

## **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SD Islam Terpadu Darul Falah Kertosono Nganjuk**

**M. Khoirul Anam Catur Pamungkas**

Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul ‘Ula Nganjuk, Indonesia

Email: [banganam180@gmail.com](mailto:banganam180@gmail.com)

### **Abstrak**

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva Kelas III di SD Islam Terpadu Darul Falah Kertosono Nganjuk atas dasar fenomena yang ada di sekolah yakni belum optimalnya penggunaan media pembelajaran, dikarenakan lebih fokus pada penguasaan kelas, dalam proses pembelajaran masih terbatas menggunakan LKS sebagai media pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva materi Kisah Nabi Ibrahim kelas III (2) Mendeskripsikan hasil uji coba Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva materi Kisah Nabi Ibrahim kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Darul Falah Kertosono Nganjuk tahun ajaran 2023/2024.

Metode penelitian yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dengan desain penelitian R&D (Research & Development). Peneliti berfokus pada pengembangan media berbasis canva untuk memenuhi kebutuhan siswa, teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan angket, sedangkan analisis data yang digunakan deskriptif kualitatif, subjek penelitian ini berjumlah 12 siswa.

Hasil penelitian secara umum menunjukkan skor dari uji validasi ahli media 93%, uji validasi ahli materi 94%, respon siswa terhadap media 95%, pada uji coba memperoleh 98% dengan kualifikasi sangat baik dimana siswa memahami materi dan mampu menggunakan media, serta respon guru kelas terhadap media 98%. Dengan demikian Multimedia Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci: Multimedia, Interaktif, Canva, Pembelajaran**

### **PENDAHULUAN**

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa

dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.<sup>1</sup>

Penggunaan media dalam proses pembelajaran akan dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Media juga dapat berguna untuk membangkitkan gairah belajar, memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri sesuai dengan minat dan kemampuannya. Media dapat meningkatkan pengetahuan, memperluas pengetahuan, serta memberikan fleksibilitas dalam penyampaian pesan. Selain itu media juga berfungsi sebagai alat komunikasi, sebagai sarana pemecahan masalah dan sebagai sarana pengembangan diri.<sup>2</sup>

Salah satu media pembelajaran yang efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran adalah media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, karena akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, membuat proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, meningkatkan kualitas belajar siswa, dan pada saat KBM berlangsung dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran interaktif dapat dibuat di canva, karena tersedia banyak template yang bisa digunakan diantaranya: grafik, poster, presentasi, komik strip, cover majalah, undangan, photo collage, kartus bisnis, desktop wallpaper, sampul buku, animasi sosmed, pengumuman, menu, video, grafik organizer, your story, surat, kepala surat, proposal, label, lembar kerja, dan ebook cover. Adapaun cara menggunakan aplikasi ini meliputi; membuat akun canva, membuat desain, memilih background, mengedit background, menambahkan teks, mengunduh atau membagikan desain<sup>3</sup>

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di SD Islam Terpadu Darul Falah Kalianyar Kertosono Nganjuk peneliti memperoleh hasil bahwa yang menjadi sumber permasalahan ternyata berada pada media yang digunakan saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, Penggunaan media pembelajaran masih terbatas karena masih mengandalkan buku LKS dan buku paket yang digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran, Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran PAI dibuktikan dengan nilai ulangan harian, keterbatasan media pembelajaran yang tersedia di sekolah untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan, kurangnya pengembangan media pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif guna menunjang proses pembelajaran, pada materi bab terakhir mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti didalamnya menjelaskan tentang sejarah, apabila mempelajari materi sejarah maka harus bisa

untuk mengingat tempat, waktu kejadian, dan tokoh. Solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik.<sup>4</sup> Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti sangat perlu untuk mengkaji **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Islam Terpadu Darul Falah Kalianyar Kertosono Nganjuk”**.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah (1) bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva mata pelajaran pendidikan agama islam kelas III di Sekolah Dasar Sekolah Dasar Islam Terpadu Darul Falah Kertosono Nganjuk? (2) bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva mata pelajaran pendidikan agama islam kelas III di Sekolah Dasar Sekolah Dasar Islam Terpadu Darul Falah Kertosono Nganjuk?

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Sugiyono menyatakan bahwa RnD merupakan sebuah penelitian yang dilakukan oleh seorang peneliti dalam mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menggunakan inovasi dalam menciptakan produk baru serta mengembangkan produk yang sudah ada sebelumnya<sup>5</sup>

Penelitian ini mengembangkan produk berupa media Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan menggunakan materi kisah Nabi Ibrahim di kelas III SD Islam Terpadu Darul falah. Peneliti menggunakan model ADDIE dalam penelitian pengembangan ini. Mulyatiningsih mengatakan bahwa Dick and Carry telah mengembangkan model ADDIE dan menggunakannya untuk merancang sistem pembelajaran. Menurut Rayanto model ADDIE terdiri dari lima fase yang meliputi analisis (*anlysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di SDIT Darul Falah Kalianyar, Kertosono, Nganjuk, pada kelas III. Materi yang dikembangkan adalah pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi kisah Nabi Ibrahim AS. Penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2023/2024.

Tahap 1: *Analyze*

Pada tahap analisis ini peneliti melakukan analisis kurikulum, kemudian melakukan analisis kebutuhan dengan cara mengumpulkan informasi dengan melakukan wawancara dan observasi dengan guru kelas III SDIT Darul Falah terkait permasalahan yang ada di kelas. Selanjutnya peneliti akan mengidentifikasipermasalahan tersebut.

Tahap 2: *Design*

Tahapan ini yang akan dilakukan yaitu membuat rancangan awal multimedia

pembelajaran interaktif pada materi kisah Nabi Ibrahim AS kelas III, dikemas dalam media yang berisi soal dan materi. Proses penyusunan rancangan awal yang di desain menggunakan aplikasi canva yaitu pembuatan kerangka media, tataletak, warna, bentuk, serta ukuran huruf. Kemudian dikembangkan menjadi multimedia pembelajaran interaktif materi kisah Nabi Ibrahim AS kelas III.

#### Tahap 3: *Development*

Pada tahap ini yaitu melakukan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif materi kisah Nabi Ibrahim AS kelas III. Berikut langkah penyusunannya: (1) Menentukan tujuan dari pengembangan media yaitu sebagai alat untuk membantu peserta didik agar dapat memahami materi pembelajaran. (2) Menentukan KI, KD, dan indikator materi. (3) Menyusun desain media dengan menggunakan aplikasi Canva dengan rancangan awal multimedia pembelajaran interaktif meliputi sampul/cover, indikator, petunjuk penggunaan multimedia pembelajaran interaktif, membuat soal dari google form, dan memasukkan materi dari youtube. (4) Uji validasi, untuk menguji produk dan desain yang dikembangkan layak atau tidak jika diterapkan dalam pembelajaran. Dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, yang berkompeten dibidangnya. (5) Media pembelajaran interaktif berbasis canva yang telah divalidasi, kemudian akan diperbaiki sesuai saran atau masukan dari para ahli tersebut. Selanjutnya akan melakukan revisi produk secara berkala jika desain belum mencapai tingkat valid dan efektif sesuai harapan. Jika multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinyatakan valid maka media tersebut siap digunakan. Para ahli tersebut merupakan pihak yang berperan sangat penting dalam menentukan apakah desain sudah sesuai atau perlu adanya revisi. (6) Hasil akhir multimedia pembelajaran interaktif yang telah teruji validasinya.

#### Tahap 4: *Implementation*

Tahap *Implementation* dilakukan pada kelas III sebanyak 14 peserta didik, selama uji coba berlangsung, peneliti membuat catatan tentang kekurangan dan kendala yang masih terjadi ketika produk diimplementasikan, peserta didik juga diberi angket respon mengenai penggunaan Media pembelajaran interaktif berbasis canva. Peserta didik diberikan soal tes setelah penggunaan media untuk mengetahui keefektifan media.

#### Tahap 5: *Evaluation*

Pada tahap ini evaluasi dilakukan dengan berjalannya pengembangan, sehingga kekurangan-kekurangan selama proses pengembangan dapat terselesaikan.

### **DESAIN UJI COBA PRODUK**

Penilaian produk bertujuan untuk mendapatkan data akurat yang digunakan untuk melakukan perbaikan. Menetapkan tujuan keefektifan produk yang dihasilkan. Dalam penilaian produk ini akan diuraikan tentang desain uji coba produk, subjek uji coba, teknik instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

### Desain Uji Coba Produk

Pada tahap uji coba produk bertujuan untuk melihat keefektifan produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva. Pada pembelajaran PAI materi kisah Nabi Ibrahim kelas 3 Sekolah Dasar. Desain uji coba merupakan tahap pelaksanaan evaluasi pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva yang melalui beberapa validator yaitu uji coba validasi ahli media, dan ahli materi serta uji coba pembelajaran tematik kelompok kecil melalui pengisian angket validasi untuk memperoleh data kualitatif dan kuantitatif.

### Subjek Uji Coba

Subjek penilaian dalam pengembangan ini terdiri atas: Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas SD Islam Terpadu Darul Falah Kalianyar Kertosono, sebagai subjek uji coba produk. Jumlah siswa yang menjadi subjek uji coba ini berjumlah 12 anak. (1) Ahli media Muhamad Mustofa Ludfi, M.Pd.I Bertindak sebagai ahli media dalam penelitian R&D media pembelajaran interaktif berbasis canva adalah seorang dosen yang berpengalaman di bidang IT dan mengampu mata kuliah media pembelajaran di Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul ‘Ula Nganjuk. Pemilihan ahli desain atau media ini diperoleh melalui beberapa pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi di bidang media pembelajaran dan mampu memberikan masukan yang objektif terhadap produk media pembelajaran. (2) Ahli materi Ahmad Shihabuddin, M.Pd.I. Bertindak sebagai ahli materi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam penelitian R&D media pembelajaran media pembelajaran interaktif berbasis canva mata pelajaran pendidikan agama islam kelas III adalah seorang dosen PGMI di IAIFA Pare Kediri. Pemilihan ahli materi ini berdasarkan pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi dan mampu memberikan masukan secara objektif terhadap materi dalam media yang dikembangkan. (3) Siswa Subjek yang di uji coba dalam penelitian pengembangan ini yaitu siswa kelas 3 SD Islam Terpadu Darul Falah Kertosono Nganjuk.

### Teknik Analisis Data

Dalam mengolah data dan mendeskripsikan data yang sudah terkumpul, menggunakan dua teknik analisis data. Teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data berupa catatan, saran/komentar hasil penilaian dari lembar angket berdasarkan tanggapan subjek uji coba/pebelajar, dan lembar observasi, lembar validasi dan review dari para ahli. Analisis data ini dijadikan pijakan dan dasar untuk merevisi produk bahan ajar. Analisis deskriptif kuantitatif diperlukan untuk menentukan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari produk. Analisis data ini digunakan menggambarkan data hasil dari analisis presentase yang sudah dibuat<sup>6</sup>

Pada penelitian ini analisis data yang digunakan ialah kualitatif, dan analisis data kuantitatif, data kualitatif berbentuk komentar dan saran perbaikan diperoleh dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Sedangkan data kuantitatif

berbentuk skor penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang sudah diisi, dan penilaian isi uji coba produk dari siswa.

Persentase hasil validasi tim ahli dapat dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum X} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase yang dicari

$\sum x$  : Total skor yang diberikan

$\sum X$  : Jumlah keseluruhan skor

Hasil persentase data tersebut kemudian diubah menjadi kategori yang ada pada tabel berikut:

**Tabel 1**

No	Presentase (%)	Kategori
1.	81 – 100%	Sangat layak
2.	61 – 80%	Layak
3.	41 – 60%	Kurang layak
4.	21 – 40%	Tidak layak
5.	0 – 20%	Sangat tidak layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian jenis pengembangan yaitu pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva. Adapun proses awal yang harus dilewati yaitu menentukan tempat dan subjek penelitian sekaligus observasi. Selanjutnya dilakukan kegiatan wawancara dengan guru kelas 3 untuk mengetahui kebutuhan pada aspek media pembelajaran yang digunakan, kurikulum yang digunakan dan materi terkait penelitian. Selanjutnya membuat multimedia pembelajaran interaktif yang didesain dengan Canva. Media yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli media yaitu Muhamad Mustofa Ludfi, M.Pd.I. dan ahli materi yaitu Ahmad Shihabuddin, M.Pd. Penelitian ini menerapkan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap Analisis merupakan tahap pengumpulan data dengan mengidentifikasi permasalahan di SD Islam Terpadu Darul Falah Kertosono. Tahapan analisis yang telah dilakukan mencakup tiga hal

yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis materi.

Sebelum diimplementasikan atau uji coba produk, peneliti melakukan validasi dan merevisi media sesuai dengan saran yang diberikan oleh para validator. Media ini divalidasi oleh 2 validator sebagai berikut:

Muhamad Mustofa Ludfi, M.Pd.I selaku ahli media Ahmad Shihabuddin, M.Pd.I. selaku ahli materi

Pada tahap revisi meliputi saran dari ahli media dan ahli materi guna menyempurnakan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis canva yang dikembangkan agar lebih baik.

Berikut adalah hasil validasi serta saran dari para validator: Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini dilakukan oleh validator yakni Dosen UIN SATU Tulungagung Bapak Muhamad Mustofa Ludfi, M.Pd.I. Beliau adalah dosen yang berkompeten dalam bidang desain. Ahli media memberikan penilaian terhadap aspek yang ada pada tabel berikut:

**Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media**

Aspek Penilaian	Skor Empiris	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
Desain	21	25	86%	Sangat Layak
Penggunaan media	17	20		
Tingkat kegunaan	9	15		
Jumlah	47	60		

Validasi Ahli Materi

Pada tahap validasi materi dilakukan oleh Ahmad Shihabuddin, M.Pd.I. yakni Dosen Insitut Agama Islam Faqih Asy'ari Kediri. Beliau adalah dosen yang berkompeten dalam bidang materi khususnya materi untuk Sekolah Dasar. Ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek materi dalam multimedia pembelajaran interaktif aplikasi canva pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi "Kisah Nabi Ibrahim".

Adapun hasil kelayakan oleh ahli materi pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 3 Validasi Ahli Materi**

Aspek Penilaian	Skor Empiris	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
-----------------	--------------	---------------	------------	----------

Isi materi	12	15	94%	Sangat Layak
Penggunaan	10	10		
Minat terhadap media	15	15		
Tingkat kegunaan media	19	20		
Jumlah	56	60		

Respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4 Respon Siswa**

Responden	Skor Empiris	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
Siswa Kelas 3	572	600	95%	Sangatlayak

Berdasarkan perhitungan diatas hasil respon yang dilakukan kepada 12 siswa SD Islam Terpadu Darul Falah Kertosono Nganjuk pada uji coba produk terhadap media pembelajaran interaktif berbasis canva mendapatkan hasil nilai 95%, jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan maka skor pencapaian ini termasuk kedalam kriteria sangat valid dengan kualifikasi sangat baik dimana siswa paham materi dan mampu menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis canva mata pelajaran pendidikan agama islam, materi “Kisah Nabi Ibrahim”.

Respon guru terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva

Peneliti memberikan angket respon kepada guru terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva. Hasil respon guru dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 5 Respon Guru**





Responden	Skor Empiris	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
Siti Hardika, S.Pd.	49	50	98%	Sangat layak



Tahap evaluasi yaitu tahap terakhir dari rentetan proses pengembangan, dalam pengembangan ini peneliti perlu melakukan pengkajian ulang mengenai komponen-komponen yang telah diujicobakan. Terdapat beberapa evaluasi

mengenai komponen media pembelajaran interaktif berbasis canva mata pelajaran pendidikan agama islam kelas 3 materi “Kisah Nabi Ibrahim” berupa perbaikan gambar dan isi materi. Revisi media pembelajaran interaktif berbasis canva dilakukan karena terdapat beberapa komponen yang masih kurang baik untuk digunakan. Peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dari para validator. Dengan adanya angket validasi ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan pada produk, sehingga validator mampu memberikan saran. Dimana dari saran menjadikan dasar peneliti untuk melakukan revisi.

Berikut adalah saran tentang hasil validasi oleh validator terhadap media pembelajaran interaktif berbasis canva mata pelajaran pendidikan agama islam kelas 3 materi “ Kisah Nabi Ibrahim”, yang divalidatori oleh Bapak Ahmad Shihabuddin, M.Pd.I. Dosen Insitut Agama Islam Faqih Asy`ari Kediri

**Tabel 6 Hasil Revisi Produk**

No	Ahli	Saran	Sebelum di Revisi	Setelah di Revisi
1	Materi	Lebih sesuaikan tampilan dengan tema agar bisa selaras	 <p>Tampilan halaman kurang sesuai dengan tema</p>	 <p>Tampilan halaman kedua lebih sesuai dengan tema dan materi</p>
2	Materi	Jadikan satu slide materi vidio yang sudah dibuat untuk mudah pengimplem entasian media	 <p>Vidio materi terpisah pada slide</p>	 <p>Vidio materi menjadi satu slide sehingga memudahkan untuk beralih pada halaman selanjutnya</p>

3	Materi	siswa yang berbeda karakter dalam satu kelas, dapat berdampak pada penggunaan sebuah media dan	 Materi yang terdapat pada media berasal dari video youtube	 Materi yang terdapat pada media merupakan video yang sudah diedit oleh peneliti
		saya yakin dengan beberapa perbaikan, media ini bisa menjadi lebih handal dan dapat diandalkan untuk penggunaan siswa yang bermacam-macam karakter dan dalam jangka waktu panjang		

Produk akhir berupa hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva mata pelajaran pendidikan agama islam kelas 3 materi “Kisah Nabi Ibrahim”. Produk ini diimplementasikan kepada siswa kelas 3 Sekolah Dasar. Berikut kajian produk media pembelajaran interaktif berbasis canva

#### Sampul Depan

Pada bagian depan terdapat sampul media terdiri dari: judul dan tombol start



### Gambar 1 Sampul Depan Media

#### Penggunaan Media

Dihalaman kedua terdapat penggunaan media pembelajaran yang sudah peneliti buat guna untuk memudahkan peserta didik dalam menggunakan media

#### Halaman Menu

Pada halaman menu terdapat beberapa pilihan tombol, jika diklik akan tertuju pada item yang dipilih



### Gambar 3 Menu Pada Media

#### Halaman Materi

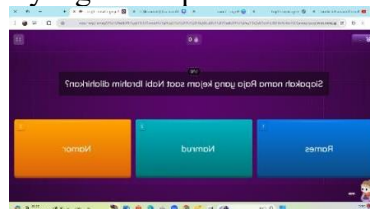
Materi yang ada pada media pembelajaran interaktif berbasis canva terdapat pada halaman 4-6 berupa video



### Gambar 4 Materi Pada Media

#### Halaman Soal

Soal yang terdapat pada media pembelajaran interaktif berbasis canva untuk mengevaluasi pembelajaran yang sudah peneliti buat terdapat pada halaman 7



### Gambar 5 Soal

#### Halaman Penutup

Halaman penutup berada dibagian belakng, dilengkapi dengan tombol home, yang berfungsi untuk kembali kehalaman pertama



**Gambar 6 Halaman Penutup**

Penelitian dan pengembangan ini telah dilakukan dengan usaha sebaik mungkin dengan prosedur yang ada, namun masih memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. Uji coba produk hanya dilakukan dengan 12 siswa kelas 3 SD Islam Terpadu Darul Falah Kertosono Nganjuk.
2. Waktu yang digunakan dalam penelitian ini relatif pendek
3. Uji coba produk dilakukan untuk melihat kelayakan, respon guru dan siswa
4. Tahap evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu untuk meminimalisir kekurangan yang ada dalam produk untuk memperbaiki kualitas produk pengembangan.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas 3 materi “Kisah Nabi Ibrahim”, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penilaian terhadap produk multimedia pembelajaran interaktif pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti “Kisah Nabi Ibrahim” yang telah di dikembangkan oleh 2 ahli yakni ahli media dan ahli materi dengan memenuhi kriteria kelayakan. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh skor empiris 50 dan presentase 100% dengan kategori sangat layak, kemudiah hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor empiris 47 dan presentase 94% dengan kategori sangat layak sehingga media tersebut dapat diimplemtasikan dalam pembelajaran
2. Hasil dari uji coba produk yang telah dilakukan kepada 12 siswa kelas 3 SD Islam Terpadu Darul Falah Kertosono Nganjuk yang diukur dengan perhitungan hasil respon siswa yang telah dilakukan. peneliti melakukan ji coba dengan jumlah siswa sebanyak 12 memperoleh tingkat pencapaian 93% dalam kualifikasi sangat baik yakni siswa paham materi dan mampu menggunakan multimedia pembelajaran inetraktif mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas 3 materi “Kisah Nabi Ibrahim”, dan respon guru terhadap media memperoleh presentase 98% dengan kategori sangat layak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Teni Nurrita, Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Misykat*, Vol 03, No 1, 2018
- Dr. Nurdyansyah, S.Pd., M.Pd, Media Pembelajaran Inovatif, Sidoarjo, Umsida Press, 2019
- Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang standar proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Rachmatullah Dkk, Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva, *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, Vol. 12 No. 2, 2020
- Hasil wawancara dengan guru PAI di SD Islam Terpadu Darul Falah, Kertosono, 20 April 2024
- Budi Santoso Dkk, Tantangan Pendidikan Islam Menuju Era Society 5.0: Urgensi Pengembangan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar, *Jurnal Papeda*; Vol 5, No.1, 2023