

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FIQIH KELAS X BERBASIS CANVA DAN NEARPOD DI MA RAUDHATUL JANNAH PALANGKA RAYA

Arjuna Rinaldi¹, Detty Andani², Devi Barokah³, Abdul Azis⁴

^{1,2,3,4} IAIN Palangka Raya

Email:

¹arjunarinaldi015@gmail.com

²dettyandani6220900@gmail.com

³devibrkh@gmail.com

⁴abdul.azis@iain-palangkaraya.ac.id

DOI: -

Received: 01-10-2024	Accepted: 25-10-2024	Published: 30-10-2024
----------------------	----------------------	-----------------------

Abstrak:

Mata kuliah pengembangan media dan bahan ajar dalam hal ini mengenalkan bahwa dunia Pendidikan sekarang ini sangat berkembang pesat dan dapat dikatakan sudah sangat bergantung dengan yang namanya teknologi untuk memudahkan guru dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video berbasis canva dan Nearpod dan mengimplementasikannya. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang memiliki lima tahapan yakni 1) *Analisis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implemention*, 5) *Evaluation*. Pada tahap analisis, tahap awal yang dilakukan untuk mengetahui dan memahami kebutuhan yang diperlukan. Pada tahap design, sudah mulai memasuki tahap perencanaan terkait kegiatan yang akan dilakukan dilapangan. Pada tahap Development menjelaskan tahapan- tahapan dalam pembuatan media video berbasis *Canva* dan *Nearpod*. Pada tahap implementation menyajikan uji yang dilakukan terkait penelitian. Pada tahap evaluation merupakan tahap akhir penyelesaian dari media pembelajaran yang dikembangkan terkait hasil validasi dari ahli materi, ahli media, Guru, dan Peserta didik. Kesimpulan dalam penelitian adalah penggunaan media berbasis *Canva* dan *Nearpod* memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan kualitas pembelajaran yang efektif, pada implementasinya juga dapat membantu guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan serta bermakna bagi peserta didik.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran, Fiqih*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu dari berbagai aspek penting dalam menyongsong generasi penerus bangsa yang berkualitas, baik dalam segi

pengetahuan maupun karakter. Dalam menciptakan pendidikan yang berkualitas faktor terpenting salah satunya tergantung dari kualitas tenaga pendidik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. (Yaumi, 2018) Dalam konteks pendidikan agama, khususnya Fiqih, materi Haji dan Umrah memiliki posisi strategis dalam membentuk pemahaman spiritual siswa mengenai salah satu rukun Islam yakni haji dan umroh terdapat dalam rukun Islam yang ke lima. Pembelajaran materi ini diharapkan tidak hanya mencakup aspek kognitif, tetapi juga mampu meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa. Namun, tantangan dalam pembelajaran Fiqih sering kali terkait dengan metode penyampaian yang kurang menarik, sehingga siswa cenderung pasif dan sulit terlibat secara aktif dalam proses belajar. Seiring perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi sebuah kebutuhan yang mendesak. Platform seperti *Canva* dan *Nearpod* menawarkan potensi besar dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Namun, pemanfaatan teknologi ini di banyak sekolah, termasuk di Madrasah Aliyah (MA) Raudhatul Jannah Palangka Raya, masih minim. Oleh karena itu, diperlukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* dan *Nearpod* guna meningkatkan kreativitas siswa, terutama dalam materi Haji dan Umrah.

Secara normatif, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 menekankan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Salah satu tujuan pendidikan adalah membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (Indonesia et al., 1991). Sesuai dengan regulasi ini, pemerintah melalui Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menggarisbawahi pentingnya proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang. Dalam konteks pembelajaran Fiqih, khususnya pada materi Haji dan Umrah, pendekatan ini sangat relevan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih hidup dan menarik bagi siswa. Dari sudut pandang agama, Al-Qur'an dan Hadits juga memberikan dorongan untuk menuntut ilmu dan mengajarkan kebaikan dengan cara yang tepat dan menyenangkan. Dalam Al-Qur'an surat Al-Mujadilah ayat 11, Allah SWT berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ ۚ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا ۚ يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ ۖ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

"Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat."

Artinya, dalam proses pembelajaran, penting untuk memfasilitasi siswa

agar tidak hanya menerima ilmu, tetapi juga mengembangkan kreativitas dan keterampilan mereka dalam berproses.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru yang mengampu mata pelajaran fiqih di sekolah tersebut, proses pembelajaran Fiqih pada materi Haji dan Umrah di MA Raudhatul Jannah Palangka Raya masih dilakukan secara konvensional, dengan metode ceramah dan buku teks sebagai media utama. Hal ini sering kali membuat siswa pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara dengan beberapa siswa menunjukkan bahwa mereka merasa kurang tertarik dan cenderung bosan dengan metode yang monoton. Selain itu, kreativitas siswa dalam memahami materi masih belum optimal, ditandai dengan kurangnya partisipasi aktif dalam diskusi kelas dan presentasi.

Kesenjangan utama yang ditemukan dalam proses pembelajaran Fiqih ini adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif yang dapat merangsang keterlibatan siswa pada proses pembelajaran. Di era digital saat ini, siswa sangat akrab dengan penggunaan teknologi, namun hal ini belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran. Dan seiring berjalannya waktu dengan kecanggihan teknologi di jaman sekarang sangat membantu para guru dalam mengembangkan media dan bahan ajar tersebut. Media pembelajaran adalah segala alat bantu dalam pembelajaran sehingga lebih efektif dan optimal. (Fadilah et al., 2023) Sedangkan bahan ajar merupakan segala hal yang memuat informasi terkait apa saja pengetahuan yang akan dipelajari yang dirancang secara sistematis dan menyeluruh. (Pribadi, 2019).

Gerlach dan Ely Menjelaskan media pembelajaran dipahami secara garis besar merupakan manusia, materi maupun kejadian yang menciptakan kondisi dimana siswa dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan serta sikap. (Aziz, 2023) Padahal, penggunaan media seperti *Canva* dan *Nearpod* yang berbasis teknologi dapat menjadi solusi dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, dinamis, dan menarik. Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi ialah *Canva*. *Canva* merupakan salah satu dari banyaknya aplikasi yang hadir dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang menyediakan berbagai fitur menarik seperti video, template, pamplate, spanduk, presentasi dan sebagainya. (Pelangi et al., 2020).

Sedangkan *Nearpod* juga merupakan satu aplikasi yang tidak kalah menarik yang mana juga menyediakan fitur atau ruang yang didalamnya dapat memuat video pembelajaran baik yang di buat secara mandiri maupun video hasil unduhan, pengajar juga dapat menampilkan sebuah presentasi yang memuat gambar, teks, video bahkan juga dapat membuat kuis untuk bisa dimainkan bersama, hal yang demikian dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dan interaksi siswa dengan guru. Video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif

untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaanya. (Wardani & Syofyan, 2018)

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dan *Nearpod* sangat relevan untuk menjawab tantangan yang ada dalam pembelajaran Fiqih, khususnya pada materi Haji dan Umrah. Dengan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa, membuat mereka lebih aktif dalam belajar, serta mampu memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, penelitian ini akan memberikan kontribusi penting bagi pengembangan metode pembelajaran di MA Raudhatul Jannah Palangka Raya, serta menjadi referensi bagi guru-guru lain dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dan *Nearpod* perlu dilakukan sebagai respon terhadap rendahnya tingkat partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Fiqih, terutama pada materi Haji dan Umrah. Minimnya penggunaan media yang inovatif dan interaktif dalam proses pembelajaran menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi untuk berpikir kreatif. Dengan memanfaatkan teknologi yang familiar bagi siswa, diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan aktif dan kreativitas yang menghasilkan ide-ide baru peserta didik dalam memahami materi. (Solso, 2008)

Dengan demikian, penelitian mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Kelas X Berbasis *Canva* dan *Nearpod* di MA Raudhatul Jannah Palangka Raya" ini diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mampu mendorong keterlibatan dan partisipasi aktif siswa. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dan aplikatif, serta memberikan dampak positif bagi peningkatan kualitas pendidikan khususnya di MA Raudhatul Jannah, dan dunia pendidikan.

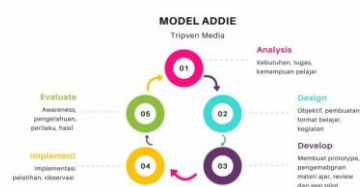
METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau dikenal *Research & Development* (R & D). Penelitian dan pengembangan ini dilakukan secara sistematis, yaitu melakukan penelitian terlebih dahulu kemudian pengembangan. Tujuan dari penelitian ini adalah diharapkan membantu guru dalam proses belajar mengajar agar siswa lebih mudah memahami materi dalam pembelajaran Fiqih kelas X Pada Materi Haji dan Umrah di MA Raudhatul Jannah Palangka Raya

Adapun waktu penelitian ini di bulan September 2024 di MA Raudhatul Jannah Palangka Raya, dengan subjek Ahli Materi Khadijah S. Kom. I, M. Pd,

Ahli Media Rio Irawan M. Kom, dan Guru Fiqih Ustadz Syahdian Afif dan Siswa kelas X di MA Raudhatul Jannah Palangka Raya, yang membantu menyelesaikan riset ini. Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE sendiri merupakan model pengembangan yang disusun dan memiliki urutan yang sistematis yang juga berkaitan dengan pemecahan masalah yakni yang berkaitan dengan sumber belajar. (Dewi, 2018) ADDIE singkatan dari *Analyze, Design, Development, implementation dan Evaluate*. Teknik Pengumpulan data digunakan adalah teknik observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Aktivitas dalam analisis meliputi reduksi data, penyajian data dan verifikasi (Sugiyono, 2018). Adapun teknik validasi produk terkait media dan bahan ajar yang digunakan, peneliti menggunakan validasi dari ahli Materi dan ahli Media.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini melalui lembar hasil validasi ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran serta siswa kelas X dalam mengetahui pendapat serta penilaian dari produk yang sudah dibuat.



Gambar 1. Skema Model Pengembangan ADDIE

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian pengembangan ini berupa media video pembelajaran interaktif berbasis *canva* terkait mata Pelajaran Fiqih materi Haji dan Umroh pada kelas X, yang mana video tersebut dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE terdapat lima tahapan yakni, *analysis* (analisis), *design* (Perancangan), *development* (pengembangan), *impementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Penjabaran dari tahapan- tahapan tersebut sebagai berikut:

1. *Analyze*

Pada tahap analisis adalah awal untuk dapat mengetahui dan memahami kebutuhan kondisi yang ada. Analisis ini membantu merincikan tujuan pembelajaran dan menentukan sampai sejauh mana materi pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan peserta didik. Tahap analisis terbagi lagi menjadi dua yaitu: Analisis Kebutuhan. Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk dapat menemukan permasalahan yang terjadi di dalam mata Pelajaran Fiqih kelas X di MA Raudhatul Jannah

Palangka Raya. (Savitri et al., 2024). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata Pelajaran Fiqih bahwa pembelajaran dikelas selama ini masih cenderung pada pembelajaran konvensional karena melihat dari kecakapan guru dalam menguasai teknologi juga masih sangat minim, oleh karenanya permasalahan mendasar dengan masih kurangnya variasi dalam media pembelajaran. Pembelajaran konvensional dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang dilakukan masih monoton dalam penyampaian materi pembelajaran. (Fahrudin et al., 2021). Pada analisis materi yang disajikan juga sudah sesuai dengan kebutuhan kurikulum, Tingkat pemahaman peserta didik, dan dapat memfasilitasi pembelajaran untuk pengenalan dasar terkait materi pembelajaran, dan akan dijelaskan kembali secara lebih mendalam oleh guru mata Pelajaran Fiqih.

2. *Design*

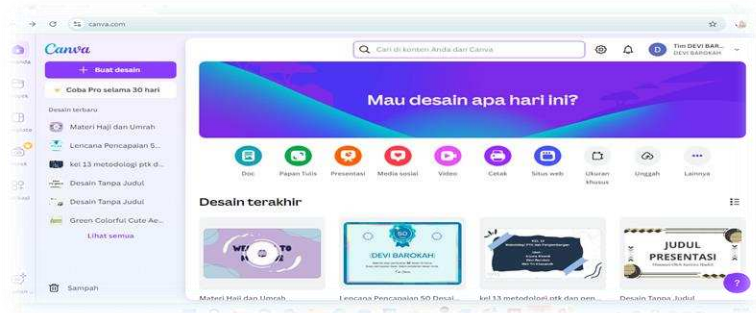
Dalam tahap ini merupakan penentuan isi dari konten keseluruhan desain yang dikembangkan. (Ghani & Daud, 2018). Pada tahap *Design* ini terdapat beberapa perencanaan kegiatan yakni: 1) Menyusun bahan ajar dalam pembelajaran, 2) melakukan perancangan terkait alur pembelajaran terkait kegiatan belajar mengajar, 3) memilih kompetensi bahan ajar, 4) perencanaan perangkat pembelajaran sesuai pada kompetensi mata Pelajaran, 5) Merancang materi Pelajaran dan alat evaluasi belajar dengan pendekatan pembelajaran. Pada tahap design ini merupakan tahap penentuan aplikasi yang sesuai dan mudah dalam mengakses serta menggunakannya, yang paling diutamakan aplikasi tersebut memiliki fitur yang menarik sehingga materi yang disajikan dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

3. *Development*

Dalam tahap *Development* atau pengembangan ini terdapat dua tujuan kegiatan penting yakni memproduksi produk dan memilih produk yang sesuai dan baik. (Rachma et al., 2023).

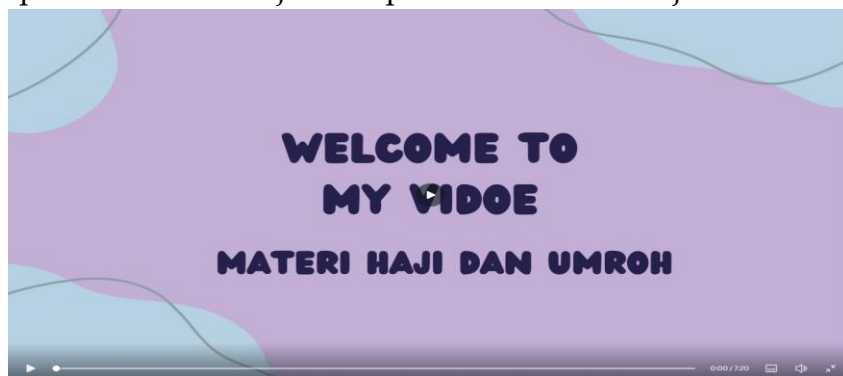
Pembuatan media pembelajaran:

Dalam tahapan ini masuk kepada pembuatan media dengan membuat konsep dan merangkai semua komponen serta mengidentifikasi media atau topik yang disampaikan, alat evaluasi, gambar, fitur pengisian suara, sehingga menjadi media pembelajaran interaktif sesuai dengan yang sudah dirancang sebelumnya, kemudian mulai membuatnya di canva.



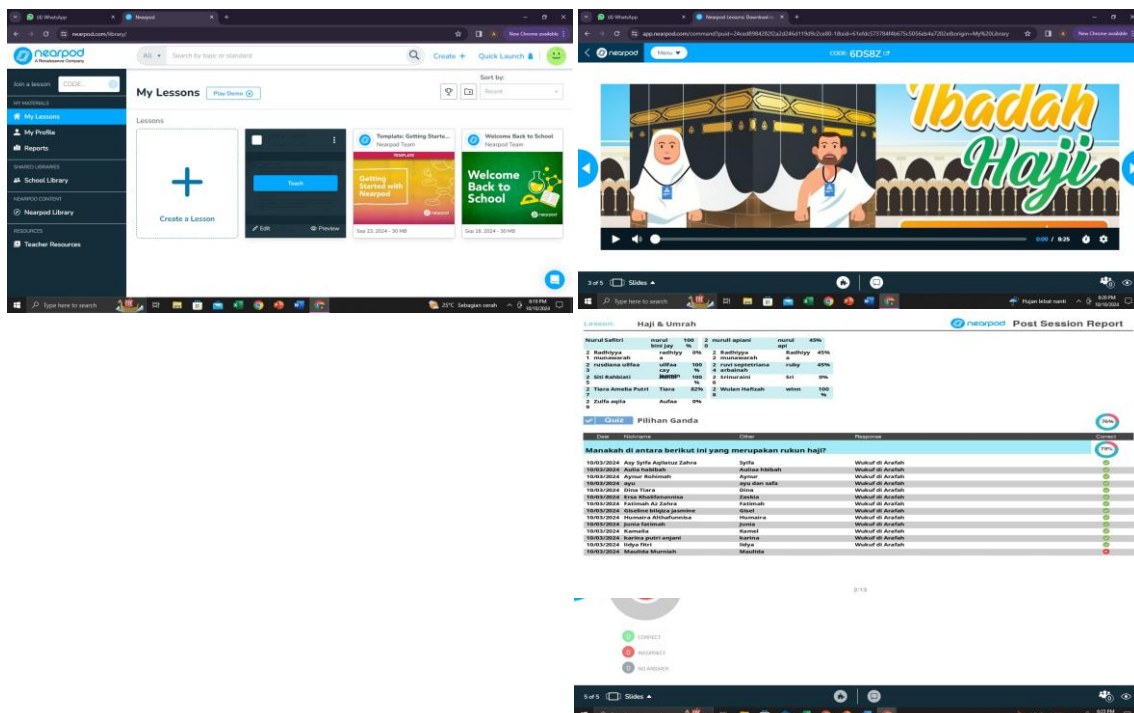
Gambar 2. Tampilan awal Canva

Pada Tampilan awal media pembelajaran interaktif Canva menampilkan materi Pelajaran fiqih terkait materi Haji dan Umroh.



Gambar 3. Tampilan awal media pembelajaran interaktif

Pada tampilan halaman awal Nearpod dan ruang fitur didalamnya yang dapat memuat video pembelajaran, kuis, nama-nama siswa, serta hasil kuis.



Gambar 4. Tampilan Aplikasi Nearpod

Halaman Profil Pengembang berisi informasi tentang pengembang, untuk dapat mengetahui siapa yang membuat media pembelajaran tersebut dengan menampilkan profil pengembang.



Gambar 5. Tampilan Profil Pengembangan

Validasi oleh para ahli:
a. Validasi Ahli Materi

Validasi dilakukan oleh ahli materi yaitu Khadijah, S. Kom. I, M. Pd selaku dosen ahli pada bidangnya di IAIN Palangka Raya yang didapatkan melalui penilaian kuesioner yang telah dinilai oleh ahli materi berdasarkan indikator yang telah dibuat tersebut dan juga didapatkan melalui saran maupun masukan yang telah diberikan. Tujuan dilakukannya pengujian kelayakan kepada ahli materi adalah untuk mengetahui apakah pembahasan materi dalam media pembelajaran yang ditampilkan sudah mencakup aspek kualitas isi, aspek penyajian dan aspek kebahasaan. Hasil rekapitulasi untuk hasil rata-rata validasi ahli materi pada tabel 1:

Tabel 1. Validasi Ahli Materi

No.	Indikator Penilaian	Skor	Keterangan
1	Kesesuaian naskah dengan materi	4	Sangat Setuju
2	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	3	Setuju
3	Kesesuaian bahasa dengan EYD dan tanda baca	4	Sangat Setuju
4	Kesesuaian bahasa dengan tingkat kemampuan siswa	3	Setuju
5	Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa	3	Setuju
6	Sistematika penyajian materi naskah	4	Sangat Setuju

	Total Skor	21	-
	Rata-rata Skor	3.5	Layak
	Kesimpulan	Layak	-

Berdasarkan hasil uji validitas ahli terhadap materi Haji dan Umrah, diperoleh total skor 21 dari maksimal 24, dengan rata-rata skor 3,5. Penilaian ini menunjukkan bahwa secara umum, materi yang dinilai masuk dalam kategori layak digunakan. Setiap aspek dinilai dengan rincian sebagai berikut:

1. Kesesuaian naskah dengan materi mendapatkan skor 4, yang berarti ahli sangat setuju bahwa materi yang disajikan relevan dengan topik yang dibahas.
2. Kesesuaian pemilihan jenis huruf mendapatkan skor 3, yang menunjukkan bahwa pemilihan font dinilai sudah cukup baik, meskipun masih bisa ditingkatkan.
3. Kesesuaian bahasa dengan EYD dan tanda baca mendapatkan skor 4, menunjukkan bahwa bahasa dan tanda baca dalam naskah sudah sangat sesuai dengan kaidah EYD.
4. Kesesuaian bahasa dengan tingkat kemampuan siswa mendapatkan skor 3, menandakan bahwa bahasa yang digunakan cukup sesuai dengan kemampuan siswa, namun mungkin masih bisa disederhanakan.
5. Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa juga mendapat skor 3, yang menunjukkan bahwa bahasa sudah cukup baik, tetapi masih ada ruang untuk penyempurnaan.
6. Sistematika penyajian materi naskah dinilai dengan skor 4, yang berarti sistematika penyajian sangat baik dan memudahkan pemahaman materi.

Indikator Pengambilan Keputusan:

- Jika total skor ≥ 18 dan rata-rata skor ≥ 3 , maka materi dinyatakan layak.
- Jika total skor ≥ 22 dan rata-rata skor = 4, maka materi dinyatakan sangat layak.
- Jika total skor berada di antara 12–17, maka materi dianggap kurang layak.
- Jika total skor < 12 , materi dinyatakan tidak layak.

Dengan demikian, materi ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

b. Validasi Ahli Media

Validasi dilakukan oleh ahli media yaitu Rio Irawan M. Kom selaku Dosen yang ahli pada bidangnya sebagai ahli media yang didapatkan melalui penilaian angket yang telah dinilai oleh ahli media berdasarkan indikator yang telah dibuat tersebut dan juga didapatkan melalui saran maupun masukan yang telah diberikan. Tujuan dilakukannya pengujian kelayakan oleh ahli media adalah

untuk mengetahui apakah media yang dibuat sudah sesuai dan bisa menjadi penunjang dan pendukung untuk media yang disajikan. Berikut adalah hasil penilaian angket sebagai validasi dari ahli media pada tabel 2.

Tabel 2. Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	Skor	Keterangan
A. Aspek Desain Video Pembelajaran <i>Canva</i> dan <i>Nearpod</i>			
1	Tampilan pemaparan materi pada bagian opening depan maupun belakang.	4	Tidak ada foto pemateri; disarankan menyertakan foto pemateri.
2	Warna judul video dan kontras pencahayaan.	3	-
3	Perpaduan gambar, bentuk, dan ukuran huruf yang proporsional.	4	-
4	Kemenarikan desain pada sampul materi video pembelajaran.	4	Disarankan menyesuaikan desain dengan fase pendidikan (SD, SMP, SMA berbeda).
B. Aspek Desain Isi Video Pembelajaran dan <i>Canva</i> dan <i>Nearpod</i>			
5	Penempatan unsur tata letak yang konsisten dan sesuai.	5	-
6	Kata-kata video pembelajaran sesuai dengan isi materi dan menarik perhatian.	5	-
7	Perbandingan huruf antar isi materi yang proporsional.	5	-
8	Pemilihan ukuran huruf dan jenis huruf yang tepat.	5	-
9	Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan.	4	-
10	Spasi antar baris teks normal.	4	-
11	Keterbacaan teks isi materi Haji dan Umroh serta <i>Nearpod</i> jelas.	4	-
12	Gambar dan animasi dalam video tidak kaku.	4	Disarankan menyesuaikan animasi dengan jenjang pendidikan.
Total Skor		51	
C. Kesimpulan			

Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.

Berdasarkan hasil uji validitas ahli media terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dan *Nearpod* pada materi Haji dan Umrah, diperoleh skor yang menunjukkan bahwa media ini layak untuk diuji cobakan dengan beberapa revisi. Adapun kategori penilaian pada lembar validasi ialah sebagai berikut.

Tabel 3. Kategori Penilaian

Skor Pernyataan	Kategori Penilaian
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup
2	Kurang Layak
1	Sangat Kurang Layak

Setiap aspek yang dinilai memiliki skor antara 4 hingga 5, dengan rata-rata menunjukkan media ini berada dalam kategori layak, namun masih ada ruang untuk perbaikan.

1. Aspek Desain Video Pembelajaran mendapatkan skor yang tinggi. Pada poin tampilan pemaparan materi di bagian opening dan closing (skor 4), ahli media menyarankan penambahan foto pemateri untuk meningkatkan daya tarik dan integrasi sumber belajar. Warna judul dan kontras pencahayaan mendapatkan skor 4, menunjukkan pemilihan visual yang baik. Perpaduan gambar, bentuk, dan ukuran huruf juga dinilai proporsional dengan skor 4, sementara desain sampul dinilai menarik (skor 4), tetapi disarankan menyesuaikan dengan fase pendidikan siswa (SD, SMP, SMA).
2. Aspek Desain Isi Video juga mendapatkan penilaian positif. Penempatan tata letak yang konsisten dan sesuai diberi skor 5, menunjukkan kepuasan ahli media dengan unsur tata letak. Kata-kata dalam video dinilai menggambarkan materi dengan baik (skor 4), meskipun tetap disarankan penyederhanaan untuk meningkatkan keterbacaan. Perbandingan huruf, ukuran huruf, serta variasi huruf yang tidak berlebihan masing-masing diberi skor 4, menunjukkan penilaian yang memadai. Spasi teks dinilai normal dan keterbacaan teks juga cukup jelas, keduanya memperoleh skor 4. Gambar dan animasi dalam video, meskipun dianggap baik dengan skor 4, disarankan untuk disesuaikan dengan jenjang pendidikan siswa.

Indikator Pengambilan Keputusan:

- Jika rata-rata skor berada di kisaran 4 hingga 5, maka media pembelajaran layak diuji cobakan dengan revisi kecil.
- Jika rata-rata skor antara 3 dan 4, media dinilai cukup layak tetapi memerlukan beberapa revisi penting.
- Jika rata-rata skor kurang dari 3, media tidak layak diuji cobakan tanpa revisi signifikan.

Dengan rata-rata penilaian yang menunjukkan skor antara 4 dan 5, media ini dinilai **layak untuk diuji cobakan dengan beberapa revisi**, terutama pada aspek desain tampilan dan animasi yang disarankan lebih disesuaikan dengan jenjang pendidikan siswa

Tabel 4. Kesimpulan Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Skor rata-rata	Kategori
1.	Ahli Materi	21	3,5	Layak
2.	Ahli Media	51	4,2	Layak dengan revisi

Tabel di atas menunjukkan hasil validasi dari Ahli Materi dan Ahli Media terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Ahli Materi memberikan skor total 21 dengan skor rata-rata 3.5 yang termasuk dalam kategori "Layak." Sementara itu, Ahli Media memberikan skor total 51 dengan rata-rata 4.2, yang dikategorikan sebagai "Layak dengan revisi." Berdasarkan hasil ini, media pembelajaran dinilai layak untuk diimplementasikan, meskipun diperlukan beberapa revisi, khususnya dalam aspek desain dan animasi agar lebih sesuai dengan jenjang pendidikan yang ditargetkan.

4. Implementation

Pada tahap ini peneliti menyajikan media yang telah dirancang kepada siswa untuk diujikan. (Pazah et al., 2024).

a. Uji Validasi

Validitas suatu skala atau tes digunakan untuk menjalankan fungsi pengukurannya. Menurut Azwar (2018), pengukuran dapat dianggap memiliki validitas yang tinggi jika menghasilkan data yang akurat untuk menunjukkan variabel yang diukur oleh tujuan pengukuran tersebut. Validitas instrumen terdiri dari angket yang diuji coba pada kelas X untuk menentukan relevansinya dengan penelitian. Ini adalah hasil dari instrumen angket respons siswa.

Pada tahap implementation, media pembelajaran yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media selanjutnya dilakukan uji coba kepada 30 siswa kelas X MA Raudhatul Jannah Palangka Raya. Setelah siswa menggunakan

media pembelajaran ini, siswa diminta untuk dapat mengisi angket yang telah disediakan. Berikut data yang diperoleh dari angket yang diberikan kepada siswa kelas X MA Raudhatul Jannah Palangka Raya:

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Instrumen dari Angket Respon Siswa

Correlations															
		P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10	P11	P12	P13	Total
P01	Pearson Correlation	1	.771**	.551**	.566**	.598**	.681**	.611**	.598**	.598**	.375*	.397*	.729**	.603**	.791**
	Sig. (2-tailed)		.000	.002	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.041	.030	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P02	Pearson Correlation	.771**	1	.715**	.604**	.535**	.560**	.636**	.610**	.655**	.371*	.515**	.659**	.656**	.805**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.002	.001	.000	.000	.000	.044	.004	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P03	Pearson Correlation	.551**	.715**	1	.453*	.503**	.452*	.547**	.465**	.503**	.243	.482**	.401*	.706**	.690**
	Sig. (2-tailed)	.002	.000		.012	.005	.012	.002	.010	.005	.196	.007	.028	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P04	Pearson Correlation	.566**	.604**	.453*	1	.698**	.695**	.614**	.653**	.698**	.308	.716**	.381*	.719**	.799**
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.012		.000	.000	.000	.000	.000	.098	.000	.038	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P05	Pearson Correlation	.598**	.535**	.503**	.698**	1	.666**	.689**	.662**	.663**	.391*	.575**	.544**	.692**	.812**
	Sig. (2-tailed)	.000	.002	.005	.000		.000	.000	.000	.000	.033	.001	.002	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P06	Pearson Correlation	.681**	.560**	.452*	.695**	.666**	1	.583**	.683**	.515**	.417*	.514**	.643**	.694**	.803**
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.012	.000	.000		.001	.000	.004	.022	.004	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P07	Pearson Correlation	.611**	.636**	.547**	.614**	.689**	.583**	1	.636**	.579**	.415*	.460*	.618**	.452*	.762**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.002	.000	.000	.001		.000	.001	.023	.011	.000	.012	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P08	Pearson Correlation	.598**	.610**	.465**	.653**	.662**	.683**	.636**	1	.662**	.508**	.650**	.629**	.677**	.823**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.010	.000	.000	.000	.000		.000	.004	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P09	Pearson Correlation	.598**	.655**	.503**	.698**	.663**	.515**	.579**	.662**	1	.635**	.769**	.544**	.781**	.849**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.005	.000	.000	.004	.001	.000		.000	.000	.002	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P10	Pearson Correlation	.375*	.371*	.243	.308	.391*	.417*	.415*	.508**	.635**	1	.647**	.594**	.489**	.635**
	Sig. (2-tailed)	.041	.044	.196	.098	.033	.022	.023	.004	.000		.000	.001	.006	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P11	Pearson Correlation	.397*	.515**	.482**	.716**	.575**	.514**	.460*	.650**	.769**	.647**	1	.429*	.807**	.787**
	Sig. (2-tailed)	.030	.004	.007	.000	.001	.004	.011	.000	.000	.000		.018	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P12	Pearson Correlation	.729**	.659**	.401*	.381*	.544**	.643**	.618**	.629**	.544**	.594**	.429*	1	.435*	.742**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.028	.038	.002	.000	.000	.000	.002	.001	.018		.016	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P13	Pearson Correlation	.603**	.656**	.706**	.719**	.692**	.694**	.452*	.677**	.781**	.489**	.807**	.435*	1	.865**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.012	.000	.000	.006	.000	.016		.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Total	Pearson Correlation	.791**	.805**	.690**	.799**	.812**	.803**	.762**	.823**	.849**	.635**	.787**	.742**	.865**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Nilai koefisien yang ditemukan setelah melakukan perhitungan dan

analisis pada r tabel dengan jumlah responden 30 siswa adalah 0.361 dengan taraf signifikan 5. Setelah menghitung r hitung, langkah berikutnya adalah membandingkan r hitung dengan r-tabel. Jika r hitung lebih besar dari r-tabel, maka butir soal dikatan valid, jika r hitung lebih rendah dari r-tabel, maka butir soal tidak valid.

Bedasarkan hasil uji coba angket respon siswa yang berjumlah 13 butir skor dinyatakan valid dari hasil uji coba pada kelas X yang berjumlah 30 responden. Setelah melakukan perbandingan antara r hitung dengan r tabel, maka hasil r hitung > r tabel yang berarti dinyatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2019), menyatakan bahwa uji reabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Reabilitas menunjukkan bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Menurut Arikunto, klasifikasi reabilitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6.1 Kriteria Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Kriteria
0,81 – 1,00	Sangat tinggi
0,61 – 0,85	Tinggi
0,41 – 0,60	Cukup
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat rendah

Dari tabel kriteria reabilitas dinyatakan baik digunakan instrumen penelitian sesuai dengan hasil reabilitas nilai koefisien korelasi pada tabel tersebut. Berikut hasil reabilitas penelitian.

Tabel 6.2 Hasil Uji Reabilitas dari Angket Respon Siswa

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.944	13

Dari tabel hasil reabilitas instrumen di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai reabilitas 0.94 sangat tinggi, dan koefisien reabilitas, yang menunjukkan tingkat reabilitas yang paling tinggi dan paling rendah, berkisar antara 0-1. Nilai *Alpha Cronbach* yang diperoleh 0.94, yang menunjukkan tingkat reabilitas yang sangat tinggi.

c. Uji Normalitas

Uji normalitas mengevaluasi kenormalan distribusi data. Tujuan ini adalah untuk menentukan apakah data yang dikumpulkan adalah data distribusi normal. Uji *Shapiro-Wilk*, juga dikenal sebagai uji S-W, adalah uji nonparametrik persamaan kontinu dengan distribusi probabilitas satu dimensi. Ini dapat digunakan untuk membandingkan satu sampel dengan distribusi probabilitas referensi (juga dikenal sebagai uji S-W satu sampel) atau untuk membandingkan dua sampel. Studi ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan kriteria kenormalan berikut: Signifikan uji (α) = 0,05.

- 1) Jika $\text{sig} > 0,05$ maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal
- 2) Jika $\text{sig} < 0,05$ maka sampel bukan berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas dari Angket Respon Siswa

Tests of Normality							
	Respon Siswa	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Total	2	.308	6	.077	.857	6	.178
	3	.261	18	.002	.924	18	.153
	4	.303	6	.089	.818	6	.085

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebagai berikut:

- Pada respon siswa 2, nilai Sig. adalah 0,178 dengan statistik 0,857. Karena nilai Sig. lebih besar dari 0,05, maka data pada respon siswa 2 berdistribusi normal.
- Pada respon siswa 3, nilai Sig. adalah 0,153 dengan statistik 0,924. Nilai Sig. juga lebih besar dari 0,05, sehingga data pada respon siswa 3 berdistribusi normal.
- Pada respon siswa 4, nilai Sig. adalah 0,085 dengan statistik 0,818. Meskipun mendekati batas 0,05, nilai Sig. tetap lebih besar dari 0,05, sehingga data pada respon siswa 4 juga berdistribusi normal.

Secara keseluruhan, uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data respon siswa untuk kategori 2, 3, dan 4 berada dalam distribusi normal, karena nilai signifikansi semuanya lebih besar dari 0,05.

d. Uji Skala Likert

Skala pengukuran yang digunakan adalah *skala likert* dengan bentuk pernyataan positif, yang artinya skor tertinggi diberikan pada kategori “sangat layak” Menurut (Sugiyono, 2013), Likert dalam bahwa *skala likert* ini berisi beberapa pertanyaan dengan tujuan untuk mengukur perilaku dengan mengisi empat pilihan dengan berbagai kategori pada setiap butir pertanyaan, yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju dan tidak setuju.

Tabel 8. Kategori Skala Likert

Skala	kategori
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

Rumus dalam menghitung kelayakan pengembangan aplikasi *canva* dan *nearpod* Menurut Arikunto (2009) adalah:

Persentase kelayakan (%) = skor yang didapat responden/ skor maksimal x 100.

Skala ini berupa presentase yang dimana nilai maksimalnya adalah 100% dan minimum 0%. Lalu, untuk mengetahui kategori kelayakan, maka pembagian rentang kategori kelayakannya, yaitu:

Tabel 9. Kategori Kelayakan

No.	Presentasi (%)	Kategori kelayakan
1	<21 %	Sangat tidak layak
2	21 % - 40 %	Tidak layak
3	41 % - 60 %	Cukup Layak
4	61 % - 80 %	Layak

Berikut hasil uji angket yang menggunakan pengukuran *skala likert* dengan jumlah skor dan presentase kelayakannya yang dapat dilihat pada tabel 10.

Tabel 10. Hasil Uji Validitas Angket Guru Menggunakan Skala Likert

NO. PERNYATAAN	SKOR TIAP PERNYATAAN	JUMLAH SKOR	SKOR	KATEGORI
1	3	55	72%	Layak
2	3			
3	2			
4	3			
5	3			
6	3			
7	3			
8	3			
9	2			
10	3			
11	3			
12	3			
13	3			
14	3			
15	3			
16	3			
17	3			
18	3			
19	3			

Persentase kelayakan (%) = skor yang didapat responden/ skor maksimal x 100.

$$= 55/76 \times 100 = 72\%$$

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel, angket guru yang divalidasi menggunakan *Skala Likert* terdiri dari 19 pernyataan. Responden memberikan penilaian pada setiap pernyataan dengan skor antara 2 hingga 3. Total skor yang diperoleh adalah 55, yang dihitung sebagai 72% dari skor maksimal.

Indikator Pengambilan Keputusan:

- Dengan total skor 55 dari maksimal 76, persentase 72% menunjukkan bahwa instrumen penilaian ini masuk dalam kategori "Layak."
- Kategori kelayakan ini didasarkan pada *skala Likert*, di mana skor dihitung dengan menjumlahkan setiap skor yang diberikan untuk tiap pernyataan, lalu dibandingkan dengan skor maksimal.
- Instrumen ini dinilai layak digunakan untuk mengukur variabel yang diujikan, dengan kode kelayakan 4, yang menunjukkan cukup tingginya tingkat validitas menurut hasil uji ini.

5. Evaluation

Tahap *evaluation* adalah tahap penyelesaian dari media pembelajaran yang dikembangkan sehingga langkah selanjutnya ialah penyebaran media pembelajaran yang dianggap tidak ada revisi lagi. Hasil perolehan nilai siswa dari menjawab soal kuis dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 11. Hasil Data Nilai Siswa

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Humaira Althafunnisa	100
2.	Nurul Afiani	45
3.	Ayu Maulida Putri	91
4.	Nayfa Erdhia Amira	45
5.	Lidya Fitri	73
6.	Wulan Hafizah	100
7.	Giseline Bilqiza Jasmine	100
8.	Kamalia	100
9.	Melinda	100
10.	Mia	91
11.	Radhiyya Munawarah	45
12.	Maulida Murniah	82
13.	Nurul Safitri	100
14.	Dina Tiara	100
15.	Asy Syifa Aqilatuz Zahra	100
16.	Fatimah Azzahra	100
17.	Aulia Habibah	91
18.	Aynur Rohimah	64
19.	Ersa Khalifatunnisa	82
20.	Junia Fatimah	73
21.	Karina Putri Anjani	100
22.	Nadinda Azkya Purwanto	100
23.	Rusdiana Ulfa	100
24.	Ruvi Septetrianah Arbainah	45

25.	Siti Rahbiati	100
26.	Sri Nur Aini	100
27.	Tiara Amelia Putri	82
28.	Zulfa Aqila	100
29.	Junia Fatimah	73
30.	Nur Safa	100

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh data hasil nilai siswa yang menunjukkan adanya variasi pemahaman dan capaian akademis pada materi yang diberikan. Dari 30 siswa, sebanyak 16 siswa berhasil memperoleh nilai sempurna (100) yang menunjukkan pemahaman penuh terhadap materi. Selain itu, terdapat 3 siswa yang memperoleh nilai 91 dan 3 siswa mendapat nilai 82, lalu 3 siswa lainnya mendapat nilai 73, serta hanya satu siswa yang memperoleh nilai 64. Sementara itu, terdapat 4 siswa memperoleh nilai 45 yang menunjukkan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi. Secara keseluruhan, 26 dari 30 siswa memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dalam pembelajaran fiqih di kelas X MA Raudhatul Jannah Palangka Raya KKM yang ditetapkan adalah 75 dan hanya 8 siswa yang berada di bawah nilai tersebut.

Berdasarkan data tersebut, indikator keberhasilan penerapan media pembelajaran interaktif dapat diukur melalui beberapa aspek berikut:

- Persentase Siswa di Atas KKM**
Indikator keberhasilan adalah $\geq 80\%$ siswa mendapatkan nilai di atas KKM. Dari tabel, sebanyak 73,33% siswa (22 dari 30 siswa) mencapai nilai di atas KKM, menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran telah berhasil meningkatkan pemahaman siswa.
- Persentase Siswa dengan Nilai Sempurna (100)**
Indikator keberhasilan adalah $\geq 50\%$ siswa mendapatkan nilai sempurna. Data menunjukkan bahwa 53,33 % siswa (16 dari 30 siswa) mencapai nilai sempurna, mencerminkan efektivitas media dalam membantu siswa mencapai pemahaman yang sangat baik.
- Pengurangan Persentase Siswa dengan Nilai di Bawah KKM**
Indikator keberhasilan adalah $< 30\%$ siswa mendapatkan nilai di bawah KKM. Berdasarkan data, hanya 26,67% siswa (8 dari 30 siswa) yang memperoleh nilai di bawah 75, menunjukkan pengurangan jumlah siswa yang tidak tuntas dalam pembelajaran.
- Distribusi Nilai Tinggi (≥ 90)**
Indikator keberhasilan adalah $\geq 60\%$ siswa mendapatkan nilai 90 atau lebih. Sebanyak 63,33% siswa (19 dari 30 siswa) memperoleh nilai di atas 90, menunjukkan bahwa mayoritas siswa berhasil meraih capaian yang tinggi.
- Rata-Rata Nilai Kelas**

Rata-rata nilai kelas merupakan indikator umum keberhasilan media pembelajaran. Dengan mayoritas siswa mendapatkan nilai di atas 75. Berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata dari jumlah total nilai dibagi dengan jumlah siswa diperoleh nilai 82,76 yang berarti bahwa rata-rata nilai kelas lebih tinggi dibandingkan nilai KKM, hal tersebut menunjukkan efektivitas penerapan media dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil ini sangat positif dan memberikan bukti kuat bahwa media pembelajaran yang diterapkan efektif dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Indikator-indikator ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi yang diajarkan.

Untuk memastikan kualitas dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan maka dilakukan validasi oleh beberapa ahli dan pengguna, yaitu ahli materi, ahli media, siswa, dan guru. Proses validasi ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana media pembelajaran tersebut sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan standar yang berlaku. Berikut ini adalah hasil kesimpulan dari proses validasi yang dilakukan oleh para ahli dan pengguna terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 12. Hasil Validasi Ahli Materi, Ahli Media, Guru, dan Siswa

No.	Validator	Jumlah Nilai	Skor rata-rata	Kategori
1.	Ahli Materi	21	3,5	Layak
2.	Ahli Media	51	4,2	Layak dengan revisi
3.	Siswa	41,02	3,1	Valid
4.	Guru	55	72	Layak

Berdasarkan tabel di atas, hasil validasi oleh empat kelompok validator, yaitu Ahli Materi, Ahli Media, Siswa, dan Guru menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan evaluasi yang bervariasi. Ahli Materi memberikan skor rata-rata 3,5 dengan kategori "Layak," sementara Ahli Media memberikan skor 4,2 yang masuk dalam kategori "Layak dengan revisi." Siswa memberikan nilai rata-rata 3,1, yang dikategorikan sebagai "Valid." Sementara itu, Guru memberikan skor tertinggi dengan rata-rata 72, yang juga dikategorikan sebagai "Layak." Hasil ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dianggap telah layak, meskipun masih memerlukan revisi.

KESIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dan *Nearpod* dalam pembelajaran Fiqih, khususnya pada materi Haji dan Umrah di MA Raudhatul

Jannah Palangka Raya. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan mengatasi masalah kurangnya keterlibatan aktif dalam proses belajar. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahap memiliki peran penting dalam memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pada tahap analisis, peneliti melakukan identifikasi terhadap kebutuhan dan kondisi yang ada di kelas. Hasil wawancara dengan guru Fiqih menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang selama ini digunakan masih bersifat konvensional, sehingga kurang menarik bagi siswa. Analisis ini membantu merumuskan tujuan pembelajaran yang lebih relevan dengan kebutuhan siswa, serta mengidentifikasi masalah mendasar seperti minimnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Dengan memahami kondisi ini, peneliti dapat merancang solusi yang tepat untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Selanjutnya, pada tahap desain, peneliti menyusun konten dan alur pembelajaran yang akan diterapkan. Ini mencakup perencanaan bahan ajar, kompetensi yang harus dicapai, serta alat evaluasi yang sesuai. Peneliti memilih aplikasi yang mudah diakses dan memiliki fitur menarik untuk mendukung penyampaian materi. *Canva* dan *Nearpod* dipilih karena memiliki fitur interaktif yang dapat membantu siswa lebih memahami materi secara visual dan interaktif. Desain ini bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran tidak hanya informatif tetapi juga menarik bagi siswa, sehingga dapat memfasilitasi proses belajar dengan lebih baik. Di tahap pengembangan, peneliti memproduksi media pembelajaran berdasarkan desain yang telah dibuat. Proses ini melibatkan pembuatan video interaktif menggunakan *Canva* dan *Nearpod*, serta validasi dari ahli materi dan media untuk memastikan kualitas konten. Hasil validasi menunjukkan bahwa materi Haji dan Umrah dinilai layak digunakan dengan skor rata-rata 3,5 dari maksimal 4 serta hasil validasi dari ahli media dinilai layak tetapi harus dilakukan beberapa revisi dengan perolehan skor rata-rata 4,2. Pada tahap implementasi, media pembelajaran diuji coba di kelas untuk melihat efektivitasnya dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Implementasi dilakukan dengan uji coba kepada 30 siswa, dan hasilnya menunjukkan peningkatan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Terakhir, pada tahap evaluasi, peneliti melakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut, serta mengumpulkan umpan balik untuk perbaikan lebih lanjut. Media pembelajaran yang telah diuji coba mendapatkan respon positif dari siswa dan guru, yang menunjukkan bahwa media ini efektif meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, media ini dinilai layak oleh para ahli, meskipun masih perlu beberapa penyesuaian agar lebih sesuai dengan tingkat pendidikan siswa. Dengan mengikuti tahapan ADDIE secara sistematis, penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif yang diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif dan keterlibatan siswa dalam memahami materi fiqih. Penggunaan teknologi modern seperti *Canva* dan

Nearpod memberikan peluang baru dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif, serta menjawab tantangan pendidikan di era digital saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, H. A. (2023). *PERENCANAAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS IT*. LP2M IAIN Palangka Raya Press.
- Dewi, L. (2018). Learning Design Using Addie Approach To Improve Students ' Critical Thinking Skills in Becoming Ethical Librarians. *Jurnal Edulib*, 8(1), 199.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fahrudin, F., Ansari, A., & Ichsan, A. S. (2021). Pembelajaran Konvensional dan Kritis Kreatif dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Hikmah*, 18(1), 64–80. <https://doi.org/10.53802/hikmah.v18i1.101>
- Ghani, M. T. A., & Daud, W. A. A. W. . (2018). Adaptation of ADDIE instructional model in developing educational website for language learning. *Global Journal Al Thaqafah*, 8(2), 7–16.
- Indonesia, P. R., Presiden, K. K., Indonesia, R., Presiden, K. K., Indonesia, R., Terpadu, P. E., Daerah, B. K., Presiden, P., Indonesia, R., Presiden, K. K., Indonesia, R., & Daerah, P. O. (1991). *Presiden Republik Indonesia*. 2010(1), 1–5.
- Pazah, G. A., Risdianto, E., & Purwanto, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Nearpod Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gerak Parabola. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 15(1), 55–66. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v15i1.17600>
- Pelangi, G., Syarif, U., & , & Jakarta, H. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal SasindoUNPAM*, 8(2), 79–96. <Http://Www.Openjournal.Unpam.Ac.Id/Index.Php/Sasindo/Article/View/8354>.
- Pribadi, B. A. (2019). Pengertian dan Prinsip-prinsip Pengembangan Bahan Ajar. *Pengembangan Bahan Ajar*, 1–45.
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Savitri, O., Sudarman, & Sutrisno. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Canva pada Mata Pelajaran Ekonomi kelas X SMA Negeri 16 Samarinda. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(8), 1072–1085.
- Solso, R. . (2008). *Psikologi Kognitif*. Jakarta, Erlangga.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kombinasi*. In Alfabet (P. Alfabet. (ed.)).
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371–381. DOI: <Https://Doi.Org/10.23887/Jisd.V2i4.16154>.
- Yaumi, M. (2018). *Media Teknologi dan Pembelajaran*. IAIN Antasari Press.