					√	
10.	Kuis berbasis AI pada canva mudah dioperasikan					√	

Jumlah

49

Dari hasil validasi ahli media yang terdapat pada tabel diatas, maka didapatkan hasil sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{ER}}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Persentase respon

ER = Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih

N = Jumlah skor maksimal atau ideal

$$P = \frac{49}{50} \times 100\%$$

$$P = 98 \%$$

Dari perhitungan tersebut diperoleh data presentasi tingkat kelayakan bahan ajar dari segi media sebesar 98 %. Berdasarkan tabel interpresentasi kelayakan, media pembelajaran canva berbasis AI pada pelajaran SKI dinyatakan layak, tidak perlu direvisi.

#### **4. Tahap *Implementation and Evaluation***

Siswa dianggap tuntas dalam belajar jika hasil tesnya sama dengan atau lebih besar dari Kriteria Ketuntasan Minimal. Lembaga pendidikan harus menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal sebelum memulai pembelajaran. Pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam sendiri kriteria ketuntasan minimal atau KKM nya adalah 70

### 1. Hasil perolehan Pre-Test pada kelas kontrol

**Tabel 4. 7** Nilai pre-test kelas kontrol

No	Responden	nila pre test	Keterangan
1	SI	40	Tidak tuntas
2	H	30	Tidak tuntas
3	BHI	50	Tidak tuntas
4	RA	40	Tidak tuntas
5	GB	20	Tidak tuntas
6	NTS	40	Tidak tuntas
7	AZ	50	Tidak tuntas
8	MK	50	Tidak Tuntas
9	NBT	40	Tidak tuntas
10	TS	50	Tidak tuntas
11	KU	50	Tidak tuntas
12	SA	30	Tidak tuntas
13	NI	40	Tidak tuntas
14	NA	50	Tidak tuntas
15	RTU	40	Tidak tuntas
16	PA	60	Tidak tuntas
17	BN	30	Tidak tuntas
18	MNF	20	Tidak tuntas
19	YA	30	Tidak tuntas
20	BG	60	Tidak tuntas
21	RW	30	Tidak Tuntas
Rata-Rata		40,4	Tidak Tuntas

Dari data hasil pre-test tersebut diketahui bahwa siswa yang tuntas mencapai :

$$\frac{0}{21} \times 100 \% = 0 \%$$

Sedangkan hasil pre-Test pada kelas kontrol untuk siswa yang tidak tuntas mencapai:

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

## 2. Hasil perolehan Post-Test pada kelas kontrol

**Tabel 4. 8** Hasil post-test kelas kontrol

No	Responden	nila post test	Keterangan
1	SI	60	Tidak tuntas
2	H	40	Tidak tuntas
3	BHI	70	Tuntas
4	RA	60	Tidak tuntas
5	GB	40	Tidak tuntas
6	NTS	60	Tidak tuntas
7	AZ	40	Tidak tuntas
8	MK	70	Tuntas
9	NBT	30	Tidak tuntas
10	TS	60	Tidak tuntas
11	KU	70	Tuntas
12	SA	60	Tidak Tuntas
13	NI	50	Tidak tuntas
14	NA	70	Tuntas
15	RTU	50	Tidak tuntas
16	PA	80	Tuntas
17	BN	40	Tidak tuntas
18	MNF	50	Tidak tuntas
19	YA	50	Tidak tuntas
20	BG	70	Tuntas
21	RW	60	Tidak Tuntas
Rata-Rata		56,1	Tidak Tuntas

Dari data hasil pos-test tersebut diketahui bahwa siswa yang tuntas mencapai:

$$\frac{7}{21} \times 100 \% = 33,3 \%$$

Sedangkan hasil pos-Test pada kelas kontrol untuk siswa yang tidak

tuntas mencapai:  $\frac{14}{21} \times 100 \% = 66,6\%$

### 3. Hasil perolehan Pre-Test pada kelas Eksperimen

**Tabel 4. 9** hasil pre-test kelas eksperimen

No	Responden	nilai pre test	Keterangan
1	G	40	Tidak Tuntas
2	ROF	50	Tidak Tuntas
3	R	30	Tidak Tuntas
4	A	80	Tuntas
5	FIZ	40	Tidak Tuntas
6	MKP	30	Tidak Tuntas
7	N	20	Tidak Tuntas
8	A	40	Tidak Tuntas
9	R	50	Tidak Tuntas
10	M	30	Tidak Tuntas
11	ADP	30	Tidak Tuntas
12	PYP	70	Tuntas
13	RAZ	30	Tidak Tuntas
14	GH	60	Tidak Tuntas
15	AZM	60	Tidak Tuntas
16	NAA	40	Tidak Tuntas
17	RO	50	Tidak Tuntas
18	MAB	60	Tidak Tuntas
19	AI	50	Tidak Tuntas
20	RS	90	Tuntas
21	AL	70	Tuntas
22	FKS	50	Tidak Tuntas
23	MAD	40	Tidak Tuntas
24	BP	40	Tidak Tuntas
25	R	80	Tuntas
26	R	40	Tidak Tuntas
Rata-Rata		48,8	Tidak Tuntas

Dari data hasil pre-test tersebut diketahui bahwa siswa yang tuntas mencapai :

$$\frac{5}{26} \times 100 \% = 19,2\%$$

Sedangkan hasil pre-Test pada kelas kontrol untuk siswa yang tidak tuntas

mencapai:  $\frac{21}{26} \times 100 \% = 80,8\%$

#### 4. Hasil perolehan Pos-Test pada kelas Eksperimen

**Tabel 4. 10** tabel nilai pos-test kelas eksperimen

No	Responden	nilai post tes	Keterangan
1	G	80	Tuntas
2	ROF	70	Tuntas
3	R	80	Tuntas
4	A	90	Tuntas
5	FIZ	70	Tuntas
6	MKP	80	Tuntas
7	N	80	Tuntas
8	A	80	Tuntas
9	R	70	Tuntas
10	M	80	Tuntas
11	ADP	60	Tidak Tuntas
12	PYP	100	Tuntas
13	RAZ	80	Tuntas
14	GH	90	Tuntas
15	AZM	70	Tuntas
16	NAA	90	Tuntas
17	RO	90	Tuntas
18	MAB	80	Tuntas
19	AI	80	Tuntas
20	RS	100	Tuntas
21	AL	90	Tuntas
22	FKS	80	Tuntas
23	MAD	70	Tuntas
24	BP	90	Tuntas
25	R	100	Tuntas
26	R	100	Tuntas
Rata-Rata		82,6	Tuntas

Dari data hasil pre-test tersebut diketahui bahwa siswa yang tuntas mencapai :

$$\frac{25}{26} \times 100 \% = 96\%$$

Sedangkan hasil pre-Test pada kelas kontrol untuk siswa yang tidak tuntas mencapai:

$$\frac{1}{26} \times 100 \% = 4 \%$$

## 5. Hasil perolehan Efektivitas dengan rumus N-Gain

Untuk mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran canva berbasis AI pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam pada kelas IV di MIN 03 Kepahiang, dapat dilihat pada table dibawah ini.

Perolehan rata-rata, Gain, dan N-Gain kedua kelas, kelas IV A dan kelas IV B

**Tabel 4. 11** Efektivitas N-Gain kelas kontrol

Kelas Kontrol				
No	Nilai		N-Gain	Kriteria
	PreTest	PostTest		
1	40	60	0,33	Sedang
2	30	40	0,14	Rendah
3	50	70	0,40	Sedang
4	40	60	0,33	Sedang
5	20	40	0,25	Rendah
6	40	60	0,33	Sedang
7	50	40	-0,20	Rendah
8	50	70	0,40	Sedang
9	40	30	-0,17	Rendah
10	50	60	0,20	Rendah
11	50	70	0,40	Sedang
12	30	60	0,43	Sedang

13	40	50	0,17	Rendah
14	50	70	0,40	Sedang
15	40	50	0,17	Rendah
16	60	80	0,50	Sedang
17	30	40	0,14	Rendah
18	20	50	0,38	Sedang
19	30	50	0,29	Rendah
20	60	70	0,25	Rendah
21	30	60	0,43	Sedang
Rata-rata	40,47	56,19	0,26	Rendah

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor post test} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

$$N\text{-Gain} = \frac{56,19 - 40,47}{100 - 40,47}$$

N-Gain Rata-Rata Kelas kontrol = 0,26

**Tabel 4. 12** Efektivitas N-Gain kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen				
No	Nilai		N-Gain	Kriteria
	PreTest	PostTest		
1	40	80	0,67	Sedang
2	50	70	0,40	Sedang
3	30	80	0,71	Tinggi
4	80	90	0,50	Sedang
5	40	70	0,50	Sedang

6	30	80	0,71	Tinggi
7	20	80	0,75	Tinggi
8	40	80	0,67	Sedang
9	50	70	0,40	Sedang
10	30	80	0,71	Tinggi
11	30	60	0,43	Sedang
12	70	100	1,00	Tinggi
13	30	80	0,71	Tinggi
14	60	90	0,75	Tinggi
15	60	70	0,25	Rendah
16	40	90	0,83	Tinggi
17	50	90	0,80	Tinggi
18	60	80	0,50	Sedang
19	50	80	0,60	Sedang
20	90	100	1,00	Tinggi
21	70	90	0,67	Sedang
22	50	80	0,60	Sedang
23	40	70	0,50	Sedang
24	40	90	0,83	Tinggi
25	80	100	1,00	Tinggi
26	40	100	1,00	Tinggi
Rata-rata	48,84	82,69	0,67	Sedang

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor post test} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

$$N\text{-Gain} = \frac{82,69 - 48,84}{100 - 48,84}$$

N-Gain Rata-rata Kelas Eksperimen = 0,67

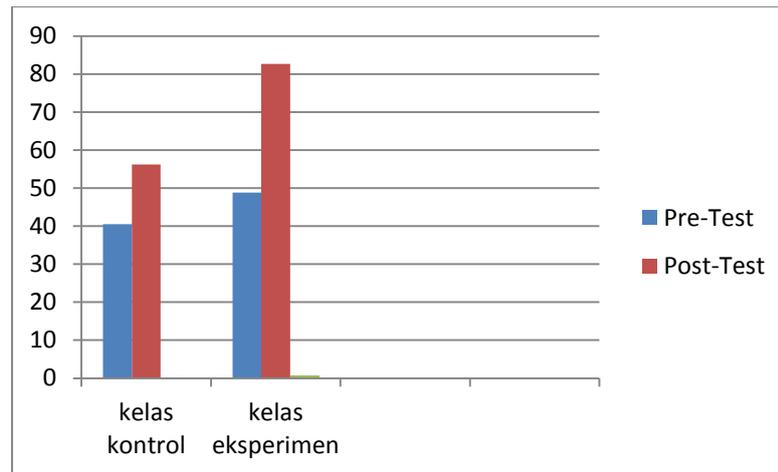
Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa nilai rata-rata pre-test efektivitas media pembelajaran canva berbasis AI pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan islam pada kelas IV di MIN 03 Kepahiang, kelas eksperimen di kelas IV A sebesar 48,8 dan dikelas kontrol, kelas IV B sebesar 40,47, dari nilai ideal 100 dan nilai rata-rata pre-test.

Data ini menunjukkan bahwa sebelum pelaksanaan pembelajaran kedua kelas yang menjadi sampel kelas IV A sebagai kelas Eksperimen, dan kelas IV B sebagai kelas kontrol memiliki tingkat yang hampir sama. Setelah itu, dilakukan perlakuan terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol diberlakukan pembelajaran seperti biasa dengan menggunakan buku cetak, dan dengan menggunakan metode tradisional. Pada kelas eksperimen, diberlakukan pembelajaran dengan memasukan media canva berbasis AI didalam pembelajarannya. Setelah itu, diadakan post-test untuk mengukur tingkat efektifitas pada masing-masing kelas.

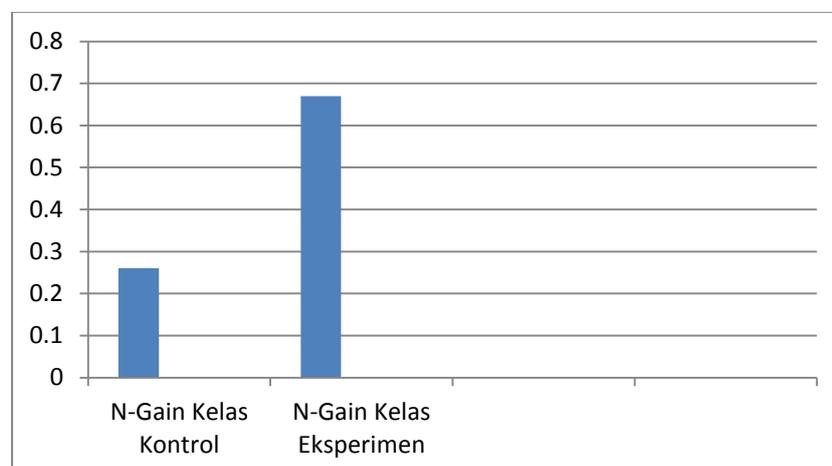
Nilai rata-rata untuk post test pada kelas eksperimen sebesar 82,69 dan dikelas control 56,19 dari nilai ideal 100. Dari dua perlakuan yang diberikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, dapat dilihat terdapat perbedaan antara metode tradisional, dan ditambah dengan media pembelajaran interaktif berupa aplikasi cava. Untuk nilai N-Gian yang

didapat dari hasil pres-test dan post test pada kelas eksperimen berjumlah 0,67 dan pada kelas kontrol berjumlah 0,26.

Perbandingan rata-rata pre-test, post-test dan N-Gain kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat juga dilihat pada gambar dibawah ini:



N-Gain Kelas kontrol dan kelas eksperimen



## 6. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas N-Gain

Data hasil pengujian normalitas data melalui aplikasi IBM SPSS Statistics 20 dapat dilihat pada table di bawah ini :

**Tabel 4. 13** Uji normalitas kelas kontrol dan kelas eksperimen

Uji Normalitas N-Gain kelas Kontrol dan kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	0,06
	Kelas Eksperimen	0,327

Berdasarkan table diatas, dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas N-Gain pada kelas kontrol berada pada angka  $0,06 >$  dari  $0,05$  dan hasil normalitas N-Gain pada kelas Eksperimen berada pada  $0,327$ ,  $0,327 >$  dari  $0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji normalitas N-Gain kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal

Data hasil pengujian homogenitas data melalui aplikasi IBM SPSS statistic 20, dapat dilihat pada table dibawah ini:

**Tabel 4. 14** Test homogenitas

### *Test of Homogeneity of Variances*

N\_Gain

Levene Statistic	df	df2	Sig.
.421	1	45	0.520

Hasil homogenitas terhadap nilai N-Gain kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut menunjukkan angka perolehan yang lebih besar dari

0,05. Oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa data N-Gain kelas tersebut juga bersifat homogen.

Setelah mengetahui hasil uji normalitas dan uji homogenitas data dalam penelitian ini, selanjutnya dilakukan uji perbedaan rata-rata kedua kelas. Uji perbedaan rata-rata kedua dilakukan dengan menggunakan uji Analisis *Independent Sample T Test*. Adapun kriteria pengujiannya adalah jika angka  $p > 0,05$ , maka hipotesis  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak atau tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Namun, Jika angka  $p < 0,05$ , maka hipotesis  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak atau terdapat perbedaan yang signifikan

**Tabel 4. 15** Analisis *Independent sample T test*

T-test kelas kontrol	0,000
T-Test kelas eksperimen	0,000

Dari hasil data diatas, bahwa T-test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berada pada 0,00 yang artinya kurang dari 0,05. Maka, dapat diambil kesimpulan bahwa  $H_1$  diterima bahwa terdapat perbedaan yang signifikan Terhadap kemampuan memahami materi sebab hijrah sahabat Rasulullah ke Habsyah.

Tahap evaluasi dengan melakukan angket tanggapan siswa terhadap pembelajaran canva berbasis AI, sebagai table berikut:

No	Responden	Tanggapan siswa	Keterangan
1	G	88	Sangat baik
2	ROF	82	Sangat baik
3	R	90	Sangat baik
4	A	98	Sangat baik

5	FIZ	84	Sangat baik
6	MKP	90	Sangat baik
7	N	90	Sangat baik
8	A	92	Sangat baik
9	R	90	Sangat baik
10	M	92	Sangat baik
11	ADP	100	Sangat baik
12	PYP	92	Sangat baik
13	RAZ	86	Sangat baik
14	GH	80	Baik
15	AZM	92	Sangat baik
16	NAA	94	Sangat baik
17	RO	94	Sangat baik
18	MAB	90	Sangat baik
19	AI	90	Sangat baik
20	RS	88	Sangat baik
21	AL	84	Sangat baik
22	FKS	84	Sangat baik
23	MAD	84	Sangat baik
24	BP	86	Sangat baik
25	R	86	Sangat baik
26	R	86	Sangat baik
	Rata-rata	88,9	Sangat baik

Dari hasil evaluasi tanggapan siswa terhadap media pembelajaran canva berbasis AI pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas IV di MIN 03 Kepahiang didapatkan hasil rata-rata 88,9 yang artinya pembelajaran dengan menggunakan media canva berbasis AI sangat baik atau disukai oleh siswa.

## C. Pembahasan Hasil Penelitian

### a. Analisis Presepsi dan Analisis Kebutuhan media pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di MIN 03 Kepahiang

Analisis presepsi yang sudah dilakukan oleh peneliti di MIN 03 kepahiang menunjukkan bahwa pembelajaran yang ada di MIN 03 Kepahiang masih bersifat konvensional, hal ini didapatkan dari hasil wawancara kepada guru sejarah kebudayaan Islam yang menyebutkan mereka masih menggunakan sistem konvensional dengan menggunakan media buku cetak sebagai media utama didalam pembelajaran.

Sebagaimana yang disebutkan oleh Latuheru menyebutkan beberapa hal yang harus dilakukan saat merencanakan media pembelajaran, termasuk analisis karakter siswa, penentuan tujuan yang ingin dicapai, pemilihan, perubahan, dan perencanaan materi pembelajaran, pemanfaatan bahan, anggapan (respon) yang diharapkan siswa, dan evaluasi.<sup>83</sup>

Dalam jurnal Aldi Masda Kusuma and Purwo Mahardi, ‘Analisis Deskriptif Pengembangan E-Modul Berbasis Lectora Inspire Analisis Deskriptif Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Berbasis Software Aplikasi Lectora Inspire’, Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB) yang menyatakan bahwa Menurut Gerlach dan Ely, media dapat didefinisikan secara luas sebagai manusia, materi, atau peristiwa yang menciptakan lingkungan yang memungkinkan

---

<sup>83</sup> John D Latuheru, “*Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*”, (Jakarta : Depdikbud, 1988), h. 31-40

siswa memperoleh pengetahuan, kemampuan, atau sikap. Media pembelajaran adalah alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan materi pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal.<sup>84</sup>

Dari hasil angket persepsi pembelajaran yang selama ini siswa rasakan yang disebarkan kepada siswa kelas IVA di MIN 03 kepahiang yang berjumlah 26 orang, didapatkan hasil pada indikator materi 58,5%, Bahan/alat pembelajaran 32,5%, dan strategi pembelajaran 45,9%. Yang artinya bahwa pembelajaran selama ini dirasakan oleh siswa/siswi kurang berkesan. Terlihat pada alat/bahan yang menjadi media pembelajaran berada pada angka 32,5 %. Yang artinya media pembelajaran belum memberikan pencapaian yang baik, karena guru hanya menggunakan buku dalam pembelajaran. Sebagaimana yang dikatakan Rusman dalam bukunya pembelajaran guru menyatakan bahwa Media pembelajaran juga dapat memudahkan dan membuat menarik pesan pembelajaran yang akan dijelaskan oleh pendidik ke peserta didik sehingga dapat memotivasi belajar dan mengefesiensikan proses belajar.<sup>85</sup>

Setelah melakukan analisis persepsi, peneliti melanjutkan untuk melakukan analisis kebutuhan terhadap media pembelajaran sejarah kebudayaan islam di MIN 03 kepahiang, hasilnya bagian materi didapat presentase 93,8%, bahan/alat 93,6% dan strategi pembelajaran 95,46%. Dari hasil tersebut, ternyata siswa kelas IV sangat membutuhkan pembelajaran sejarah kebudayaan islam yang memiliki pembaharuan, baik

---

<sup>84</sup> Kusuma and Mahardi.

<sup>85</sup> Rusman.h.66

dari segi materi, bahan/alat (media), dan strategi pembelajaran. Sebagaimana yang ditulis oleh Nurdiansyah dalam bukunya Media Pembelajaran Inovatif, beliau mengemukakan bahwa Penyampaian pesan adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting untuk proses pembelajaran. Dalam setiap kegiatan pembelajaran, penggunaan media harus menjadi komponen penting bagi guru. Oleh karena itu, guru harus belajar bagaimana memilih dan menggunakan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam proses pembelajaran.<sup>86</sup>

Setelah mendapatkan analisis kebutuhan, ditemukan bahwa siswa-siswa kelas IV di MIN 03 Kepahiang sangat membutuhkan media pembelajaran yang baru, berbasis digital. Sehingga pembelajaran menjadi bervariasi dalam penerapannya.

Sebagaimana yang diungkapkan Oleh Siti Fadjarani di dalam bukunya dengan judul Media Pembelajaran Transformatif beliau mengungkapkan: didalam Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, mendorong motivasi untuk belajar, memberikan interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan keinginannya.<sup>87</sup>

---

<sup>86</sup> Nurdyansyah. Nurdyansyah.h.46

<sup>87</sup> Fadjarani, Indriani, and Haikal.h.7

**b. Tahap desain pengembangan media pembelajaran canva berbasis AI sejarah kebudayaan islam kelas IV di MIN 03 Kepahiang**

Pada tahap desain peneliti mulai dengan mendownload aplikasi canva kemudian mendaftar fitur *canva for education*. Sebagaimana didalam jurnal internasional Phuphuna yang berjudul *Creative the Electronic Media Instructional Innovative Management Approach for Developing Chinese Vocabulary Memorization Skills of Educated Students in the Chinese Language* : beliau menyatakan, Canva adalah aplikasi desain grafis yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, poster, grafis media sosial, dokumen, dan konten visual lainnya.

Selain itu, berbagai contoh desain tersedia untuk digunakan dalam aplikasi ini. Canva tersedia dalam dua jenis layanan—gratis dan berbayar—dan fiturnya ditujukan untuk pendidikan, menjadikannya alat bantu untuk kreativitas dan kerja tim untuk semua kelas. Mengembangkan kemampuan kreatif dan kolaboratif, menjadikan pembelajaran visual dan komunikasi mudah dan menyenangkan.<sup>88</sup>

Desain media pembelajaran canva berbasis AI menggunakan beberapa fitur yang ada di canva. Fitur yang digunakan peneliti antara lain media canva ajaib, *embed*, *AI Voicover*, Transformasi ajaib, *D-ID presenters*.

---

<sup>88</sup> Phupunna Suphasa, 'Creative the Electronic Media Instructional Innovative Management Approach for Developing Chinese Vocabulary Memorization Skills of Educated Students in the Chinese Language', *Journal of Education and Learning*, 12.6 (2023),h. 132

**c. Tahap Pengembangan Media pembelajaran canva berbasis AI Sejarah Kebudayaan Islam kelas IV di MIN 03 Kepahiang**

Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan validasi terhadap media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Pada penelitian ini didapatkan validasi ahli bahasa 92 %, validasi ahli media 98% dan validasi ahli materi 97,5%. Artinya media yang dikembangkan oleh peneliti sudah layak untuk di sebarakan pada kelas eksperimen.

Sebagaimana Sadiman, dkk, mengungkapkan langkah-langkah dalam pengembangan media yaitu : Analisis kebutuhan dan karakter siswa, membuat tujuan instruksional, membuat alat pengukur keberhasilan, membuat naskah media, tes, dan evaluasi.<sup>89</sup>

Maka dari itu, peneliti melakukan validasi sebagai salah satu komponen dalam pengembangan media pembelajaran yang dikemukakan oleh Sadiman salah satu dari langkah-langkah dalam pengembangan media yaitu mengembangkan alat pengukur keberhasilan.

Setelah melakukan validasi ahli materi, bahasa, dan media. Selanjutnya peneliti melakukan uji kepada kelas eksperimen yang kemudian diakhiri dengan post-test. Post test ini dilakukan untuk mengukur tingkat efektivitas media pembelajaran canva berbasi AI yang sudah di ajarkan.

---

<sup>89</sup> Sadiman, Arief S dkk., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), h. 100

**d. Tahap Implementasi dan Evaluasi pengembangan media pembelajaran canva berbasis AI sejarah kebudayaan islam kelas IV di MIN 03 Kepahiang**

Tahap selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah mengimplemtasikan media pembelajaran yang sudah dibuat untuk di gunakan oleh siswa untuk melihat tingkat keefektifan media pembelajaran yang sudah dibuat oleh peneliti. Peneliti menggunakan *true-experimental* dengan menggunakan kelompok kelas kontrol dan kelompok kelas eksperimen. Kelompok kelas kontrol pada penelitian ini adalah kelas IV A dan kelas eksperimen adalah kelas IV B.

Peneliti melakukan pre-test dan post-test terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan memberikan soal yang sama kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada pre-test didapatkan hasil untuk kelas kontrol rata-rata 40,4 % sedangkan untuk kelas eksperimen 48,8%.

Setelah itu, peneliti melakukan uji coba media yang telah dibuat oleh peneliti kepada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran canva berbasis AI, sedangkan untuk kelas kontrol tetap dengan menggunakan media buku cetak.

Setelah dilakukan uji coba kelas kontrol dan kelas eksperimen, peneliti melakukan uji post test terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen. Didapatkan hasil untuk kelas kontrol dengan menggunakan media buku cetak seperti sebelumnya mendapatkan hasil 56,1 sedangkan untuk kelas eksperimen dengan rata-rata 82,6 %. Sehingga dapat diambil

kesimpulan bahwa kelas kontrol yang diberikan media pembelajaran yang seperti biasa menggunakan buku cetak.

Kemudian, peneliti melakukan uji efektivitas pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan rumus N-Gain. Nilai rata-rata untuk post test pada kelas eksperimen sebesar 82,69 dan dikelas Kontrol 56,19 dari nilai ideal 100. Dari dua perlakuan yang diberikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, dapat dilihat terdapat perbedaan antara metode tradisional, dan ditambah dengan media pembelajaran interaktif berupa aplikasi cava. Untuk nilai N-Gain yang didapat dari hasil pres-test dan post test pada kelas eksperimen berjumlah 0,67 dan pada kelas kontrol berjumlah 0,26.

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas N-Gain pada kelas kontrol berada pada angka  $0,06 >$  dari  $0,05$  dan hasil normalitas N-Gain pada kelas Eksperimen berada pada  $0,327, 0,327 >$  dari  $0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji normalitas N-Gain kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

Hasil homogenitas terhadap nilai N-Gain kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut menunjukkan angka perolehan yang lebih besar dari  $0,05$ . Oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa data N-Gain kelas tersebut juga bersifat homogen.

Uji T-test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berada pada  $0,00$  yang artinya kurang dari  $0,05$ . Maka, dapat diambil kesimpulan bahwa  $H_1$

diterima bahwa terdapat perbedaan yang signifikan Terhadap kemampuan memahami materi sebab hijrah sahabat Rasulullah ke Habsyah.

Dari hasil evaluasi tanggapan siswa terhadap media pembelajaran canva berbasis AI pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas IV di MIN 03 Kepahiang didapatkan hasil rata-rata 88,9 yang artinya pembelajaran dengan menggunakan media canva berbasis AI sangat baik atau disukai oleh siswa.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Prof.Dr.T.GRatumanan,M.Pd didalam bukunya yang berjudul perencanaan pembelajaran, beliau menyebutkan : bahwa manfaat dari media pembelajaran diantaranya pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.<sup>90</sup>

---

<sup>90</sup>Ratumanan and Imas Rosmiati, *Perencanaan Pembelajaran* (Depok: Raja Grafindo Persada, 2019).h.272

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran sejarah kebudayaan islam melalui pemanfaatan aplikasi canva berbasis AI pada kelas IV MIN 03 kepahiang Kepahiang didapatkan hasil:

1. Tahap analisis presepsi dan analisis kebutuhan media pembelajatan

Pengembangan media pembelajaran sejarah kebudayaan islam melalui aplikasi canva berbasis AI dimulai dari analisis presepsi dan analisis kebutuhan pembelajaran sejarah kebudayaan di kelas IV. Analisis presepsi didapatkan hasil rata-rata 45,6 % dan analisis kebutuhan rata-rata 94,3%. Setelah melakukan tahap analisis presepsi dan kebutuhan, dapat diambil kesimpulan bahwa dibutuhkan pembaharuan media pembelajaran yang lama untuk dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa.

2. Tahap kedua desain media pembelajaran melalui aplikasi canva berbasis AI dimulai dari :

- a. Desain Konseptual
- b. Desain Prosedural
- c. Desain Fisikal
  - menyesuaikan media dengan RPP sejarah kebudayaan islam
  - mendownload aplikasi canva, dan mendaftar
  - masuk ke dalam akun canva for education yang sudah didaftarkan

- memilih menu untuk mulai mendesain
- memilih tampilan menu

### 3. Tahap pengembangan

Uji validitas pada tahap pengembangan terdapat tiga ahli. Ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Ahli bahasa 92%, ahli materi 97,5%, dan ahli media 98%.

### 4. Tahap Implementasi dan Evaluasi

Pada tahap ini peneliti melakukan pre test terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen, didapatkan hasil rata-rata pada kelas kontrol 40,4 % artinya rata-rata pada kelas kontrol untuk pre-test tidak tuntas. Kemudian, rata-rata pada kelas eksperimen 48,8% artinya rata-rata pada kelas eksperimen pada kelas eksperimen untuk pre-test tidak tuntas. Setelah diberi perlakuan untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk media pembelajaran sejarah kebudayaan islam, maka didapatkan hasil pada kelas kontrol yang tidak diberi media pembelajaran canva berbasis AI mendapatkan rata-rata 56,19 % yang artinya rata-rata kelas kontrol pada post test tidak tuntas. Sedangkan pada kelas eksperimen yang diberi media pembelajaran canva berbasis AI mendapatkan rata-rata 82,69% yang artinya tuntas.

Uji N-Gain pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan untuk melihat tingkat efektifitas pre test dan post test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. pada kelas kontrol berada pada 0,26 yang artinya rendah dan pada kelas eksperimen 0,67 yang artinya sedang.

Setelah itu dilanjutkan dengan uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan aplikasi SPSS dan didapatkan hasil 0,06 dan kelas kontrol 0,327 > dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Kemudian dilanjutkan uji homogenitas, pada kelas kontrol dan kelas eksperimen didapatkan hasil N-Gain 0,52 > dari 0,05 yang artinya data tersebut bersifat homogen. Kemudian dilanjutkan uji T-test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berada pada 0,00 yang artinya kurang dari 0,05. Maka, dapat diambil kesimpulan bahwa H1 diterima bahwa terdapat perbedaan yang signifikan Terhadap kemampuan memahami materi sebab hijrah sahabat Rasulullah ke Habsyah.

Dari hasil evaluasi tanggapan siswa terhadap media pembelajaran canva berbasis AI pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas IV di MIN 03 Kepahiang didapatkan hasil rata-rata 88,9 yang artinya pembelajaran dengan menggunakan media canva berbasis AI sangat baik atau disukai oleh siswa.

## **B. Saran**

Media pembelajaran canva berbasis AI ini perlu dipelajari lebih lanjut agar lebih mudah dalam penggunaannya. Dan sekolah-sekolah bisa mendaftarkan sekolahnya untuk bisa mendaftar pada aplikasi canva yang khusus untuk sekolah yaitu *Canva for education*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Usep Mudani Karim, and Abdul Azis, 'Efektifitas Strategi Pembelajaran Analisis Nilai Terhadap Pengembangan Karakter Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam', *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7.1 (2019), 51 <<https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.355>>
- Agus, Rifai, *Media Teknologi* (Banten: Universitas Terbuka, 2013)
- Agustina, Titis, 'Pengembangan Media Presentasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Menghayati Kehadiran Tuhan Dalam Doa Untuk Siswa Kelas Xi Sma Bonaventura Madiun' (Madiun, 2023)
- Alfian, Ari Nurul, Mardi Yudhi Putra, Rita Wahyuni Arifin, Agung Barokah, Ahmad Safei, and Novan Julian, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva', *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5.1 (2022), 75–84 <<https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>>
- Aminuddin, Rasyad, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Uhamka Press, 2003)
- Amir, Hamzah, *Metode Penelitian Kepustakaan* (Malang: Literasi Nusantara, 2020)
- Annisa Ramadina Andani Putri, and Marhamah, 'Audio-Visual-Based Learning Media through Canva Application for Eight Grade Students', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5.2 (2022), 331–42 <<https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.51336>>
- Annur, Syaiful, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Palembang: IAIN Raden Fattah Press, 2005)
- arikunto, suharsini, *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006)
- Azhar, Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997)
- Borg, Gall, Gall, *Educational Research: An Introduction*
- Bou, Maria Fatima, Trio Ageng Prayitno, and Nuril Hidayati, 'Pengembangan Microlearning Video Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Pernapasan', 169–78
- Elsa, Elsa, and Khoirul Anwar, 'The Perception of Using Technology Canva Application as a Media for English Teacher Creating Media Virtual Teaching and English Learning in Loei Thailand', *Journal of English Teaching*,

*Literature, and Applied Linguistics*, 5.1 (2021), 62  
<<https://doi.org/10.30587/jetlal.v5i1.2253>>

Fadjarani, Siti, Tenue Indriani, and Haikal, *Media Pembelajaran Transformatif* (Gorontalo: Ideas Publishing, 2020)

Fatihah, Wahyu, and Yayat Ruhiat, 'Pengembangan Konten Pembelajaran Berbasis Canva Pada Pokok Bahasan Asam-Basa', *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 17.1 (2023), 57–61  
<<https://doi.org/10.15294/jipk.v17i1.36674>>

Gunawan, Imam, *Metode Penelitian Kualitatif: Teori Dan Praktik* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016)

Hamalik, Oemar, *Media Pendidikan* (Bandung: Citra Aditya, 1989)

Hasna Husniyah, Imam Tabroni, Ilham Fauzi AZ, Ryan Apriansyah, Yunisa Azahra, Taufik Luthfi, and others, 'Media Canva: Learning Media Breakthrough for Student Learning Motivation', *Indonesian Journal of Interdisciplinary Research in Science and Technology*, 1.2 SE-Articles (2023), 61–70  
<<https://journal.formosapublisher.org/index.php/marcopolo/article/view/3644>>

Ibrahim, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2017)

Ikhsan, Nurkholis Imam, Fahmi Irfani, and Ibdalsyah Ibdalsyah, 'Efektivitas Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Di MTs Badru Tamam', *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 4.4 (2022), 899–917  
<<https://doi.org/10.47467/reslaj.v4i4.1006>>

James, Hennessy, 'Canva Has Announced a Slew of New Products, Including a Video Editing Tool and an Education Offering.', *Business Insider Australia.*, 2019

Kartini, Ketut Sepdyana., Putra, Nyoman Tri Anindia, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Ketut Sepdyana Kartini 1 Dan I Nyoman Tri Anindia Putra 2', *Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 3.02 (2020), 8–12

Kusuma, Aldi Masda, and Purwo Mahardi, 'Analisis Deskriptif Pengembangan E-Modul Berbasis Lectora Inspire Analisis Deskriptif Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Berbasis Software Aplikasi Lectora Inspire', *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*, 07 (2021), 1–11

Maskun Hadi, 'Makna Hijrah Dalam Tafsir Fi Zhilal Al-Qur'an Karya Sayyid Quthb', *Semiotika*, Vol.1 No.2 (2021)

- Matthew B, Miles dan A. Micheal Hubarman, *Analisis Data Kualitatif* (Jakarta: Univrsitats Indonesia, 1992)
- Meleong, Lexy J, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014)
- Melinia, Sheila, and Nugroho Nugroho, 'Creating a Video Using Canva Application as an English Learning Media of Recount Text Material', *JEdu: Journal of English Education*, 2.2 (2022), 118–29 <<https://doi.org/10.30998/jedu.v2i2.6644>>
- Mulyatiningsih, Endang, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013)
- Nesti, Elprida Welia, Rosane Medriati, and Andik Purwanto, 'Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Aplikasi Lectora Inspire', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 6.2 (2022), 379 <<https://doi.org/10.20527/jipf.v6i2.5144>>
- Nur Aziza Ismawati, and Syahri Ramadhanti, 'Penerapan Artificial Intelligence Dalam Mendukug Pembelajaran Di Era Digital', *Prosiding Seminar Nasional 1 Nasib Pendidikan Karakter Di Masa Pembelajaran Daring Dalam Bingkai Merdeka Belajar*, 2022, 158–66
- Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif* (Jawa Timur, 2019)
- Pasaribu, Abidin, 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis', *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 8.October (2017), 72–82 <<http://ejournal.iainkerinci.ac.id/index.php/tarbawi/article/view/336%0Ahttp://ejournal.iainkerinci.ac.id/index.php/tarbawi/article/download/336/263>>
- Pendidikan, Jurnal, 'Analisis Minat Dan Hasil Belajar Siswa SMK Dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi', 11.02 (2023), 338–44
- Phupunna, Suphasa, 'Creative the Electronic Media Instructional Innovative Management Approach for Developing Chinese Vocabulary Memorization Skills of Educated Students in the Chinese Language', *Journal of Education and Learning*, 12.6 (2023), 132 <<https://doi.org/10.5539/jel.v12n6p132>>
- Prasetyo, Danang Dwi, Qomarudin Qomarudin, Syarif Hidayat, and Diningrum Citraningsih, 'Manajemen Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam', *Al-Rabwah*, 16.02 (2022), 97–105 <<https://doi.org/10.55799/jalr.v16i02.202>>
- Rahmayanti, Dewi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Pengolahan Dan Penyajian Makanan Indonesia Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire', *Journal Evaluation in Education (JEE)*, 1.2 (2020), 60–67 <<https://doi.org/10.37251/jee.v1i2.44>>

- Ratnasari, Dwi, 'Peningkatan Pemahaman Sejarah Kebudayaan Islam Dengan Menggunakan Strategi Guided Note Taking Pada Siswa Kelas III MI Bahrul Ulum Becirongengor Skripsi Oleh : Program Studi Pgmi Februari 2019',
- Ratumanan, and Imas Rosmiati, *Perencanaan Pembelajaran* (Depok: Raja Grafindo Persada, 2019)
- Ridho, Ahmad, Kautsar Eka Wardhana, Ayu Sasadila Yuliana, Ikhwan Nuur Qolby, and Zalwana Zalwana, 'Implementasi Pendidikan Multikultural Berbasis Teknologi Dalam Menghadapi Era Society 5.0', *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 7.3 (2022), 195–213 <<https://doi.org/10.21462/educasia.v7i3.131>>
- Rusman, *Pembelajaran Guru* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016)
- Sapdi, Rohmat Mulyana, 'Peran Guru Dalam Membangun Pendidikan Karakter Di Era Society 5.0', *Jurnal Basicedu*, 7.1 (2023), 993–1001 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4730>>
- Saputra, Andika Guruh, Tia Rahmawati, Beatrix Andrew, and Yazeed Amri, 'Using Canva Application for Elementary School Learning Media', *Sciencetechno: Journal of Science and Technology*, 1.1 (2022), 46–57 <<https://doi.org/10.55849/sciencetechno.v1i1.4>>
- Setyosari, Punaji, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2010)
- Shalikhah, Norma Dewi, 'Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif', *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, 11.1 (2016), 101–15 <<https://doi.org/10.31603/cakrawala.v11i1.105>>
- Sharon, James, Deborah, *Instructional Technology & Media For Learning : Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar*, ed. by Arif Rahman (Jakarta: Kencana, 2014)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2018)
- Thabrani, Ahmad, Agus Sutiyono, Agus Khunaifi, and Dwi Istiyani, 'Modul Sejarah Kebudayaan Islam' (Jakarta: Direktorat Pendidikan Islam, 2023)
- Wahab, Abdul, Junaedi Junaedi, and Muh. Azhar, 'Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain Di PGMI', *Jurnal Basicedu*, 5.2 (2021), 1039–45 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>>
- Wulandari, Atikah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Teks Deskripsi Dengan Aplikasi Canva Untuk Peserta Didik Smp Kelas VII' (Universitas Lampung, 2023)

Yustiasari Liriwati, Fahrina, 'Transformasi Kurikulum; Kecerdasan Buatan Untuk Membangun Pendidikan Yang Relevan Di Masa Depan', *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1.2 (2023), 62–71

**L**

**A**

**M**

**P**

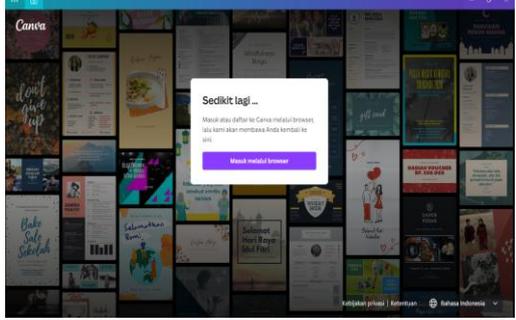
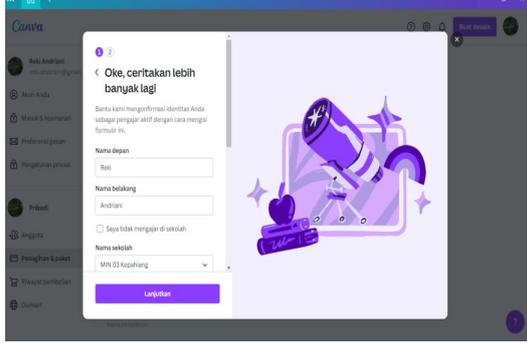
**I**

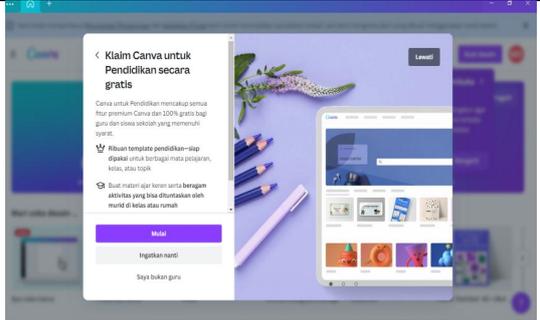
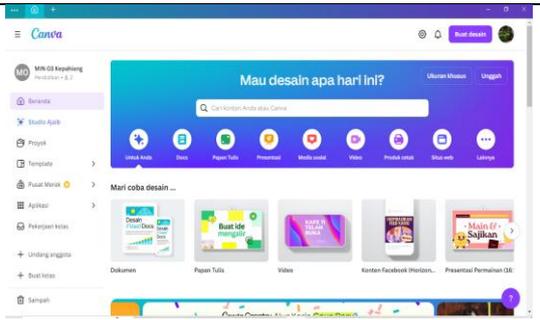
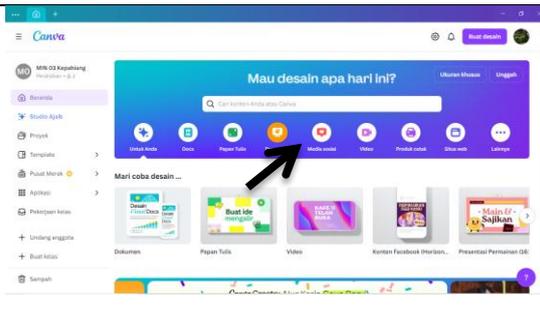
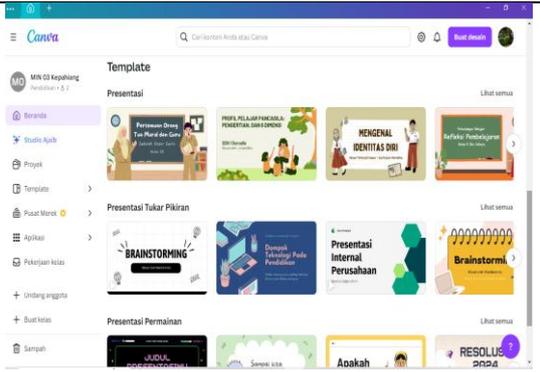
**R**

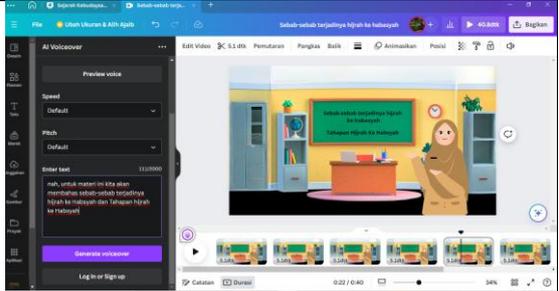
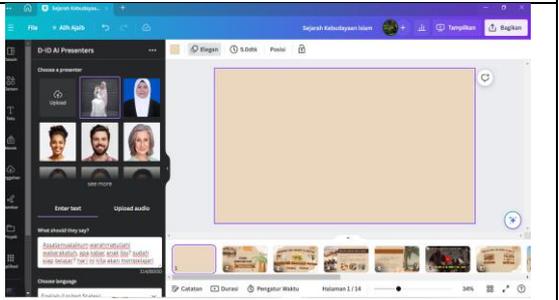
**A**

**N**

**LANGKAH-LANGKAH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MELALUI PEMANFAATAN APLIKASI  
CANVA BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE**

No	Langkah penggunaan aplikasi canva	Keterangan
1	<p>Masuk ke akun canva</p> <p>Melalui email MIN 03 Kepahiang yang sudah dibuat oleh peneliti</p> <p>Email: minkepahiang28@gmail.com</p> <p>Password : minmantab</p>	
2	<p>Daftar canva for education</p>	

<p>3</p>	<p>Setelah mengisi biodata, dan menunggu verifikasi selama satu minggu, maka canva for education sudah bisa digunakan</p>	 <p>A screenshot of the Canva account verification page. The page has a purple header and contains a white box with the title 'Klaim Canva untuk Pendidikan secara gratis'. Below the title, there is text explaining that Canva for Education is free for all verified teachers and includes 200% more free assets. There are three bullet points: 'Bikin template pendidikan—dari di kelas untuk berbagai media pengajaran, kelas, atau topik.', 'Buat materi ajar keren serta beragam aktivitas yang bisa diartikan oleh murid di kelas atau rumah.', and 'Buat materi ajar keren serta beragam aktivitas yang bisa diartikan oleh murid di kelas atau rumah.'. At the bottom, there are buttons for 'Mulai', 'Ingatkan nanti', and 'Saya bukan guru'.</p>
<p>4</p>	<p>Tampilan awal canva</p>	 <p>A screenshot of the Canva home dashboard. The page has a purple header with the Canva logo and a search bar. Below the header, there is a section titled 'Mau desain apa hari ini?' with a search bar and a grid of design tools: 'Buat Poster', 'Buat Foto', 'Buat Video', 'Buat Presentasi', 'Buat Brosur', 'Buat Kartu', 'Buat Stiker', 'Buat Logo', 'Buat Label', 'Buat Kalender', 'Buat Lembar Kerja', 'Buat Buku', 'Buat Brosur', 'Buat Kartu', 'Buat Stiker', 'Buat Logo', 'Buat Label', 'Buat Kalender', 'Buat Lembar Kerja', 'Buat Buku'. Below this, there is a section titled 'Mari coba desain ...' with several design templates.</p>
<p>5</p>	<p>Pilih menu presentasi</p>	 <p>A screenshot of the Canva home dashboard, similar to the previous one, but with a black arrow pointing to the 'Buat Presentasi' icon in the 'Mau desain apa hari ini?' section.</p>
<p>6</p>	<p>Memulai membuat media pembelajaran dengan presentasi</p>	 <p>A screenshot of the Canva template gallery for presentations. The page has a purple header with the Canva logo and a search bar. Below the header, there is a section titled 'Template' with a sub-section 'Presentasi'. There are several presentation templates displayed, including 'Presentasi tentang Tim Ward dan Gini', 'PROFIL PELAJAR PANGKALA: PENENTAN SIKAP DISIPIN', 'MENGENAL IDENTITAS DIRI', 'Presentasi Tukar Pikiran', 'BRAINSTORMING', 'Demokrasi dan Partisipasi Publik', 'Presentasi Internal Perusahaan', 'Brainstorm', 'Presentasi Permainan', 'JUDUL', 'Senam', 'Anakah', and 'RESOLUSI 2024'.</p>

7	<p>Pada bagian aplikasi presentasi pembelajaran sejarah kebudayaan islam bisa dibuat dengan bantuan AI. Salah satunya adalah AI voice over</p>	
8	<p>Presentasi sejarah kebudayaan islam dengan menggunakan canva berbasis AI</p>	
9	<p>Tampilan awal sejarah kebudayaan islam</p>	

## Analisis Presepsi MIS 01 Kepahiang

No	Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11
1	ZD	5	2	3	3	2	3	5	3	3	5	3
2	AMB	5	2	3	3	1	3	4	3	4	5	3
3	AC	5	3	4	1	3	1	3	1	3	4	4
4	ASB	5	2	3	3	2	3	5	3	4	5	3
5	MDA	5	1	1	1	2	3	2	2	1	1	1
6	DK	5	3	4	4	4	5	3	2	4	4	4
7	AA	5	2	3	3	5	4	5	1	5	4	3
8	ASB	5	3	3	3	4	3	4	3	1	5	3
9	LPP	5	5	2	4	3	4	3	3	4	4	3
10	MPN	5	1	2	3	4	4	1	5	2	5	3
11	RP	5	3	4	4	3	4	3	5	1	4	5

### **Analisis Kebutuhan Media pembelajaran MIS 01 Kepahiang**

NO	RESPONDEN	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9
1	AHP	4	5	4	5	5	5	3	5	5
2	RP	3	5	5	5	4	5	4	5	5
3	MDA	5	5	4	4	3	4	5	5	5
4	MF	4	3	5	5	5	4	5	4	4
5	AS	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	ZD	5	4	5	5	3	5	4	5	5
7	AMB	5	4	5	5	3	5	5	5	4
8	AC	5	5	5	5	5	5	5	5	5
9	ASB	5	4	5	5	5	5	4	5	5
10	DK	5	5	5	5	4	5	5	5	5
11	LPP	5	4	5	4	5	4	4	5	4

### Analisis Presepsi Media Pembelajaran MIN 03 Kepahiang

no	responden	p1	p2	p3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11
1	G	3	5	3	4	2	2	2	2	2	5	2
2	ROF	3	3	2	4	2	2	2	2	2	5	2
3	R	3	3	3	4	2	2	3	2	3	3	3
4	A	1	2	3	1	1	2	1	1	1	1	1
5	FIZ	3	3	2	4	1	2	1	1	1	5	1
6	MKP	3	3	2	3	2	2	2	2	2	5	1
7	N	1	1	1	3	1	1	1	1	1	3	1
8	A	3	4	2	4	4	1	1	1	1	2	3
9	R	3	4	3	4	1	2	1	2	2	3	2
10	M	3	3	2	5	1	1	2	2	2	4	2
11	ADP	4	2	3	2	2	2	1	2	4	4	3
12	PYP	3	5	2	1	2	2	2	1	2	2	2
13	RAZ	3	4	3	3	2	2	1		3	2	3
14	GH	3	4	2	4	1	2	1	2	2	3	2
15	AZM	4	3	2	4	3	3	2	1	1	4	3
16	NAA	3	4	3	3	2	2	1	1	2	4	1
17	RO	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2
18	MAB	3	4	2	4	2	2	2	1	2	4	2
19	AI	4	3	4	3	2	2	2	2	2	3	2
20	RS	3	3	2	3	1	1	2	1	2	1	1
21	AL	3	3	1	3	1	2	1	1	1	3	1
22	FKS	3	2	3	3	2	1	2	1	1	3	1
23	MAD	3	3	2	3	1	2	2	2	1	2	2

24	BP	3	4	2	3	2	1	2	2	2	4	1
25	R	3	4	3	2	1	1	1	1	1	4	2
26	R	3	1	3	3	2	1	2	1	1	4	1



### N-Gain skor kelas eksperimen media pembelajaran MIN 03 Kepahiang

no	Responden	nilai pre test	nilai post tes	post-pre	skor ideal (100-pre)	N-Gain Score	N-gain score persen
1	G	40	80	40	60	0,666666667	66,66666667
2	ROF	50	70	20	50	0,4	40
3	R	30	80	50	70	0,714285714	71,42857143
4	A	80	90	10	20	0,5	50
5	FIZ	40	70	30	60	0,5	50
6	MKP	30	80	50	70	0,714285714	71,42857143
7	N	20	80	60	80	0,75	75
8	A	40	80	40	60	0,666666667	66,66666667
9	R	50	70	20	50	0,4	40
10	M	30	80	50	70	0,714285714	71,42857143
11	ADP	30	60	30	70	0,428571429	42,85714286
12	PYP	70	100	30	30	1	100
13	RAZ	30	80	50	70	0,714285714	71,42857143
14	GH	60	90	30	40	0,75	75
15	AZM	60	70	10	40	0,25	25
16	NAA	40	90	50	60	0,833333333	83,33333333
17	RO	50	90	40	50	0,8	80
18	MAB	60	80	20	40	0,5	50
19	AI	50	80	30	50	0,6	60
20	RS	90	100	10	10	1	100
21	AL	70	90	20	30	0,666666667	66,66666667
22	FKS	50	80	30	50	0,6	60
23	MAD	40	70	30	60	0,5	50
24	BP	40	90	50	60	0,833333333	83,33333333
25	R	80	100	20	20	1	100
26	R	40	100	60	60	1	100
		48,84615385	82,69230769			0,673168498	67,31684982

**N-Gain skor kelas kontrol media pembelajaran MIN 03 Kepahiang**

no	Responden	nila pre test	nilai post test	post-pre	idela (100-pre)	N-Gain	N-Gain score persen
1	SI	40	60	20	60	0,333333	33,33333
2	H	30	40	10	70	0,142857	14,28571
3	BHI	50	70	20	50	0,4	40
4	RA	40	60	20	60	0,333333	33,33333
5	GB	20	40	20	80	0,25	25
6	NTS	40	60	20	60	0,333333	33,33333
7	AZ	50	40	-10	50	-0,2	-20
8	MK	50	70	20	50	0,4	40
9	NBT	40	30	-10	60	-0,16667	-16,6667
10	TS	50	60	10	50	0,2	20
11	KU	50	70	20	50	0,4	40
12	SA	30	60	30	70	0,428571	42,85714
13	NI	40	50	10	60	0,166667	16,66667
14	NA	50	70	20	50	0,4	40
15	RTU	40	50	10	60	0,166667	16,66667
16	PA	60	80	20	40	0,5	50
17	BN	30	40	10	70	0,142857	14,28571
18	MNF	20	50	30	80	0,375	37,5
19	YA	30	50	20	70	0,285714	28,57143
20	BG	60	70	10	40	0,25	25
21	RW	30	60	30	70	0,428571	42,85714

### Angket Presepsi siswa pembelajaran SKI Kelas IV

#### A. Identitas Siswa

Nama :  
No Absen :  
Kelas :

#### B. Petunjuk Pengisian

1. Isilah lembar angket ini sesuai dengan apa yang kalian rasakan mengenai pembelajaran selama ini
2. Berilah tanda centang pada jawaban yang kalian pilih

1	2	3	4	5
				
<b>Sangat tidak setuju</b>	<b>Tidak setuju</b>	<b>Cukup setuju</b>	<b>Setuju</b>	<b>Sangat Setuju</b>

### Lembar Penilaian

No	Indikator	Pernyataan	Skor penilaian				
			1	2	3	4	5
	Materi	1. Materi yang diajarkan sudah sesuai dengan kompetensi dasar					
		2. Materi yang diajarkan mudah dipahami					
		3. Materi yang disampaikan secara runtut					
		4. Materi yang disajikan dilengkapi dengan kesimpulan yang mudah dipahami					
	Bahan/alat dalam	5. Pembelajaran menggunakan media pendukung selain					

	pembelajaran	buku cetak					
		6. Pembelajaran menggunakan media tambahan					
		7. Materi yang diajarkan dilengkapi dengan gambar pendukung					
		8. Materi yang disajikan dilengkapi dengan video					
	Strategi pembelajaran	9. Guru menyampaikan pembelajaran dengan runtut					
		10. Guru memulai pembelajaran dengan bercerita					
		11. Pembelajaran diakhiri dengan kuis					

### Angket Kebutuhan siswa pembelajaran SKI Kelas IV

#### A. Identitas Siswa

Nama :  
No Absen :  
Kelas :

#### B. Petunjuk Pengisian

1. Isilah lembar angket ini sesuai dengan apa yang ingin dirasakan dalam pembelajaran kedepan
2. Berilah tanda centang pada jawaban yang kalian pilih

1	2	3	4	5
				
<b>Sangat setuju</b>	<b>tidak</b>	<b>Tidak setuju</b>	<b>Setuju</b>	<b>Sangat Setuju</b>

#### Lembar penilaian

No	Indikator	Pernyataan	Skor penilaian				
			1	2	3	4	5
	Materi	1. Materi yang disajikan tidak hanya bersumber dari buku cetak					
		2. Materi yang disajikan dilengkapi dengan kesimpulan yang mudah dipahami					
		3. Materi yang disajikan dilengkapi dengan contoh yang menarik					
	Bahan/alat dalam pembelajaran	4. Menggunakan media pembelajaran yang menarik					

		5. Materi dilengkapi dengan video tambahan untuk menjelaskan materi pembelajaran					
		6. Materi yang disajikan dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik					
	Strategi pembelajaran	7. pembelajaran menggunakan bahasa yang mudah dimengerti					
		8. sebelum memulai pembelajaran guru memotivasi siswa untuk semangat belajar					
		9. pembelajaran diakhiri dengan kuis yang menarik					

**SOAL PRE TEST DAN POST TEST KD 3.3 MEDIA PEMBELAJARAN  
CANVA BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE PADA MATA  
PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MATERI SEBAB-  
SEBAB HIJRAH PARA SAHABAT KE HABSYPAH**

A. Identitas Siswa

Nama :

No Absen :

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian

Isilah soal dibawah ini dengan baik dan benar! Berilah tanda centang pada jawaban yang kalian pilih!

1. Setelah mendapatkan perlakuan yang tidak baik dari kaum kafir Quraisy, kepada kaum muslimin. Apa yang dilakukan oleh Nabi Muhammad Saw terhadap pengikutnya?
  - a. Membiarkan kaum muslimin tersiksa
  - b. Memerintahkan kaum muslimin untuk hijrah ke habsyah
  - c. Pasrah terhadap keadaan
  - d. Memerintahkan kaum muslimin hijrah ke Mekkah
2. Nabi Muhammad Saw. Beserta kaum muslimin yang semakin hari semakin dihina dan dikucilkan oleh oleh kaum kafir Quraisy. Sehingga dakwah yang mereka lakukan secara....
  - a. Sembunyi-sembunyi
  - b. Menggunakan unta
  - c. Terang-terangan
  - d. Tidak berdakwah
3. Apa yang menjadi faktor pendorong utama hijrah para sahabat ke Habsyah?
  - a. Penindasan yang dilakukan oleh suku Quraisy terhadap umat Muslim di Mekah
  - b. Konflik internal antara suku Quraisy dan suku Ansar di Mekah
  - c. Keinginan para sahabat untuk memperoleh kekayaan di Habsyah
  - d. Dorongan untuk memperluas wilayah kekuasaan Islam ke Habsyah
4. Apa yang membuat hijrah ke Habsyah menjadi pilihan yang lebih aman bagi para sahabat daripada hijrah ke tempat lain?
  - a. Karena di Habsyah, para sahabat dapat bekerja sebagai pedagang dan
  - b. Karena Habsyah memiliki iklim yang lebih sejuk dan nyaman daripada Mekah

- meraih keuntungan yang besar
- c. Karena di Habsyah, kebijakan agama yang lebih toleran terhadap umat Islam
  - d. Karena Habsyah terletak di luar wilayah kekuasaan suku Quraisy yang memusuhi umat Islam
5. Setelah menyebrangi laut merah dengan menggunakan perahu, sampailah kaum muslimin ke Habsyah yang pada saat itu dipimpin oleh raja Najsyi, bagaimana sikap raja Najsyi?
    - a. Raja Najsy adalah orang yang Rendah hati
    - b. Raja Najsyi adalah orang yang baik hati dan menerima kaum muslimin
    - c. Raja Najsyi adalah orang yang berwibawa, dan tidak sombong
    - d. Raja Najsyi adalah orang yang pemarah
  6. Mengapa penindasan terhadap umat Muslim di Mekah menjadi faktor penting yang mendorong para sahabat hijrah ke Habsyah?
    - a. Karena di Habsyah, umat Muslim bisa menjalankan ibadah dengan bebas
    - b. Karena para sahabat ingin bergabung dengan tentara Habsyah untuk memerangi suku Quraisy
    - c. Karena situasi politik di Mekah sedang tidak stabil
    - d. Karena di Habsyah terdapat peluang usaha yang lebih baik
  7. Apa yang menjadi salah satu sebab utama para sahabat hijrah ke Habsyah?
    - a. Keinginan untuk mencari kekayaan di Habsyah
    - b. Perselisihan antara suku Quraisy dan suku Ansar
    - c. Persecution (penindasan) terhadap umat Muslim di Mekah
    - d. Niat untuk meraih jabatan politik di Habsyah
  8. Setelah sampai di habsyah pada hijrah tahap kedua, Ja'far bin Abi Thalib menceritakan semua kejadian yang dialami oleh kaum muslimin di kota mekkah. Kemudian, Ja'far bin Abi Thalib membaca ayat suci al-Qur'an. Setelah mendengar ayat suci al-Qur'an yang dibacakan oleh Ja'far bin Abi Thalib bagaimana reaksi Raja jasyi ketika mendengarnya?
    - a. Diam, tidak bersuara
    - b. Mengusirnya
    - c. Tidak peduli
    - d. Mengancamnya
  9. Raja Najsyi adalah raja yang menganut agama nasrani. Namun kemudian, Raja Najasyi mengucapkan syahadat ketika mendengar lantunan ayat suci Al-Qur'an yang dibacakan oleh Ja'far, sikap raja Najsyi jika dilihat dalam kehidupan sekarang adalah seorang yang.....
    - a. berwibawa
    - b. Baik hati
    - c. Toleransi
    - d. Penyabar

10. Apa yang menjadi peran Ja'far ibn Abi Thalib dalam hijrah para sahabat ke Habsyah?
- a. Ja'far ibn Abi Thalib menjadi penasihat politik bagi raja Habsyah
  - b. Ja'far ibn Abi Thalib menjadi mediator antara umat Islam dan raja Habsyah
  - c. Ja'far ibn Abi Thalib membantu para sahabat mencari pekerjaan di Habsyah
  - d. Ja'far ibn Abi Thalib menyeru para sahabat untuk kembali ke Mekah setelah kondisi membaik

Instrumen tanggapan siswa Pengembangan Media Pembelajaran Canva berbasis  
*Artificial Intelligence* pada Pelajaran Sejarah kebudayaan Islam Kelas IV MIN 03  
Kepahiang

C. Identitas Siswa

Nama :  
No Absen :  
Kelas :

D. Petunjuk Pengisian

1. Isilah lembar angket ini sesuai dengan apa yang kalian rasakan setelah menggunakan media pembelajaran canva berbasis *artificial intelligence*
2. Berilah tanda centang pada jawaban yang kalian pilih
3. Berilah komentar sesuai dengan perasaan kalian tentang bahan ajar ini

1	2	3	4	5
				
<b>Sangat kurang setuju</b>	<b>Kurang setuju</b>	<b>Cukup setuju</b>	<b>Setuju</b>	<b>Sangat Setuju</b>

**Lembar penilaian**

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
11	Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran canva berbasis artificial intelligence					
12	Bahasa dalam media pembelajaran ini mudah dipahami					
13	Gambar yang ada dalam sajian media canva ini menarik dan sesuai dengan materi hijrah para sahabat ke Habsyah					
14	Game yang disajikan menarik					
15	Materi yang ada sangat menarik karena didukung ilustrasi/ gambar yang relevan					
16	Tugas dan soal latihan mudah dipahami					
17	Isi materi mudah dipahami					
18	Gambar yang ada didalam materi terlihat jelas					

19	Video dalam pembelajaran sesuai dengan materi					
20	Pembelajaran canva berbasis AI mudah dioperasikan. Menajdikan siswa aktif					

**ANGKET WAWANCARA KEBUTUHAN GURU**

<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Pertanyaan</b>
1	Kurikulum	Proses pembelajaran	1. Kurikulum apa yang bapak/ibu gunakan?
			2. Umur berapa siswa yang bapak/ibu ajarkan?
			3. Bagaimana proses pembelajaran sejarah kebudayaan islam?
			4. Bagaimana hasil belajar sejarah kebudayaan islam selama ini?
2	Bahan Ajar	Urgensi Media	5. Apa saja bahan ajar yang bapak/ibu gunakan?
			6. Apakah bapak/ibu pernah menggunakan media laptop dalam mengajar?
			7. Apakah bapak/ibu menggunakan media canva berbasis AI dalam mengajar sejarah kebudayaan islam?
3	Strategi/metode	Media Canva berbasis AI	8. Apakah bapak/ibu memahami media canva berbasis AI?
			9. Apakah bahan ajar media Canva berbasis AI digunakan dalam mengajar?
			10. Apakah guru

			membutuhkan pengembangan media pembelajaran?
--	--	--	--



PEMERINTAH KABUPATEN KEPAHIANG  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jalan Kolonel Santoso No. 325 Kelurahan Kampung Pensiunan Kepahiang Kode Pos 39372  
 Website: www.dpmptsp.kepahiangkab.go.id

## IZIN PENELITIAN

Nomor : 500.16.7/003/I-Pen/DPMPTSP/II/2024

### DASAR :

1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
2. Peraturan Bupati Kabupaten Kepahiang Nomor 1 Tahun 2020 tentang Perubahan Ketiga Atas Peraturan Bupati Kepahiang Nomor 25 Tahun 2016 tentang Struktur Organisasi Perangkat Daerah Kabupaten Kepahiang (Berita Daerah Kabupaten Kepahiang Tahun 2020 Nomor 1);
3. Peraturan Bupati Kepahiang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Pendelegasian Wewenang Penyelenggaraan Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Risiko dan Nonperizinan kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kepahiang;
4. Surat dari Direktur Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup Nomor : 025/In.34/PCS/PP.00.9/01/2023 Tanggal 10 Januari 2024 Hal Rekomendasi Izin Penelitian.

### DENGAN INI DIBERIKAN IZIN PENELITIAN KEPADA :

Nama	: REKI TRI ANDRIANI
NPM	: 22871035
Pekerjaan	: Mahasiswa
Lokasi Penelitian	: MIN 03 Kepahiang
Waktu Penelitian	: 10 Januari 2024 s.d 10 Juli 2024
Tujuan	: Melakukan Penelitian
Judul Proposal	: Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis Artificial Intelligence Sejarah Kebudayaan Islam Pada Siswa Kelas IV MIN 03 Kepahiang
Penanggung Jawab	: Direktur Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
Catatan	: 1. Agar menyampaikan Surat Izin ini kepada Camat setempat pada saat melaksanakan penelitian. 2. Harus mentaati semua ketentuan Perundang-undangan yang berlaku. 3. Setelah selesai melaksanakan kegiatan berdasarkan Surat Izin ini agar melaporkan hasilnya secara tertulis kepada Bupati Kepahiang cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kepahiang. 4. Izin Penelitian ini akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut diatas.

Dikeluarkan di : Kepahiang  
 Pada Tanggal : 11 Januari 2024



Ditandatangani secara elektronik oleh :  
 KEPALA DINAS,  
**ELVA MARDIANA, S.IP., M.Si.**  
 Pembina Utama Muda, IV/c  
 NIP. 19690526 199003 2 005

### Tembusan disampaikan Kepada yth:

1. Bupati Kepahiang (sebagai laporan)
2. Kepala Badan Kesbangpol Kabupaten Kepahiang
3. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Kepahiang
4. Camat Wilayah Tempat Penelitian

## LEMBAR PERNYATAAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rian Hidayatullah, S.Pd.I

Jabatan : Guru SKI

Dengan ini benar telah di wawancarai untuk kebutuhan Tesis oleh:

Nama : Reki Tri Andriani, S.Pd

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis AI Mata Pelajaran Sejarah kebudayaan Islam Kelas IV di MIN 03 Kepahiang

Kepahiang, 10-April-2024



Rian Hidayatullah, S.Pd

## LEMBAR PERNYATAAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Partilawati,S.Pd.I

Jabatan : Guru SKI

Dengan ini benar telah di wawancarai untuk kebutuhan Tesis oleh:

Nama : Reki Tri Andriani,S.Pd

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis AI Mata Pelajaran Sejarah kebudayaan Islam Kelas IV di MIN 03 Kepahiang

Kepahiang, 11-April-2024



Partilawati,S.Pd.I



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP  
PROGRAM PASCASARJANA**

Jl. dr. Ak Gani No 1 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-7003044 Fax (0732) 21010 Curup 39119  
Website : [www.pascasarjana.iaincurup.ac.id](http://www.pascasarjana.iaincurup.ac.id)

Nomor : 026 /In.34/PCS/PP.00.9/01/2023 10 Januari 2024  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : *Rekomendasi Izin Penelitian*

Yth. Kepala Kesbangpol  
Kab. Kepahiang

di-  
Tempat

Dalam rangka penyusunan Tesis S.2 pada Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup :

Nama : Reki Tri Andriani  
NIM : 22871035  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Canva Bebas Artificial Intelligece Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV MIN 03 Kepahiang  
Waktu Penelitian : 10 Januari s.d 10 Juli 2023  
Tempat Penelitian : MIN 03 Kepahiang

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan

Demikianlah atas kerjasama dan izinnya diucapkan terima kasih.



Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd  
NIP. 19650826 199903 1 001

Tembusan  
1. Wakil Rektor 1 Bidang Akademik IAIN Curup  
2. Mahasiswa Ybs.  
3. Arsip.



**Instrumen validasi ahli materi pembelajaran Canva berbasis AI Materi Sejarah kebudayaan islam  
Kelas IV MIN 03 Kepahiang**

**A. Identitas Validator**

Nama : *Prof. Dr. Hendra Harmi, M.Pd*  
 NIP : *197511082003121001*  
 Instansi : *Instansi Agama Islam Negeri Cemp.*

**B. Petunjuk pengisian angket**

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon bapak/ibu untuk dapat memahami isi media pembelajaran yang dikembangkan
2. Berilah tanda centang pada pilihan salah satu item yang dianggap paling tepat sesuai dengan penelitian
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

Jawaban	Keterangan	Skor
SB	Sangat baik	5
B	Baik	4
CB	Cukup baik	3
KB	Kurang baik	2
SKB	Sangat kurang baik	1

4. Komentar dan saran mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan

**C. Kriteria penilaian**

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor penilain					Komentar
			1	2	3	4	5	
	Konten/ Isi	1. Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran					✓	
		2. Materi yang disajikan dapat mudah dipahami					✓	
		3. Materi pembelajaran disajikan secara sistematis					✓	
		4. Uraian materi yang						

canva berbasis AI						
7.	Kejelasan penggunaan video				✓	
8.	Kemudahan media Canva berbasis AI untuk dijalankan				✓	
9.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa				✓	
10.	Kuis berbasis AI pada canva mudah dioperasikan				✓	

## D. Komentar dan saran

*Pabrik. Umm. Luang pada bagian kengula.*

## E. Kesimpulan

1. Layak diproduksi tanpa revisi
2. Layak di produksi sesuai dengan saran dari ahli media
3. Tidak layak untuk diproduksi

Rejang Lebong, 19-02-2024

Ahli media

Prof. Dr. Hendra Harmi, M.Pd

**Instrumen validasi ahli bahasa Canva berbasis AI Materi Sejarah kebudayaan islam Kelas IV  
MIN 03 Kepahiang**

**A. Identitas Validator**

Nama : *Dr. H. Idris, M.Pd*  
 NIP : *196506272000031002*  
 Instansi : *Institut Agama Islam*

**B. Petunjuk pengisian angket**

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon bapak/ibu untuk dapat memahami isi media pembelajaran yang dikembangkan
2. Berilah tanda centang pada pilihan salah satu item yang dianggap paling tepat sesuai dengan penelitian
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

Jawaban	Keterangan	Skor
SB	Sangat baik	5
B	Baik	4
CB	Cukup baik	3
KB	Kurang baik	2
SKB	Sangat kurang baik	1

4. Komentar dan saran mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan

**C. Kriteria penilaian**

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor pernyataan					Komentar
	Aspek keterbacaan	1. Kejelasan informasi pada bahan ajar					✓	
		2. Penggunaan bahasa yang komunikatif					✓	
		3. Kesesuaian bahasa dalam bahan ajar dengan tahap perkembangan siswa					✓	
		4. Kesesuaian pilihan jenis dan ukuran huruf					✓	
		5. Kesantunan dalam penggunaan					✓	



		Bahasa					
Aspek tata bahasa	1. Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar					✓	
	2. Ketepatan struktur kalimat						✓
	3. Keefektifan dan keefisienan dalam menggunakan Bahasa						
	4. Ketepatan penggunaan tanda baca.						✓
	5. Ketepatan pemilihan diksi						✓

D. Komentar dan saran

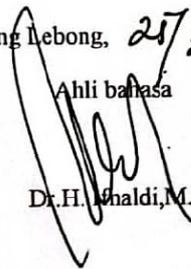
.....  
 Pedoman aturan PEUBI yang terbaru.  
 .....

E. Kesimpulan

1. Layak diproduksi tanpa revisi
2. Layak di produksi sesuai dengan saran dari ahli bahasa
3. Tidak layak untuk diproduksi

Rejang Lebong, 27<sup>2</sup> - 2024

Ahli bahasa

  
 Dr. H. Shaldi, M.Pd

**Instrumen validasi ahli media pembelajaran Canva berbasis AI**

**A. Identitas Validator**

Nama : *Dr. Nurjannah, S.Ag., M.Pd*  
 NIP : *197607222 005012 004*  
 Instansi : *Institut Agama Islam Negeri Curup*

**B. Petunjuk pengisian angket**

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon bapak/ibu untuk dapat memahami isi media pembelajaran yang dikembangkan
2. Berilah tanda centang pada pilihan salah satu item yang dianggap paling tepat sesuai dengan penelitian
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

Jawaban	Keterangan	Skor
SB	Sangat baik	5
B	Baik	4
CB	Cukup baik	3
KB	Kurang baik	2
SKB	Sangat kurang baik	1

4. Komentar dan saran mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan

**C. Kriteria penilaian**

No	Pernyataan	Skor pernyataan					komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kemenarikan desain/tampilan pada media Canva berbasis AI					✓	
2.	Kejelasan petunjuk program					✓	
3.	Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas)				✓		
4.	Komposisi warna pada media Canva berbasis AI terlihat jelas					✓	
5.	Kemenarikan tampilan isi materi pada media canva berbasis AI					✓	
6.	Kemenarikan ilustrasi gambar pada media					✓	

		disajikan dalam bahan ajar Canva berbasis AI sesuai dengan materi					✓	
Kelayakan	5.	Materi sejarah kebudayaan islam disajikan secara runtut					✓	
	6.	Materi yang disajikan mudah dimengerti					✓	
	7.	Kebenaran isi materi yang disampaikan					✓	
	8.	Latihan soal pada bahan ajar Canva berbasis AI dapat mengukur tingkat pemahaman siswa					✓	
	Jumlah							

D. Komentar dan saran

.....

.....

.....

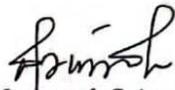
.....

E. Kesimpulan

1. Layak diproduksi tanpa revisi
2. Layak di produksi sesuai dengan saran dari ahli materi
3. Tidak layak untuk diproduksi

Rejang Lebong, 19-02-2024

Ahli materi

  
Dr. Nurjannah, S.Ag., M.Pd

```

COMPUTE post_Kurang_Pre=Post - Pre.
EXECUTE.
COMPUTE seratus_kurag_pre=100 - Pre.
EXECUTE.
COMPUTE N_Gain=post_Kurang_Pre / seratus_kurag_pre.
EXECUTE.
EXAMINE VARIABLES=N_Gain BY kelompok
  /PLOT BOXPLOT STEMLEAF
  /COMPARE GROUPS
  /STATISTICS DESCRIPTIVES
  /CINTERVAL 95
  /MISSING LISTWISE
  /NOTOTAL.

```

## Explore

### Notes

Output Created		19-APR-2024 20:47:21
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	47
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values for dependent variables are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on cases with no missing values for any dependent variable or factor used.
Syntax		EXAMINE VARIABLES=N_Gain BY kelompok /PLOT BOXPLOT STEMLEAF /COMPARE GROUPS /STATISTICS DESCRIPTIVES /CINTERVAL 95 /MISSING LISTWISE /NOTOTAL.
Resources	Processor Time	00:00:01.33
	Elapsed Time	00:00:00.80

[DataSet0]

**kelas****Case Processing Summary**

		Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
N_ Eksp Gai erime n n Kontr ol	Eksp	26	100.0%	0	0.0%	26	100.0%
	Kontr	21	100.0%	0	0.0%	21	100.0%

**Descriptives**

		Kelas		Statistic	Std. Error
N_Gain	Eksperimen	Mean		.6732	.03985
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	.5911	
			Upper Bound	.7552	
		5% Trimmed Mean		.6766	
		Median		.6905	
		Variance		.041	
		Std. Deviation		.20319	
		Minimum		.25	
		Maximum		1.00	
		Range		.75	
		Interquartile Range		.31	
		Skewness		-.008	.456
		Kurtosis		-.480	.887
	Kontrol	Mean		.2652	.03978
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	.1823		
		Upper Bound	.3482		

5% Trimmed Mean	.2782	
Median	.3333	
Variance	.033	
Std. Deviation	.18229	
Minimum	-.20	
Maximum	.50	
Range	.70	
Interquartile Range	.23	
Skewness	-1.400	.501
Kurtosis	1.893	.972

## N\_Gain

### Stem-and-Leaf Plots

N\_Gain Stem-and-Leaf Plot for  
kelompok= Eksperimen

Frequency	Stem &	Leaf
1.00	2 .	5
.00	3 .	
3.00	4 .	002
4.00	5 .	0000
5.00	6 .	00666
6.00	7 .	111155
3.00	8 .	033
.00	9 .	
4.00	10 .	0000

Stem width: .10  
Each leaf: 1 case(s)

N\_Gain Stem-and-Leaf Plot for  
kelompok= Kontrol

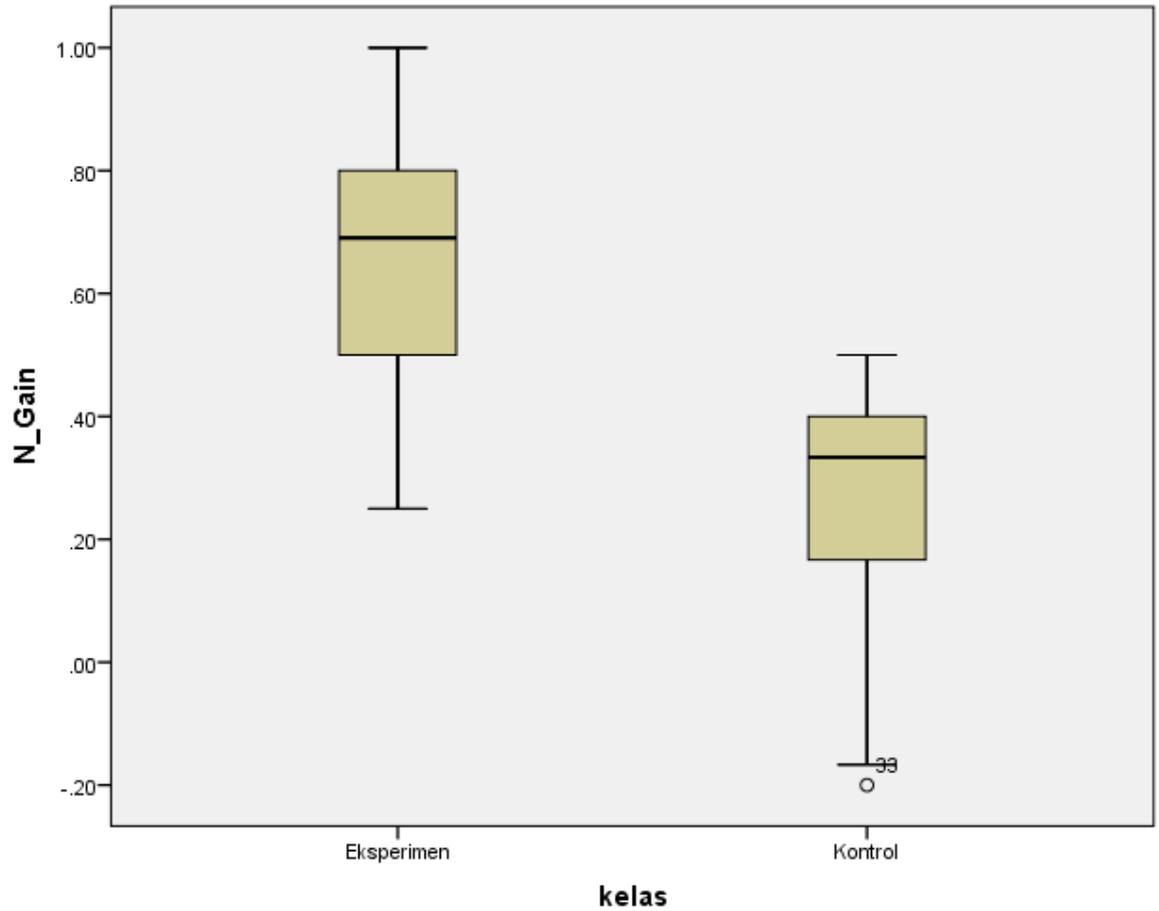
Frequency	Stem &	Leaf
1.00	Extremes	(=<-.20)
1.00	-1 .	6
.00	-0 .	
.00	0 .	
4.00	1 .	4466
4.00	2 .	0558
4.00	3 .	3337

```

6.00      4 . 000022
1.00      5 . 0

Stem width:      .10
Each leaf:      1 case(s)

```



```

EXAMINE VARIABLES=N_Gain BY kelompok
/PLOT BOXPLOT STEMLEAF NPLOT
/COMPARE GROUPS
/STATISTICS DESCRIPTIVES
/CINTERVAL 95
/MISSING LISTWISE
/NOTOTAL

```

## Explore

### Notes

Output Created	19-APR-2024 20:47:46	
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	47
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values for dependent variables are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on cases with no missing values for any dependent variable or factor used.
Syntax	EXAMINE VARIABLES=N_Gain BY kelompok /PLOT BOXPLOT STEMLEAF NPLOT /COMPARE GROUPS /STATISTICS DESCRIPTIVES /CINTERVAL 95 /MISSING LISTWISE /NOTOTAL.	
Resources	Processor Time	00:00:01.12
	Elapsed Time	00:00:01.13

## kelas

### Case Processing Summary

	kelas	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
N_Gain	Eksperimen	26	100.0%	0	0.0%	26	100.0%
	Kontrol	21	100.0%	0	0.0%	21	100.0%

### Descriptives

		kelas		Statistic	Std. Error
N_Gain	Eksperimen	Mean		.6732	.03985
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	.5911	
			Upper Bound	.7552	
		5% Trimmed Mean		.6766	
		Median		.6905	
		Variance		.041	
		Std. Deviation		.20319	
		Minimum		.25	
		Maximum		1.00	
		Range		.75	
		Interquartile Range		.31	
		Skewness		-.008	.456
		Kurtosis		-.480	.887
		Kontrol	Mean		.2652
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	.1823	
			Upper Bound	.3482	
		5% Trimmed Mean		.2782	
		Median		.3333	
		Variance		.033	
		Std. Deviation		.18229	
	Minimum		-.20		
	Maximum		.50		
	Range		.70		
	Interquartile Range		.23		
	Skewness		-1.400	.501	
	Kurtosis		1.893	.972	

### Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
N_Gain	Eksperimen	.111	26	.200 <sup>*</sup>	.956	26	.327
	Kontrol	.169	21	.118	.855	21	.006

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

## N\_Gain

### Stem-and-Leaf Plots

N\_Gain Stem-and-Leaf Plot for  
kelompok= Eksperimen

Frequency	Stem &	Leaf
1.00	2 .	5
.00	3 .	
3.00	4 .	002
4.00	5 .	0000
5.00	6 .	00666
6.00	7 .	111155
3.00	8 .	033
.00	9 .	
4.00	10 .	0000

Stem width: .10  
Each leaf: 1 case(s)

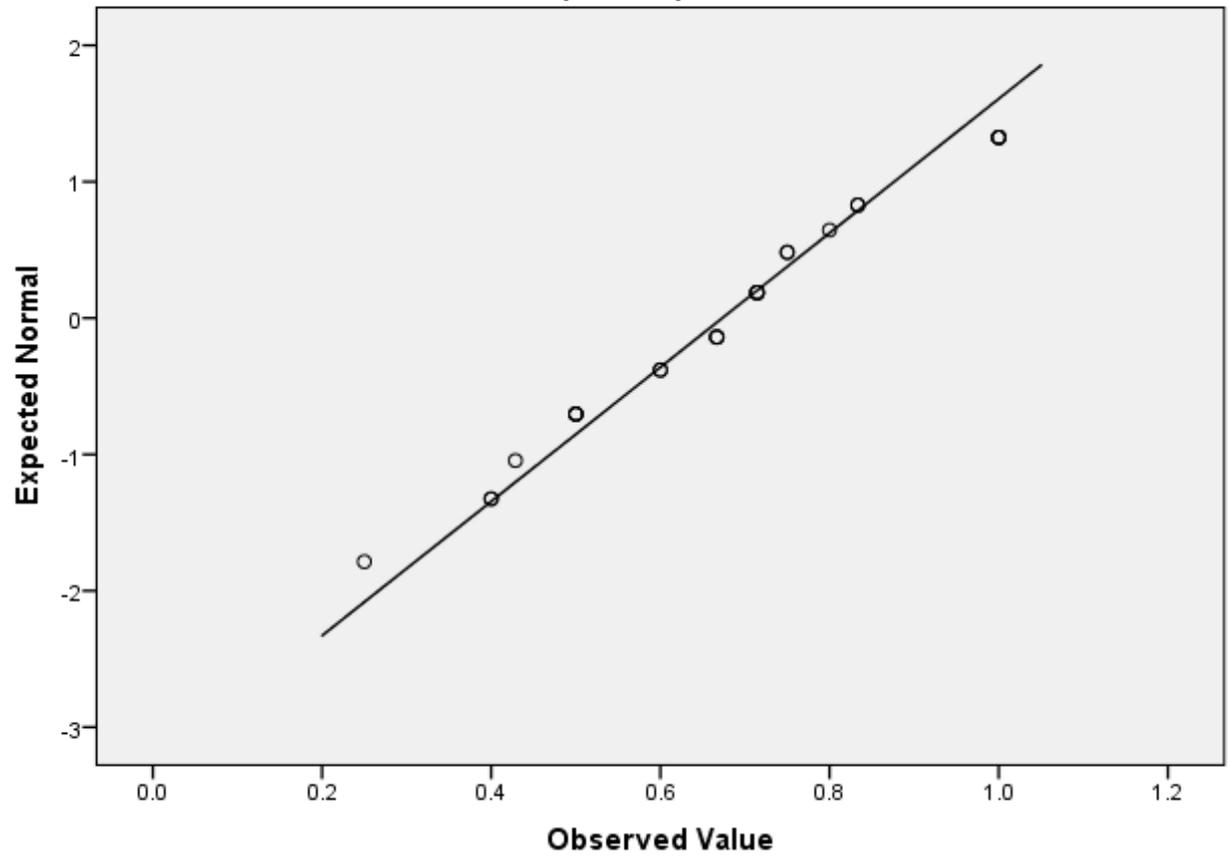
N\_Gain Stem-and-Leaf Plot for  
kelompok= Kontrol

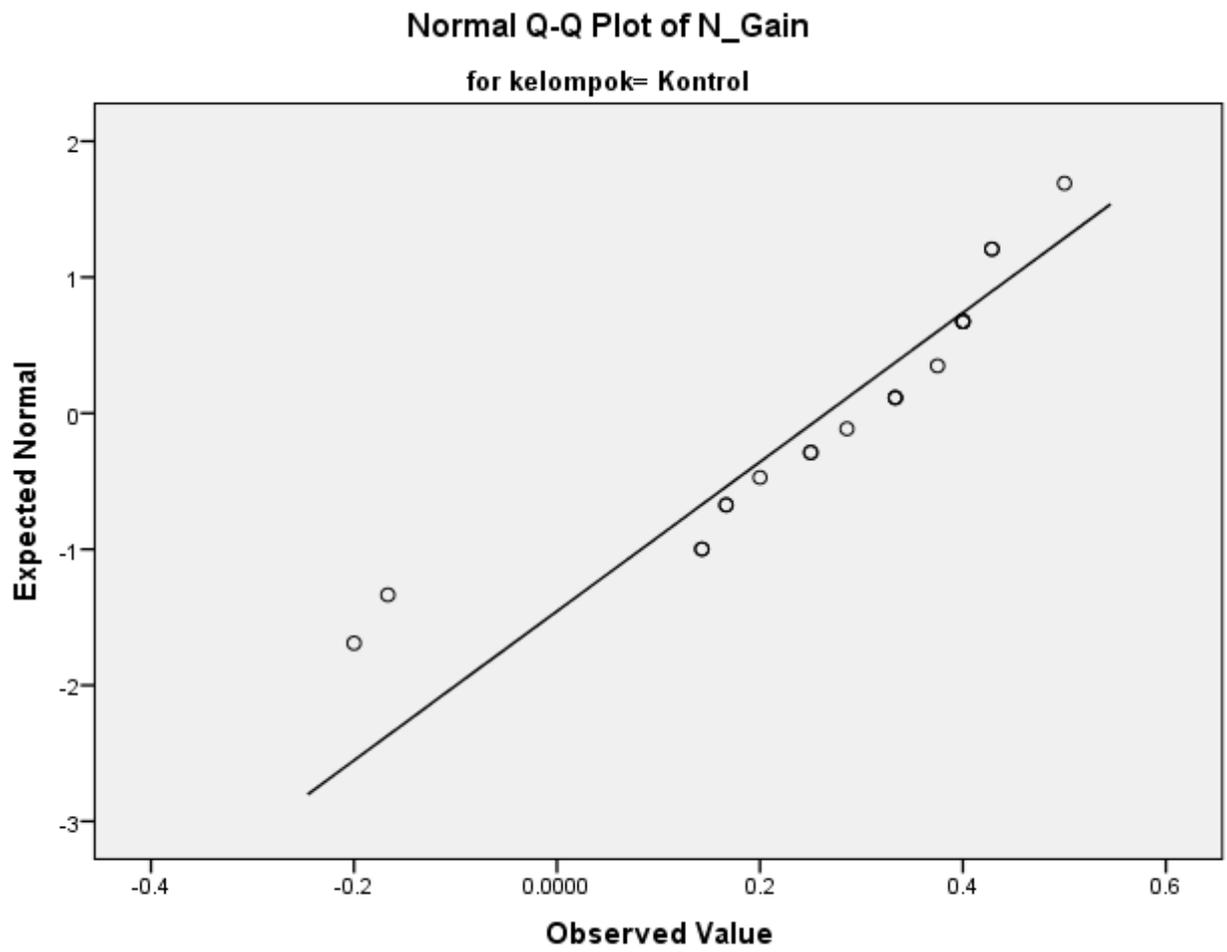
Frequency	Stem &	Leaf
1.00	Extremes	(= $\leq$ -.20)
1.00	-1 .	6
.00	-0 .	
.00	0 .	
4.00	1 .	4466
4.00	2 .	0558
4.00	3 .	3337
6.00	4 .	000022
1.00	5 .	0

Stem width: .10  
Each leaf: 1 case(s)

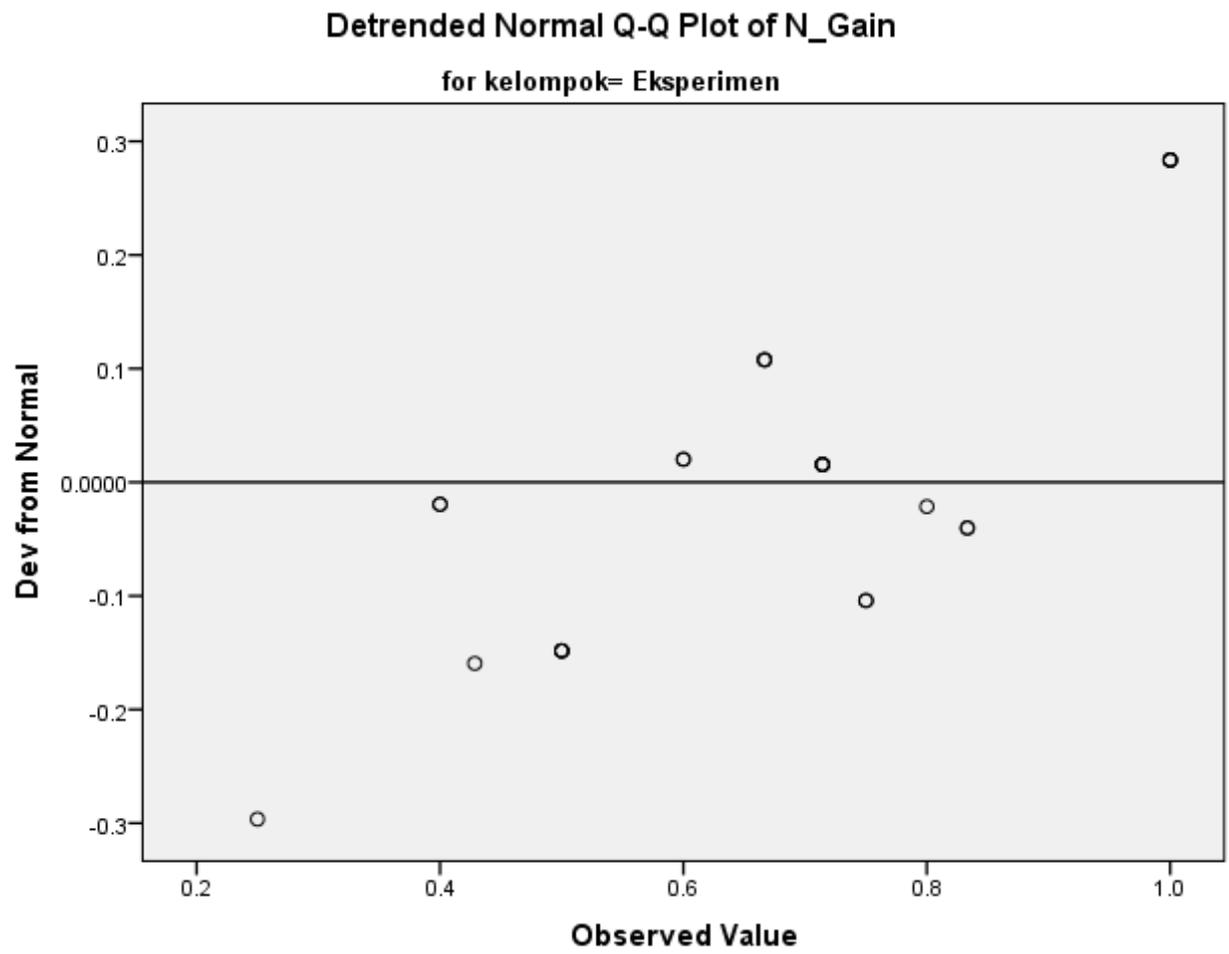
### Normal Q-Q Plots

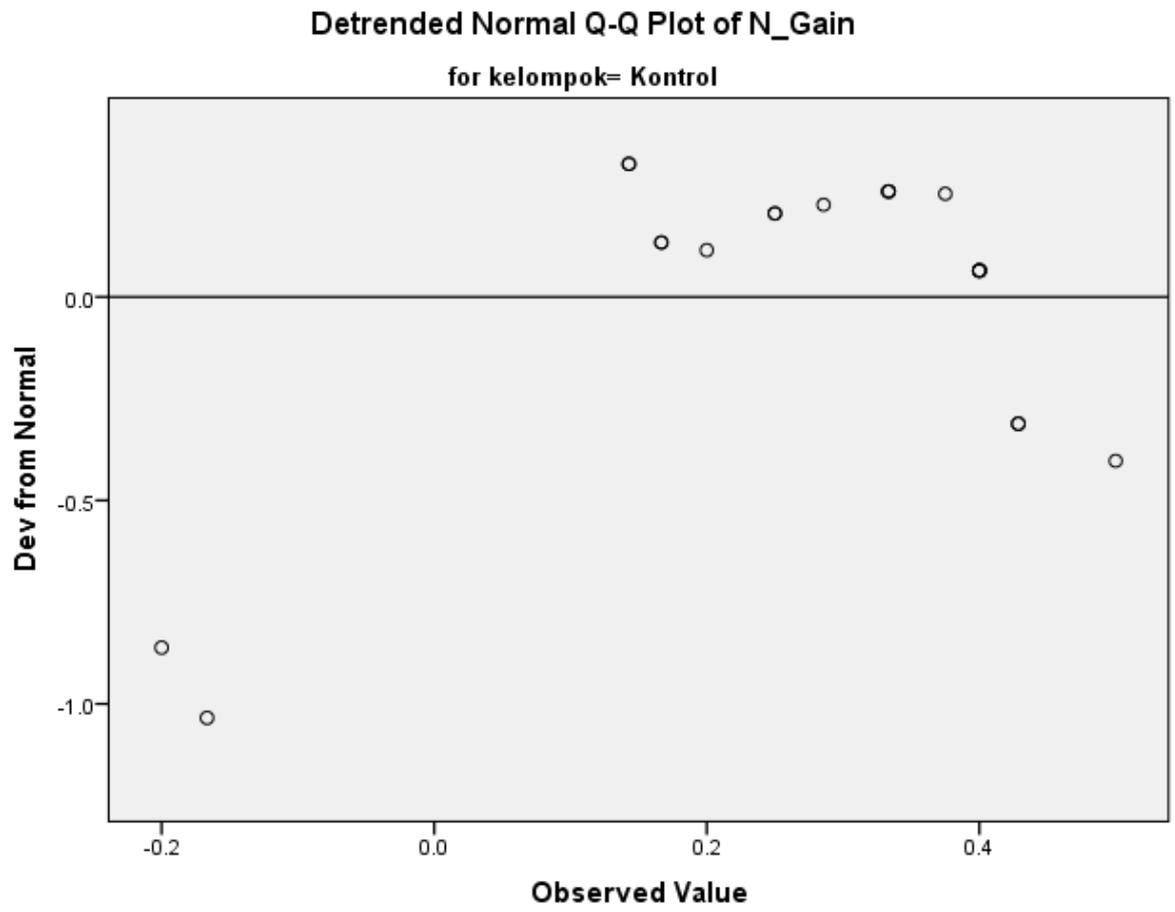
Normal Q-Q Plot of N\_Gain  
for kelompok= Eksperimen

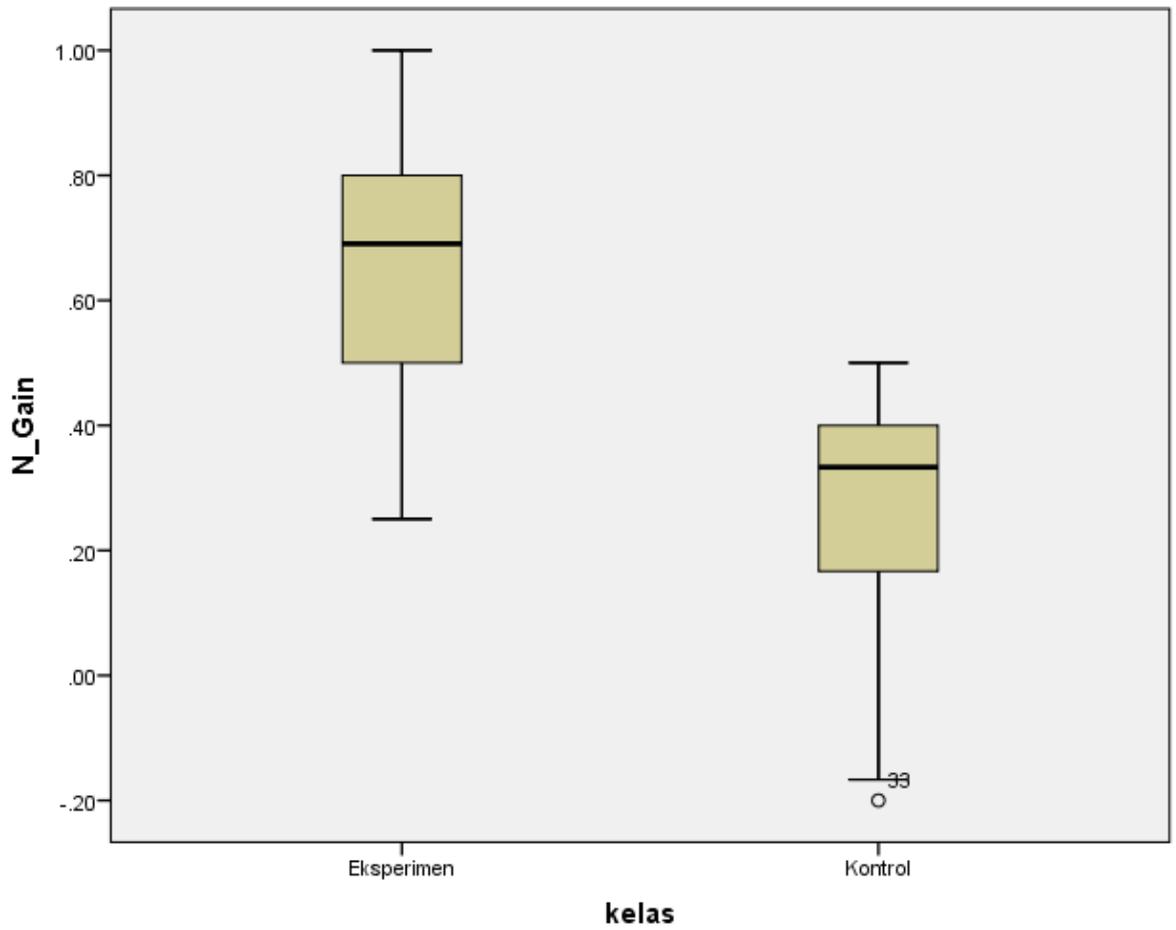




**Detrended Normal Q-Q Plots**







```
ONEWAY N_Gain BY kelompok
  /STATISTICS HOMOGENEITY
  /MISSING ANALYSIS.
```

### Oneway

#### Notes

Output Created		19-APR-2024 20:55:12
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	47
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.

Cases Used		Statistics for each analysis are based on cases with no missing data for any variable in the analysis.
Syntax		ONEWAY N_Gain BY kelompok /STATISTICS HOMOGENEITY /MISSING ANALYSIS.
Resources	Processor Time	00:00:00.00
	Elapsed Time	00:00:00.00

### Test of Homogeneity of Variances

N\_Gain

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.421	1	45	.520

### ANOVA

N\_Gain

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1.933	1	1.933	51.267	.000
Within Groups	1.697	45	.038		
Total	3.630	46			

```
T-TEST GROUPS=kelompok(1 2)
/MISSING=ANALYSIS
/VARIABLES=N_Gain
/CRITERIA=CI(.95).
```

### T-Test

#### Notes

Output Created	19-APR-2024 20:59:29	
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	47

Missing Value Handling	Definition of Missing	User defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each analysis are based on the cases with no missing or out-of-range data for any variable in the analysis.
Syntax		T-TEST GROUPS=kelompok(1 2) /MISSING=ANALYSIS /VARIABLES=N_Gain /CRITERIA=CI(.95).
Resources	Processor Time	00:00:00.02
	Elapsed Time	00:00:00.01

**Group Statistics**

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
N_Gain	Ekspemen	26	.6732	.20319	.03985
	Kontrol	21	.2652	.18229	.03978

## Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
									Lower
N_Gain	Equal variances assumed	.421	.520	7.160	45	.000	.40792	.05697	.29317

Equal variances not assumed			7.245	44.462	.000	.40792	.05631	.29448
--------------------------------------	--	--	-------	--------	------	--------	--------	--------

No	Kegiatan	Keterangan
1.		<p>Penyerahan password dan email Canva for education untuk MIN 03 kepahiang</p>
2.		<p>Pengisian analisis presepsi oleh siswa kelas IV di MIS 01 Kepahiang</p>
3.		<p>Pengisian analisis presepsi oleh siswa kelas IV di MIN 03 Kepahiang</p>

3.		Pengisian analisis kebutuhan oleh siswa kelas IV di MIN 03 Kepahiang
4.		Pemberian angket analisis kebutuhan di MIS 01 Kepahiang
5.		Pengisian analisis persepsi MIN 03 Kepahiang

6.		Uji coba canva berbasis AI
7.		Uji coba Canva
8.		Permainan berbasis AI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)

Nama satuan pendidikan	:	MIN 03 Kepahiang
Mata pelajaran/Tema	:	Sejarah Kebudayaan Islam
Kelas/semester	:	IV/1
Materi pokok	:	Sebab-sebaba para sahabat hijrah ke Habsyah
Alokasi waktu	:	2/35 menit

<b>Kompetensi Dasar</b>	:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengetahui sebab-sebab Nabi Muhammad Saw. Menganjurkan sahabat hijrah ke Habsyah.</li> <li>2. Menceritakan peristiwa hijrah sahabat ke Habsyah</li> <li>3. Menunjukkan kesabaran para sahabat Nabi Muhammad Saw. Dalam peristiwa hijrah ke Habsyah</li> </ol>
<b>Tujuan Pembelajaran</b>	:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui kegiatan pengamatan, siswa dapat memahami sebab-sebab dan peristiwa sahabat hijrah ke Habsyah dengan benar.</li> <li>2. Melalui kegiatan diskusi, siswa dapat</li> <li>3. mengidentifikasi sebab dan akibat dari peristiwa hijrah Sahabat ke Habsyah dengan tepat.</li> <li>4. Melalui kegiatan permainan interaktif</li> </ol>

		menjdikan anak lebih aktif
<b>Materi Ajar</b>	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Sebab-sebab Terjadinya Hijrah ke Habsyah</li> <li>b. Tahap pertama hijrah ke Habsyah</li> <li>c. Tahap kedua Hijrah ke Habsyah</li> </ul>
<b>Metode Pembelajaran</b>	:	<i>Student center</i> <i>Every one is a teacher</i>

## Langkah-langkah pembelajaran

<b>Kegiatan awal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengucapkan salam 1</li> <li>• Guru bertanya tentang kabar siswa dan berdo'a 5</li> <li>• Sebelum memulai pembelajaran mengecek daftar kehadiran siswa satu persatu</li> <li>• Guru mempersiapkan media pembelajaran yang akan diajarkan</li> </ul>
<b>Kegiatan inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa membagi 40 menit kelompok dan duduk bersama kelompok masing-masing</li> <li>• Guru menyajikan media pembelajaran canva berbasis AI untuk diamati secara bersama-sama</li> </ul>

**Kegiatan penutup**

- Setelah itu, guru menyediakan video canva berbasis AI mengenai hijrah para sahabat ke habsyah, dan meminta setiap kelompok mengamati dan menentukan kesimpulan dari video tersebut
- Setelah itu guru menyajikan game AI untuk mengukur tingkat pemahaman siswa pada kisah para sahabat hijrah ke habsyah
- Guru mengupas kembali 15 menit sedikit materi peristiwa hijrah para sahabat ke habsyah
- Guru bertanya kepada siswa
- Pembelajaran ditutup dengan kuis

Alat/ bahan sumber belajar	: 1. Buku sejarah kebudayaan islam 2. youtube hijrah para sahabat ke habsyah 3. aplikasi canva berbasis AI
Penilaian	: 1. Penilaian sikap : Observasi  2. Penilaian pengetahuan : melalui kegiatan pengamatan dan diskusi bersama peristiwa hijrah para sahabat ke habsyah.  3.Keterampilan : menyanyikan lagu Hijrah ke habsyah, menyelesaikan kuis game interaktif berbasis AI di canva

### SILABUS

Nama satuan pendidikan	:	MIN 03 Kepahiang
Mata pelajaran/Tema	:	Sejarah Kebudayaan Islam
Kelas/semester	:	IV/1
Materi pokok	:	Sebab-sebaba para sahabat hijrah ke Habsyah
Alokasi waktu	:	2/35 menit

Kompetensi dasar	Indikator	Materi pokok	Kegiatan pembelajaran	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber belajar
<b>Mengetahui sebab-sebab Nabi Muhammad Saw.</b>	sahabat Rasulullah SAW. ke Habasyah.	Pengamalan kemauan untuk selalu berubah menuju kebaikan sebagai bentuk implementasi semangat hijrah para sahabat Rasulullah ke Habasyah.				

<b>Menganjurkan sahabt hijrah ke habsyah</b>						
<b>Menceritakan peristiwa hijrah sahabat ke Habsyah</b>	<p>3.1.1 Menyebutkan tantangan yang dihadapi kaum muslimin pada masa-masa permulaan dakwah Islam.</p> <p>3.1.2 Mendeskripsikan secara sederhana keadaan negeri Habasyah.</p> <p>3.1.3 Mengidentifikasi sebab-sebab Nabi Muhammad SAW. Menganjurkan sahabat hijrah ke Habasyah.</p> <p>3.1.4 Menyebutkan tujuan Sahabat hijrah ke Habasyah</p>	Hijrah ke Habasyah.	<p><b>Mengamati:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengamati dengan cermat gambar/ media/ peta / cerita tentang hijrah ke Habasyah.</li> </ul> <p><b>Menanyakan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menanyakan hal-hal atau sebab/ kejadian yang berhubungan dengan isi gambar/ cerita.</li> </ul> <p><b>Mengeplorasi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membaca materi pelajaran dalam buku ajar dengan cermat.</li> <li>- Memahami materi pelajaran dalam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Unjuk Kerja</li> <li>- Proyek</li> <li>- Produk Portofolio</li> </ul>		

			<p>buku ajar dengan melakukan tanya jawab.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Mengidentifikasi sebab-sebab Nabi Muhammad SAW. menganjurkan sahabat hijrah ke Habasyah.</li><li>- Mengidentifikasi tujuan Sahabat hijrah ke Habasyah</li></ul> <p><b>Mengasosiasi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Merumuskan hasil tanya jawab tentang hijrah ke Habasyah.</li><li>- Merumuskan hasil diskusi tentang peristiwa hijrah ke Habasyah.</li><li>- Menghubungkan hikmah hijrah ke Habasyah dengan kehidupan sekarang.</li></ul>			
--	--	--	---	--	--	--

<p><b>Menunjukkan kesabaran para sahabat Nabi Muhammad Saw. Dalam peristiwa hijrah ke Habsyah</b></p>	<p>Menerapkan sikap sabar dan tabah sebagai implementasi dari pemahaman tentang hijrah sahabat ke Habasyah dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p>Pembiasaan sikap sabar dan tabah sebagai implementasi dari pemahaman tentang hijrah sahabat ke Habasyah dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>Menanamkan pembiasaan sikap sabar dan tabah sebagai implementasi dari pemahaman tentang hijrah sahabat ke Habasyah dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>Non Tes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observasi</li> <li>- Penilaian Diri</li> <li>- Penilaian antar siswa</li> <li>- Jurnal</li> </ul>		
---	--	---	--	---	--	--