



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA HYPERLINK MATERI KONSEP DAN RUANG LINGKUP FIKIH KELAS X DI MADRASAH ALIYAH

Hasnah Kusumawardani

hasnahk18@gmail.com

IAIN Palangka Raya

Jasiah

jasiah@iain-palangkaraya.ac.id

IAIN Palangka Raya

Alamat: Komplek Islamic Centre Jl.G.Obos,Menteng,Kec.Jekan Raya,Kota Palangka Raya,
Kalimantan Tengah

Abstract. *Learning media holds an important position in the learning process. However, over time, the media that has been previously developed often has limitations, so it needs to be continuously improved. The research on the development of learning media based on Canva hyperlinks using the ASSURE model for the concepts and scope of Islamic jurisprudence for 10th-grade students at Madrasah Aliyah employs the Research and Development (R&D) model ASSURE. The ASSURE model consists of 6 stages, namely (1) Analyze learners (2) State standard objectives (3) Select strategy, technology, media, and materials (4) Utilize technology media and materials (5) Require learner participation (6) Evaluate and revise. However, in this study, the stage of requiring learner participation was not conducted. The instruments used to collect data include interviews, observations, questionnaires, and documentation. Based on the results of the material validation test, a "suitable" category was obtained with a score of 78% in the validation test by material experts. Meanwhile, the media validation test by media experts received a score of 82%, which falls into the "very feasible" category. Thus, it can be concluded that the learning media based on Canva hyperlinks for fiqh material and its development for 10th grade at Madrasah Aliyah is suitable for use in teaching*

Keywords: *ASSURE; Canva; fiqh; development*

Abstrak. Media pembelajaran memiliki kedudukan yang penting dalam proses pembelajaran. Namun seiring berjalannya waktu, media yang telah ada dikembangkan sebelumnya seringkali ditemukan memiliki keterbatasan sehingga perlu untuk terus dikembangkan. Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis canva hyperlink menggunakan model ASSURE materi konsep dan ruang lingkup fikih kelas X di Madrasah Aliyah menggunakan jenis penelitian pengembangan Research and Development (R&D) model ASSURE. Model ASSURE terdiri dari 6 tahapan yaitu (1)Analyze learners (2)State standard objective (3)Select strategy, technology, media and materials (4)Utilize technology media and materials (5)Require learner participation (6)Evaluate and revise. Namun dalam penelitian ini tahap require learner participation tidak dilakukan. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data antara lain wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil uji validasi terhadap materi diperoleh kategori "layak" dengan skor 78% pada uji validasi oleh ahli materi. Sedangkan untuk uji validasi oleh ahli media mendapatkan skor 82% yang termasuk dalam kategori "sangat layak". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis canva hyperlink materi fikih dan perkembangannya kelas X di Madrasah Aliyah layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: ASSURE; canva; fikih; pengembangan

LATAR BELAKANG

Dalam penerapan kurikulum merdeka guru diberikan kebebasan dalam menahkodai proses pembelajaran, sehingga seorang guru menjadi kunci dalam memberikan pengetahuan (Jasiah et al., 2024). Umumnya proses pembelajaran diartikan sebagai interaksi yang saling

Received November 30, 2024; Revised Desember 28, 2024; Maret 01, 2025

* Hasnah Kusumawardani, hasnahk18@gmail.com

membutuhkan satu sama lain, dalam hal ini guru sebagai sumber dan menyampaikan informasi berupa materi pelajaran sedangkan peserta didik sebagai penerima informasi tersebut guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Agar dapat mencapai tujuan pembelajaran seoptimal mungkin, guru perlu menyusun strategi yang matang. Hal ini dilakukan agar komponen pembelajaran seperti metode pembelajaran, materi pelajaran, peserta didik, media yang digunakan dalam pembelajaran, evaluasi pembelajaran serta lingkungan belajar dapat berfungsi secara maksimal. Dalam proses pembelajaran, media menjadi salah satu komponen yang berperan penting untuk mendukung proses pembelajaran. (Fitriani et al., 2021)

Secara umum media merupakan sesuatu yang mengarah pada penggunaan alat yang dapat dijadikan sebagai perantara antara pengirim dan penerima informasi (Lestari et al., 2023). Dengan digunakannya media dalam proses pembelajaran akan dapat menarik perhatian siswa. Seorang guru ditekankan untuk dapat membuat media pembelajaran yang bervariasi, inovatif, dan kreatif (Muzakki et al., 2024).

Dikutip dari (Restu Kurnia & Titin Sunaryati, 2023) menurut Ichsan dkk, saat ini penggunaan media pembelajaran mengalami banyak perubahan dari yang awalnya hanya berbentuk fisik, sekarang banyak media pembelajaran berbasis online. Hal tersebut dikarenakan perkembangan teknologi saat ini yang semakin maju (Restu Kurnia & Titin Sunaryati, 2023).

Salah satu alasan yang menjadikan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran adalah kurangnya penggunaan media (Gulo & Harefa, 2022). Oleh Karena itu, perlunya pemilihan media yang tepat untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penyampaian materi dibantu dengan media yang tepat akan membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Namun seiring berjalannya waktu media pembelajaran mengalami perubahan karena masing-masing media memiliki kelemahan yang memerlukan pengembangan dan pemanfaatan media baru (Putra, 2024).

Berdasarkan hasil temuan, dalam menyampaikan materi mata pelajaran fikih guru sebatas menggunakan media *powerpoint* sederhana yang berisi teks sehingga terkesan monoton. Penelitian ini menawarkan salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dan melakukan pengembangan secara lebih lanjut media pembelajaran terkhusus untuk mata pelajaran fikih dengan bantuan canva.

Canva merupakan salah satu media yang dapat dijadikan alat bantu dalam proses pembelajaran. Canva adalah platform desain online yang dapat digunakan untuk membuat desain video singkat, slideshow, poster, CV, dan banyak hal lain yang dapat didesain menggunakan canva (Salam & Adam Mudinillah, 2021). Media pembelajaran canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru menjelaskan materi pelajaran. Selain itu, penggunaan canva juga dapat memudahkan siswa dalam

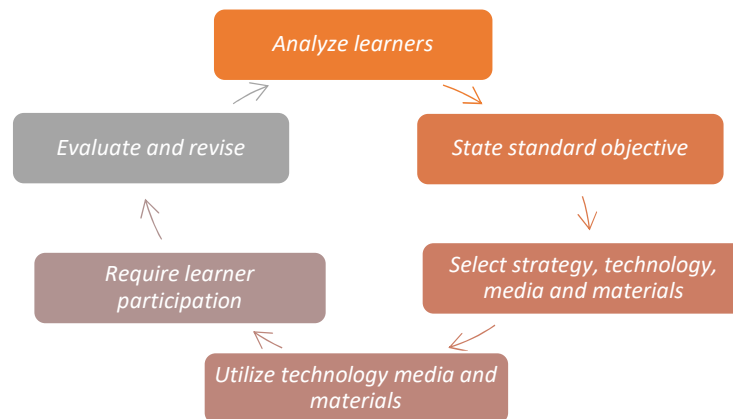
memahami materi pembelajaran karena media ini dapat memuat gambar, video, animasi, teks, dan hal-hal lain yang dapat mempermudah proses pembelajaran (Tanjung & Faiza, 2019). Dari keunggulan tersebut menjadikan Canva sebagai alat yang berpotensi untuk dapat dikembangkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran khususnya untuk menyampaikan nilai-nilai penting yang terdapat dalam mata pelajaran fikih.

Sebelumnya sudah terdapat penelitian terdahulu terkait pengembangan media pembelajaran berbasis canva yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Mahyudin, 2023) berjudul pengembangan media pembelajaran canva mata pelajaran PAI & BP fase c -sekolah dasar dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbantu canva mudah untuk digunakan oleh guru serta cepat, tepat, dan efektif dalam penggunaannya. Penelitian yang dilakukan oleh (Umilatifah & Faridi, 2024) yang berjudul pengembangan media pembelajaran canva mata pelajaran PAI & BP fase di sekolah menengah pertama dengan hasil penelitian yang menyatakan media pembelajaran canva layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Nurhidayah et al., 2023) yang berjudul pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran pendidikan agama (PAI) di MIN 1 Rejang Lebong yang hasilnya menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki nilai sangat baik sehingga dapat dikatakan bahwa media tersebut cepat, tepat, dan efektif untuk digunakan guru PAI.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva hyperlink dalam mata pelajaran fikih pada bab fikih dan perkembangannya subbab konsep dan ruang lingkup fikih kelas X. Tujuan pada penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbantu canva untuk materi konsep dan ruang lingkup fikih jenjang MA kelas X.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan atau *Research and Development (R&D)* menggunakan model ASSURE. Terdapat 6 tahapan dalam menerapkan model ASSURE yaitu *Analyze learners* (menganalisis pembelajar), *State standard objective* (menentukan standar dan tujuan pembelajaran), *Select strategy, technology, media and materials* (memilih strategi, teknologi, media, dan materi), *Utilize technology media and materials* (menggunakan teknologi, media, dan materi), *Require learner participation* (mengharuskan partisipasi siswa), *Evaluate and revise* (mengevaluasi dan merevisi) (Smaldino et al., 2014). Namun, dalam penelitian ini tahap *Require learner participation* (mengharuskan partisipasi siswa) tidak dilakukan.



Gambar 1. Model ASSURE

(Adlini, 2021)

1. *Analyze learners*: Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data melalui wawancara, observasi langsung, dan dokumentasi untuk memperoleh data yang diperlukan dalam analisis pembelajar.
2. *State standard objective*: Menentukan indikator ketercapaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.
3. *Select strategy, technology, media and materials*: Mempertimbangkan kesesuaian metode, media, dan materi yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran serta membuat produk pengembangan media pembelajaran.
4. *Utilize technology media and materials*: Memanfaatkan teknologi, media, dan bahan ajar. Sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi.
5. *Require learner participation*: Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Namun tahapan ini tidak dilakukan.
6. *Evaluate and revise*: Pada tahap ini dilakukan evaluasi dan revisi pada media yang telah dikembangkan sesuai dengan masukan, saran dan kritik dari ahli media dan ahli materi.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi canva hyperlink dalam mata pelajaran fikih kelas X bab fikih dan perkembangannya sub bab konsep dan ruang lingkup fikih. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan wawancara, observasi, dokumentasi,

dan angket. Untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan dilakukan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi. Data hasil uji validasi yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif persentase dan kategori untuk menggambarkan kelayakan produk untuk diuji coba. Hasil skor validasi dari ahli media dan ahli materi dipersentasekan menggunakan rumus (Prasetyo & Suhandi Astuti, 2021):

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

AP : Angka persentase

Skor Aktual : Skor yang diberikan oleh validator atau ahli

Skor Ideal : Skor maksimal hasil kali jumlah item dengan skor maksimal dari masing-masing item

Setelah didapat hasil persentase, selanjutnya dikelompokkan kedalam kriteria penilaian sebagaimana pada tabel 1.

Table 1. Klasifikasi kelayakan

Persentase %	Kriteria
81-100	Sangat Layak
61-80	Layak
41-60	Cukup Layak
21-40	Tidak Layak
0-20	Sangat Tidak Layak

(Khadafi & Syaimi, 2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis canva hyperlink pada mata pelajaran fikih materi konsep dan ruang lingkup fikih dilakukan menggunakan model ASSURE dengan tahapan sebagai berikut:

Tahap *Analyze learners* (Menganalisis pembelajar). Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan data informasi dan pengamatan dengan tujuan untuk menemukan kelemahan atau permasalahan dan analisis kebutuhan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut yang akan menjadi acuan terkait hal-hal yang kiranya perlu dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran kedepannya. Maka dari itu dilakukan observasi

langsung proses pembelajaran kelas X mata pelajaran fikih disalah satu Madrasah Aliyah swasta yang ada di Palangka Raya dan wawancara kepada guru fikih pada bulan oktober 2024. Pada tahap ini ditemukan bahwa dalam menyampaikan materi mata pelajaran fikih guru menggunakan media *powerpoint* sederhana yang menampilkan teks sehingga terkesan monoton.

Tahap *State standard objective* (Menentukan standar dan tujuan pembelajaran). Sebelum ditentukan tujuan pembelajaran, perlu diketahui terlebih dahulu capaian pembelajaran. Capaian pembelajaran pada bab fikih dan perkembangannya adalah peserta didik menganalisis dan mengkomunikasikan konsep fikih dan sejarah perkembangannya. Dari capaian tersebut dapat dirumuskan indikator ketercapaian pembelajaran sebagai berikut:

- a. Memahami dan mengkomunikasikan materi tentang konsep fikih dalam Islam
- b. Memahami dan mengkomunikasikan materi tentang ruang lingkup fikih

Rumusan tujuan pembelajaran sebagai berikut:

- a. Mengkorelasikan konsep fikih dan ruang lingkungnya
- b. Mendeteksi konsep fikih dan ruang lingkungnya
- c. Menulis laporan hasil analisis konsep fikih dan ruang lingkungnya
- d. Mempresentasikan hasil analisis konsep fikih dan ruang lingkungnya

Tahap *Select strategy, technology, media and materials* (memilih strategi, teknologi, media, dan materi). Pemilihan media yang tepat sangat penting untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan pada tahap sebelumnya salah satu solusi yang dapat ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran berbasis canva yang dikemas dalam bentuk presentasi hyperlink. Tampilan media sebagai berikut.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA HYPERLINK MATERI
KONSEP DAN RUANG LINGKUP FIKIH KELAS X DI MADRASAH ALIYAH**



Gambar 2. Tampilan Awal



Gambar 3. Pertanyaan pemantik



Gambar 4. Pilihan Materi



Gambar 5. Slide Pemutar Video



Gambar 6. Isi Materi

Tahap *utilize technology media and materials* (Memanfaatkan Teknologi, Media, dan Bahan Ajar). Tahap ini dilakukan pemanfaatan media yang telah dikembangkan. Namun untuk memastikan kelayakan media yang telah dikembangkan sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran, dilakukan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi. Sebagai validator, ahli media dan ahli materi dalam hal ini adalah dosen fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan IAIN Palangka Raya. Berikut ini hasil validasi oleh ahli.

Table 2. Hasil Validasi Ahli Media

Indikator Penilaian	Skor
Ketepatan jenis dan ukuran huruf dalam media	4
Kesesuaian penggunaan warna pada media	4
Kesesuaian penggunaan gambar dalam media	4
Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah	4
Tampilan gambar dalam media sesuai dengan materi	4
Kepaduan warna, huruf, dan gambar pada media	4
Kesesuaian tata letak pola desain yang digunakan dalam media	4
Tampilan media pembelajaran didesain secara menarik	5
Ketepatan penggunaan bahasa dalam media	4
Ketepatan penggunaan ejaan dalam media	4
Jumlah	41
Presentase	82%

Table 3. Hasil Validasi Materi

Indikator Penilaian	Skor
Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
Keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari	4
Kejelasan materi yang terdapat dalam media	4
Kelengkapan materi yang terdapat dalam media	4
Materi yang disampaikan secara sistematis	4
Kesesuaian isi dan urutan materi yang ada dalam media	4
Penggunaan bahasa dalam menjelaskan materi dalam media	4
Kelengkapan materi	4
Materi yang disampaikan dalam media mudah dipahami	4
Keakuratan isi media dan gambar pada media	3
Jumlah	39
Presentase	78%

Berdasarkan hasil uji validasi, diperoleh skor 82% yang termasuk dalam kategori “sangat layak” pada uji validasi oleh ahli media dan mendapat skor 78% yang termasuk dalam kategori layak berdasarkan uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi. Berdasarkan hasil skor yang diperoleh dapat dinyatakan bahwa media yang dikembangkan layak dengan beberapa catatan perbaikan. Selanjutnya tahap *Require learner participation* yaitu melibatkan siswa dalam pembelajaran pembelajaran. Namun tahapan ini tidak dilakukan.

Tahap *Evaluate and revise* (mengevaluasi dan merevisi). Pada tahap ini merupakan tahapan terakhir dalam model ASSURE. Setelah pembuatan media serta pelaksanaan uji validasi ahli. Selanjutnya dilakukan revisi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi dan revisi pada media yang telah dikembangkan sebagaimana masukan ataupun kritik dari ahli. Dalam penelitian ini, sebagaimana yang telah disarankan oleh ahli pada tampilan awal media ditambahkan keterangan kelas serta indikator ketercapaian pembelajaran.



Gambar 7. Perbaikan



Gambar 8. Perbaikan

Tersedianya berbagai macam pilihan desain dan fitur yang terdapat dalam canva dapat membantu guru untuk meningkatkan kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran (Zebua, 2023). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Febriana et al., 2023) dengan hasil yang menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbantu canva mampu meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Namun setiap kelebihan tentu disertai dengan kekurangan, begitu pula pada canva. Kelemahan dari penggunaan canva diantaranya perlunya jaringan yang stabil agar canva berfungsi dengan baik. Selain itu, fitur dan alat yang tersedia tidak semuanya gratis (Syahrir et al., 2023).

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis canva hyperlink menggunakan model ASSURE materi konsep dan ruang lingkup Fikih kelas X mendapatkan skor 78% yang termasuk dalam kategori “layak” pada uji validasi oleh ahli materi dan mendapat skor 82% yang termasuk dalam kategori “sangat layak” pada uji validasi oleh ahli media. Sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis canva hyperlink menggunakan model ASSURE.

DAFTAR REFERENSI

- Adlini, M. N. (2021). *Diktat Media Pembelajaran Biologi* (p. 41).
- Febriana, T., Suneki, S., & Rochajati, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Guru di Sekolah Dasar. *Sinektik*, 6(1), 32–37.
- Fitriani, F., Muzakkir, M., Astuti, E. R. P., Jayadi, A., & Gunawan, S. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Linktree Dan Microsoft Kaizala Untuk Menunjang Pembelajaran Daring Bagi Guru. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(3), 839. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i3.5393>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Jasiah, Mazrur, Hartati, Z., Rahman, A., Kibtiyah, M., Liadi, F., & Fahmi. (2024). Islamic Teachers’ Implementation of the Merdeka Curriculum in Senior High Schools: A Systematic Review. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 23(4), 394–408. <https://doi.org/10.26803/ijlter.23.4.21>
- Khadafi, H. N., & Syaimi, K. U. (2024). *Pengembangan Media Layanan Informasi Dalam Menentukan Perencanaan Karir Pada Siswa Sma Swasta Ira Information Services Media Development in Determining Career Planning on Ira Private High School Students*. 2.
- Lestari, R., Jasiah, J., Rizal, S. U., & Syar, N. I. (2023). Pengembangan Media Berbasis Video pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan di Kelas V SD. *Jurnal Holistika*, 7(1), 34. <https://doi.org/10.24853/holistika.7.1.34-43>
- Mahyudin, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C - Sekolah Dasar*. 3(4), 169–177.

- Muzakki, Saudah, Aziz, A., Jennah, R., Aghnaita, Anggraeni, D., Ervina, & Nurwie. (2024). *Pengembangan Media Interaktif Tema Binatang di Ra Al-Azhar Palangka Raya*. 3(1), 219–236.
- Nurhidayah, C., Andriyanto, Deri Wanto, & Amrullah. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan*. 1(1), 196–212.
- Prasetyo, A. F. D., & Suhandi Astuti. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran “ORMAS” (Organ Tubuh Manusia) Berbasis Aplikasi Microsoft Power Point di Sekolah Dasar. *BASICEDU*, 5(3), 1198–1209.
- Putra, A. R. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif model Canva Pada Kompetensi Mahasiswa Teknik Bangunan. *Adiba: Journal of Education*, 4, 270–276.
- Restu Kurnia, I., & Titin Sunaryati. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1357–1363. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>
- Salam, M. Y., & Adam Mudinillah. (2021). Canva Application Development for Distance Learning on Arabic Language Learning in MTs Thawalib Tanjung Limau Tanah Datar. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 101–111. <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i2.20650>
- Smaldino, S. E., James D. Russell, & Lowthher, D. L. (2014). *Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar* (9th ed.). Kencana.
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 1, 732–742.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika*. 7(2).
- Umilatifah, A., & Faridi. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & Bp Fase D – Sekolah Menengah Pertama. *Budi Pekerti Agama Islam*, 2(5), 91–104.
- Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 229–234.